

KOTABARU, CERITA BARU

Pameran Ilustrasi Hasil Lokakarya Baparekraf Digital Innovation Lab 2024

Ahmad Alwi | Alfi Ardyanto | Angga Yuniar Santosa | Anggit Nugroho | Atmaja Septa Miyosa |
Budi Yuwono | Devi Fatmawati Iskandar | Diesta Nur Shinta | Dimanuga | Dwi Anggit Fadholli Utama |
Elis Siti Solihat | Ellyana Khoirunnisa | Felicia Joanna Astadewi | Gilang Maulana Kafafi | Hartoto Indra S |
Ifat Futuh | Ikhman Mudzakir | Karina Devi Saraswati | Kristides Yudoko | Lina Kusuma Dewi |
Meuz Prast | Mohammad Junaedi Safari | Muhamad Widi Naufal Nabila | Muhammad Arief Almahdi |
Muhammad Iqbal Muttaqin | Mukhammad Alwi Assagaf | Nadialila Josepika Saintera | Riky Yulianto |
Rosy Hidayatu Nasrullah | Sigit Ananta | Surya Nur Indrawan | Tri Palupi | Yoakim Dyas Trisantana |
Zahirah Tsurayya Mufidah

Pameran Ilustrasi Hasil Lokakarya
Baparekraf Digital Innovation Lab 2024

KOTABARU, CERITA BARU

12-17 September 2024
Di Bentara Budaya Jakarta

Penyelia

Glory Oyong
Ilham Khoiri

Kurator Bentara Budaya

Sindhunata
Efix Mulyadi
Frans Sartono
Hermanu
Putu Fajar Arcana
Hilmi Faiq
Aloysius Budi Kurniawan

Kurator Pameran

Beng Rahadian
Aloysius Budi Kurniawan

Tata Letak

Muhammad Safroni

Tim Bentara Budaya

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

Tim KGIC Bentara Budaya

Anis Rahmanda Putri
Awaluddin Togar
Dwina Ageng Divani
Febri Gazali Wirson
Genial Tira Purwasahaya
Irfani Nurul Azizah
Melly Hernita
Muhammad Al Qidam
Najwa Ramadhani
Natasya Pricillia Lizar
Ni Putu Anggita Devi Parwati
Rayhan Putra Sembada
Sarah Syahirah
Tiara Laksmi Supriyanto
Yashinta Cyrilla Zakaria
Yunita Al Lailly Nadhifa

MEMPERLUAS MEDAN SENI DI JAGAT MATAVERSE



Kehidupan manusia sekarang semakin lekat dengan internet. Tak hanya sebagai konsep, *Internet of Things* atau IoT nyata-nyata telah mewujudkan dalam keseharian manusia. Hampir semua aspek kebutuhan kita dipenuhi, bahkan tergantung kepada berbagai fasilitas berbasis internet.

Ambil contoh paling konkrit. Hari-hari ini, kita mengandalkan aplikasi berbasis internet untuk beli makanan, pesan alat transportasi, bahkan mencari rute perjalanan untuk mencapai tujuan. Melalui *market place*, kita dapat belanja semua pernik-pernik kebutuhan rumah tangga dan hobi. Melalui aplikasi dari *platform* teknologi digital, kita leluasa membuat sistem registrasi untuk kegiatan tertentu.

Menjadi bagian dari fenomena *Internet of Things* (IoT), yang ditopang kekuatan data adalah *blockchain*. Ini merupakan teknologi registrasi bank data dalam blok yang dihubungkan bersama dalam sebuah rantai. *Blockchain* menjadi basis pengembangan *cryptocurrency* yang punya potensi lebih dari sekadar mata uang digital, melainkan juga untuk memastikan keamanan data, mengurangi birokrasi, dan memfasilitasi transaksi global dengan cara aman dan efisien.

Salah satu produk yang dikembangkan dengan basis *blockchain* adalah Non-Fungible Token atau NFT, yaitu aset digital dalam bentuk token yang mewakili kepemilikan yang tidak dapat ditukar. Setiap NFT memiliki identifikasi unik yang dicatat dalam blockchain sehingga kepemilikan bersifat eksklusif dengan bukti keaslian yang tidak dapat dipalsukan.

Sebagian seniman di dunia memanfaatkan format NFT ini sebagai ajang *display* karya seni agar dapat diakses masyarakat global. Saat bersamaan, NFT juga dapat diperjualbelikan secara terbuka kepada para kolektor di seluruh dunia. Ini membuka ruang baru bagi peredaran karya seni.

Di Indonesia, NFT sempat '*booming*' di tahun 2022. Saat itu, seorang mahasiswa asal Kota Solo, Jawa Tengah, Sultan Gustaf Al Ghozali, menjual seri 933 foto selfie dirinya berjudul "Ghozali Everyday" di OpenSea. Ternyata, karya itu terjual dalam mata uang Ethereum dengan akumulasi nilai setara belasan miliar rupiah.

Seorang desainer dan ilustrator asal Bali, Raka Jana, juga sempat memetik untung lumayan saat mengemas karyanya dalam format NFT dan memasukkannya dalam *market place*. Keuntungan itu di putar lagi untuk membangun HNS Studio untuk menghasilkan berbagai produk ilustrasi sekaligus menjadi ruang kreatif bagi para pemuda di Bali untuk belajar desain dan NFT.

Hanya saja, mirip fluktuasi saham, NFT juga mengalami pasang-surut. Seiring kelesuan pasar *crypto* global, geliat NFT juga berangsur menurun belakangan. Tidak ada lagi catatan harga penjualan yang melejit di *market place* sebagaimana tiga tahun silam.

Meski demikian, sebagai produk digital, NFT tetap menjadi alternatif bagi para seniman dan desainer untuk memperkenalkan karyanya. Setidaknya *platform* ini menjadi ruang *display* untuk memperkenalkan kreasi seniman dalam jagat

metaverse global. Jika pun terjadi transaksi, itu akan ditopang sistem *blockchain* yang merekam riwayat kepemilikan NFT.

Bagaimanapun, NFT tetap menjadi perluasan ruang edar bagi karya seni. Lewat *platform* ini, para seniman di Indonesia dapat memperkenalkan kreasi dengan muatan Nusantara ke kancah internasional. Apalagi, hampir seluruh masyarakat di berbagai penjuru dunia semakin mudah untuk mengakses internet.

Dalam konteks ini, Bentara Budaya menyambut baik kepercayaan dari Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Baparekraf) untuk menjalankan Baparekraf Digital Innovation Lab (Bedil) dalam bentuk Kelas Ilustrasi dan Pengenalan NFT 2024. Bedil telah dilaksanakan dalam bentuk kelas *online* maupun *offline* di Bentara Budaya Yogyakarta sejak 10 Juli hingga 10 Agustus 2024.

Program diikuti 100 peserta dari berbagai latar belakang, seperti mahasiswa, komunitas seni rupa, praktisi seni, dan masyarakat umum. Rentang usianya beragam, mulai dari 18 tahun hingga di atas 46 tahun. Peserta kelas *offline* berasal dari Yogyakarta, Solo, Semarang, dan Jakarta; sementara peserta kelas *online* berasal dari berbagai wilayah Indonesia.

Para peserta diperkenalkan pada fenomena Web3, NFT, token, ilustrasi dalam bentuk NFT. Mereka juga diajak memperdalam ilustrasi bersama para seniman serta menggambar '*on the spot*' di Kotabaru, Yogyakarta. Tak hanya itu, mereka kemudian dilatih untuk membuat *e-wallet* (dompet digital), *minting* (membuat token NFT di blockchain), *listing*, dan *burning* karya-karya di *market place* NFT. Hasilnya, sebanyak 112 karya peserta telah di-*minting* di platform OBJKT.com.

Bentara Budaya lantas mengajak Beng Rahadian dan Wawan Abk sebagai kurator yang menyiapkan pameran di Bentara Budaya Jakarta, 12-17 September 2024. Dari 112 karya peserta Bedil, terpilih 50-an karya untuk ditampilkan dalam pameran dengan tajuk "KOTABARU, CERITA BARU": Pameran Ilustrasi Hasil Baparekraf Digital Innovation Lab (Bedil): Kelas Ilustrasi dan Pengenalan NFT 2024.

Tajuk "Kotabaru, Cerita Baru" merujuk pada momen para peserta saat membuat sketsa '*on the spot*' di Bentara Budaya di Kotabaru, Yogyakarta. Setiap peserta berusaha merekam suasana Kotabaru dengan peninggalan gedung-gedung

bergaya Indies (Hindia Belanda ala Nusantara) dari masa kolonial. Meski merekam lanskap kota yang sama, karya-karya mereka menunjukkan spektrum variasi visual yang lebar. Barangkali ini dipengaruhi oleh keberagaman latar belakang dan usia para peserta.

Terima kasih kepada Baparekraf, khususnya Yuana Rochma Astuti (Direktur Tata Kelola Ekonomi Digital, Deputi Bidang Ekonomi Digital dan Produk Kreatif, Kemenparekraf RI), yang mempercayai Bentara Budaya untuk kembali menjalankan program Bedil tahun 2024. Program Bedil juga telah dijalankan Bentara Budaya tahun 2023 dengan fokus pada fotografi. Semoga program ini dapat terus berlanjut pada tahun-tahun berikutnya.

Penghargaan kepada seluruh narasumber yang telah berbagi pengalaman, teori, dan konsep kepada para peserta. Mereka adalah Beng Rahadian, Raka Jana, Helman Taofani, Sudjud Dartanto, Dony Arsetyasmoro, serta tim Tezos Indonesia. Mereka juga mengajak peserta untuk praktik membuat ilustrasi serta *minting* karya digital di market place NFT. Penghargaan juga untuk Beng Rahadian dan Wawan Abk sebagai kurator pameran ini.

Apresiasi untuk seluruh peserta program Bedil 2024, yang telah mengikuti kelas-kelas *offline* maupun *online* dari awal sampai akhir. Salut untuk tim Bentara Budaya yang menyiapkan program ini, baik workshop di Yogyakarta maupun pameran di Jakarta. Terima kasih kepada semua pihak yang memberi *support* untuk program ini.

Palmerah, 10 September 2024

Ilham Khoiri

General Manager Bentara Budaya & Communication Management,
Corporate Communication Kompas Gramedia

MENDORONG TRANSFORMASI DIGITAL SENI RUPA INDONESIA



Program Baparekraf Digital Innovation Lab (BEDIL) 2024 hadir dengan tujuan untuk meningkatkan kesiapan digital para seniman ilustrator Indonesia. Melalui program ini, kami ingin membuka akses lebih luas dalam memanfaatkan teknologi digital, sehingga karya seni Indonesia dapat lebih maju, sekaligus berkontribusi terhadap peningkatan ekonomi nasional.

Di era teknologi yang terus berkembang, pemahaman mendalam terhadap teknologi menjadi hal yang krusial. Bagi generasi muda, penguasaan teknologi ini tidak hanya memberikan peluang dalam berkegiatan tetapi juga membuka peluang tambahan penghasilan. Inisiatif seperti BEDIL 2024 merupakan langkah

penting dalam memperkuat sektor ekonomi kreatif di Indonesia, khususnya seni rupa.

Sebagai bagian dari upaya tersebut, Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/ Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenparekraf/Baparekraf) dan Bentara Budaya bekerja sama dalam mendukung pemanfaatan teknologi mutakhir seperti Non-Fungible Token (NFT). Di tengah peningkatan nilai aset kripto, yang pada Januari 2024 mencatatkan peningkatan sebesar 130,96% atau Rp21,57 triliun, sektor ekonomi kreatif, khususnya seni rupa, memiliki peluang besar untuk memanfaatkan potensi tersebut.

Melalui NFT, seniman Indonesia dapat memperluas pasar karya mereka hingga ke level global, termasuk dalam mendukung promosi pariwisata Indonesia. Penggunaan NFT yang terkait dengan budaya lokal dan destinasi wisata dapat menjadi alat promosi yang interaktif dan inovatif.

Pelaksanaan BEDIL 2024 secara khusus ditujukan bagi para seniman ilustrator, dengan partisipasi dari 100 peserta yang mengikuti sesi pelatihan dengan melibatkan para pakar. Para peserta, termasuk yang selama ini berkarya secara konvensional, diberikan pemahaman untuk mengadopsi teknologi baru, seperti *minting* karya digital di *platform* OBJKT.com, sehingga mereka dapat memperluas peluang pasar melalui penjualan karya berbasis NFT.

Program ini ditutup dengan pameran bertajuk “KOTABARU, CERITA BARU” yang diadakan di Bentara Budaya Jakarta. Dalam pameran ini, sebanyak 50 karya terpilih dari total 112 karya peserta BEDIL dipamerkan, yang menampilkan kreativitas seniman dalam mengembangkan ilustrasi dengan berbagai gaya dan teknik. Pameran ini memberikan gambaran komprehensif tentang bagaimana seniman dapat berinovasi dengan memanfaatkan teknologi digital dalam berkarya.

Kami berterima kasih kepada Bentara Budaya, kurator, narasumber dan para peserta, yang telah berkolaborasi untuk mewujudkan program ini. Kami berharap pameran ini tidak hanya berjalan dengan baik, tetapi juga memberikan manfaat yang luas, serta mendorong lebih banyak seniman Indonesia untuk berani

berinovasi dan memanfaatkan teknologi untuk melestarikan warisan budaya bangsa.

Terima kasih.

Jakarta, 10 September 2024

Yuana Rochma Astuti

Direktur Tata Kelola Ekonomi Digital Baparekraf/Kemenparekraf RI

TEMBAKAN BEDIL 2024



Sudah sejak lama sekali, sebagian orang telah membicarakan masa depan industri kreatif yang akan tumbuh besar dengan basis digital, kini masa depan yang dibicarakan itu sedang kita jalani. Maka sudah tepat jika pemerintah melalui Baparekraf menginisiasi program inkubasi bagi pelaku industri di bidang visual khususnya ilustrasi, dengan nama Bedil. Program ini sangat tepat sasaran karena fokus pada pelaku yang memiliki potensi dalam pengembangan ekosistem yang menyangkut pola produksi, distribusi, literasi hingga apresiasi. Terlebih dengan keterlibatan Bentara Budaya Jakarta sebagai mitra selama dua kali pelaksanaan termasuk di tahun ini, maka dampaknya akan sangat signifikan.

Menjadi ilustrator digital yang “seutuhnya” tidak berarti melepaskan ikatan sosial dan identitas diri di dunia global, Bedil telah memahami hal ini dengan memberikan pembekalan *workshop* sketsa urban di daerah Kotabaru Yogyakarta, yang hasilnya bukan saja hasil menggambar langsung di lokasi tetapi juga menjadi ide-ide baru untuk dikembangkan. Tulisan ini akan mengantarkan pada apresiasi hasil karya yang sedang dipamerkan dari hasil kegiatan Bedil 2024 yang bekerja sama dengan Bentara Budaya Jakarta untuk kedua kalinya.

Meski bertujuan untuk mendalami kerja digital, pameran ini tetap menampilkan karya fisik agar tetap terkait dengan konteks proses dalam inkubasi yakni *workshop* sehingga terlihat langsung di pameran ini, sebab hasil akhir yang benar-benar berbentuk digital berada di *platform* OBJKT.com, yang sekaligus menjadi hilir dari seluruh kegiatan Bedil, di *platform* itulah karya peserta dipasarkan dalam bisnis NFT. Untuk memahami konteks digital, kita dapat membagi pemahaman berdasarkan tiga konteks, yang pertama cara kerja digital, kedua cara distribusi (*platform* / medium) serta cara orang mengapresiasi atau mengkonsumsi yang mengandalkan fitur pada *device* dalam kondisi *online*. Konteks pertama adalah produksi digital, yakni kerja ilustrasi baik sebagian mau pun seluruhnya menggunakan *software* / aplikasi menggambar, maksud dari kata sebagian ini adalah *mix media*, yang menggabungkan antara kerja manual atau yang sekarang disebut tradisional dengan media kertas, pensil, pena, cat dan semua yang bersifat fisik untuk kemudian diolah menggunakan *software* sehingga hasil akhirnya berbentuk *file*. Konteks kedua adalah distribusinya atau disebut platform digital, yakni tempat dalam ruang maya yang menjadi tempat *display* karya-karya. Konteks ketiga adalah cara mengapresiasi yang juga termasuk sistem transaksi.

Pameran ini membagi dua jenis ilustrasi hasil inkubasi, yakni karya bebas dan karya hasil *workshop* sketsa urban di Bentara Budaya Yogyakarta, karya bebas adalah karya ekspresif yang memang ditujukan untuk pasar global NFT, yang tidak terbatas pada gaya, *genre* atau maksud karya, karena begitulah situasinya. Jenis karya kedua adalah karya hasil dari *workshop* di Yogya, khususnya kawasan Kotabaru, yang telah ditetapkan sebagai kawasan *herritage* karena faktor kesejarahannya. Peserta workshop setelah mendapat pengarahan dalam membuat sketsa urban yang memiliki semangat menggambar dan mengabarkan suasana yang dilihatnya langsung, berpencair di kawasan Kotabaru untuk

mencari objek sketsa, dan kita dapat melihat di pameran ini hasilnya, ada yang menggambarkan bangunan bersejarah seperti gardu “Babon Aniem”, perkembangan pemukiman seperti bantaran Kali Code, bahkan Bentara Budaya Yogyakarta yang menjadi salah satu simpul ruang berkesenian di Yogya. Selain bangunan ada pula yang menggambar objek kuliner yaitu pedagang buah nangka yang telah berjualan di lokasi yang sama selama lebih dari 30 tahun. Selain menggambar dalam konsep sketsa urban, peserta juga ada yang menggambar landmark di atas dengan cara fantasi atau dikembangkan sehingga menjadi paduan antara otentitas ruang (obyek) dengan hasil imajinasi. Keragaman ini menjadi menarik jika kembali melihat konteks pasar NFT yang tidak mengikat.

Di luar itu, mengangkat kawasan Kotabaru sebagai dasar dalam berkarya adalah strategi dalam kebudayaan untuk memasarkan Kotabaru di masa depan, di mana lanskap kota ditampilkan dalam bentuk yang *casual*, ia tidak hadir sebagai bentuk *hard selling* promosi kepariwisataan, tetapi lebur dalam seni-seni visual yang unik, hal ini dapat menjadikan Kotabaru sebagai *spot* yang sepertinya telah lazim menjadi obyek gambar, sehingga lambat laun akan menjadi ikonik dengan sendirinya. Setelah menjadi ikonik, orang akan mencari, tidak perlu diajak-ajak, mereka akan datang dengan sendirinya. Maka tampaknya bahwa kegiatan Bedil dengan tepat dapat “menembak” banyak sasaran.

Menjadi ilustrator digital yang global, tidak berarti harus menghilang di tengah ribuan karya yang terus bergantian setiap waktu, ilustrator tetap dapat eksis dengan akar budaya dan sosialnya di mana ia tinggal. Justru itulah yang akan menempatkan seorang ilustrator menjadi otentik (*authentic intellegence*) yang tidak akan tergantikan oleh mesin (*artificial intellegence*).

Mari berapresiasi.

Beng Rahadian

Kurator Pameran

MEMUPUK RINDU DI KOTABARU



Pengalaman menyusuri kawasan cagar budaya Kotabaru di Yogyakarta membawa kesan yang beragam bagi peserta Baparekraf Digital Innovation Lab (Bedil): Kelas Ilustrasi dan Pengenalan NFT 2024. Kebanyakan perupa mencoba mengeksplorasi kembali titik-titik penanda Kotabaru (Nieuwe Wijk). Meski demikian, seturut dengan kebebasan ekspresi seni, ada pula perupa yang memunculkan kreativitas di luar wilayah ekskursi mereka.

Salah satu penanda khas Kotabaru adalah bangunan gardu listrik alias Babon ANEM (Algemene Nederlandsch Indische Electricisch Maatschappij). Babon ANIEM Kotabaru menjadi sangat legendaris karena di Kotabaru lah

pemasangan jaringan listrik dan air pam pertama kali dilakukan sekitar tahun 1920, ketika pembangunan Kotabaru dimulai oleh Komite Khusus yang dibentuk Residen Yogyakarta Cornelis Cane dan Sultan Hamengku Buwono VII.

Karena itulah, karya-karya terkait Babon ANIEM muncul seperti yang dibuat oleh Budi Yuwono. Budi menggambar Babon ANIEM dengan media cat air di atas kertas padalarang dengan *finishing* ilustrasi digital. Budi melukis Babon ANIEM seperti sosok robot bermata merah dengan dua tangan stop kontak.

Babon ANIEM kembali dieksplorasi ulang oleh Gilang Maulana Kafafi. Dengan memanfaatkan *digital software*, Gilang menggambar gardu listrik yang tengah dililit gurita dengan UFO di atasnya dan deretan tokoh-tokoh kartun di depannya. Selain itu, ada pula karya Atmaja Septa Miyosa yang menyuguhkan Babon ANIEM secara kalem, khas gambar kartu pos yang cantik.

Bangunan ikonik lainnya di Kotabaru adalah Gereja Santo Antonius yang selesai dibangun dan diberkati oleh Uskup Jakarta Mgr A van Velsen SJ pada 26 September 1926. Sketsa Hartoto Indra S menggambarkan gereja itu dengan *drawing* sederhana, namun kuat.

Karya-karya para seniman lainnya turut membangkitkan memori dan romantisme tentang Kotabaru. Siapapun yang pernah studi di Yogyakarta pasti ingat jika di sudut utara Kotabaru terdapat deretan kios ban yang mampu bertahan selama puluhan tahun. Atmaja Septa Miyosa mencoba mengabadikannya.

Di Jalan Suroto, Kotabaru, orang juga selalu teringat dengan penjual buah yang dari dulu selalu setia menjajakan buah andalannya, yaitu nangka! Lina Kusuma Dewi mengabadikannya dengan menggambar satu butir nangka dengan kemasan nangka-nangka kupas beserta timbangan di sampingnya. "Dulu dikemas plastik, sekarang dikemas dengan *tray styrofoam* dan *plastic wrap*! Mirip supermarket!," tulisnya.

Selain menangkap *landmark* penting Kotabaru, para perupa juga mencoba mengeksplorasi fakta-fakta sederhana yang mungkin sering terlewatkan tetapi mengandung pesan dalam. Mukhammad Alwi Assagaf dengan karyanya berjudul "Still Waiting" menggambarkan seorang *driver* ojek online yang sedang

menunggu penumpang sembari bersandar di jok motornya. Fenomena sosial ini mewarnai kawasan Kotabaru yang dulu merupakan daerah pemukiman elit tetapi kini telah berkembang menjadi daerah perkantoran padat.

Meski lokasi melukis '*on the spot*' digelar di Kotabaru, ada beberapa perupa yang memilih untuk merespons titik lain di luar Kotabaru. Ikhman Mudzakir misalnya, ia melukis tugu pal putih Yogyakarta dengan goresan cat airnya.

Sementara itu, Elis Siti Solihat membuat gojekan atau kelucuan pada gambar angkringan yang ia bubuhi dengan kata-kata "Angkringan to the moon". Meski tidak menyinggung tentang Kotabaru, angkringan selalu mewakili sudut manapun di Yogyakarta, termasuk Kotabaru.

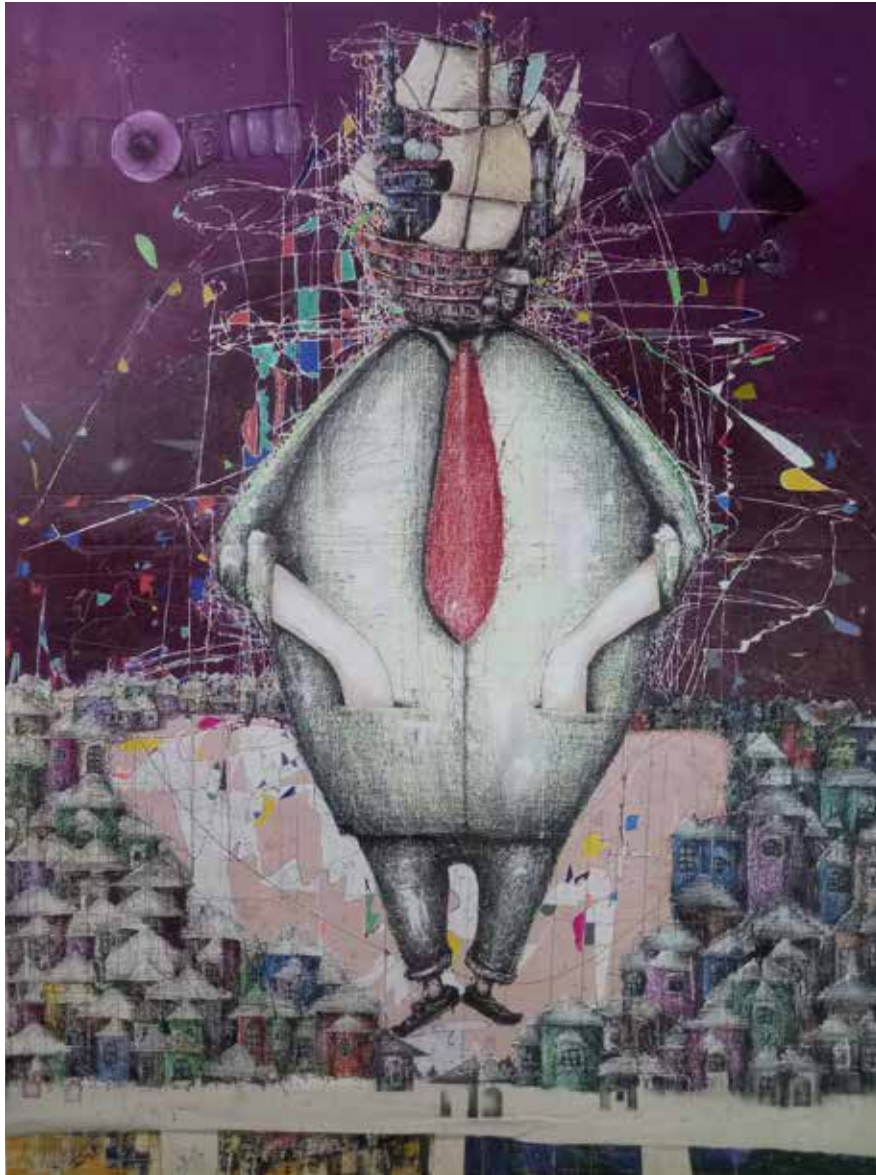
Pada akhirnya, selain membangkitkan memori dan rindu tentang Kotabaru, karya-karya para perupa juga mampu menampilkan ide-ide kreatif, *angle* yang unik, dan ekspresi-ekspresi kebebasan berkarya. Pemanfaatan teknik-teknik digital menjadikan karya-karya para perupa memiliki sentuhan-sentuhan unik perpaduan proses analog dan digital.

Dari karya-karya para perupa, mari kita bersama-sama memupuk rindu di Kotabaru!

Aloysius Budi Kurniawan

Kurator Pameran

KARYA-KARYA



Ahmad Alwi
I'M THE LEADER, 2024
178 x 143 cm
Acrylic on Canvas



Alfi Ardyanto
MENJELANG SENJA, 2022
21 x 29 cm
Watercolor on Paper



Alfi Ardyanto
JOGJA HERITAGE, 2022
21 x 29 cm
Watercolor on Paper



Angga Yuniar Santosa
REBORN FROM A
WATERMELON SLICE, 2024
21 x 29,7 cm
Digital Painting using
Procreate



Angga Yuniar Santosa
TOO MUCH INFORMATION, 2022
21 x 21 cm
Digital Painting using Procreate



Anggit Nugroho
POP GOES PUNK, 2024
3000 x 3000 px
Digital Illustration



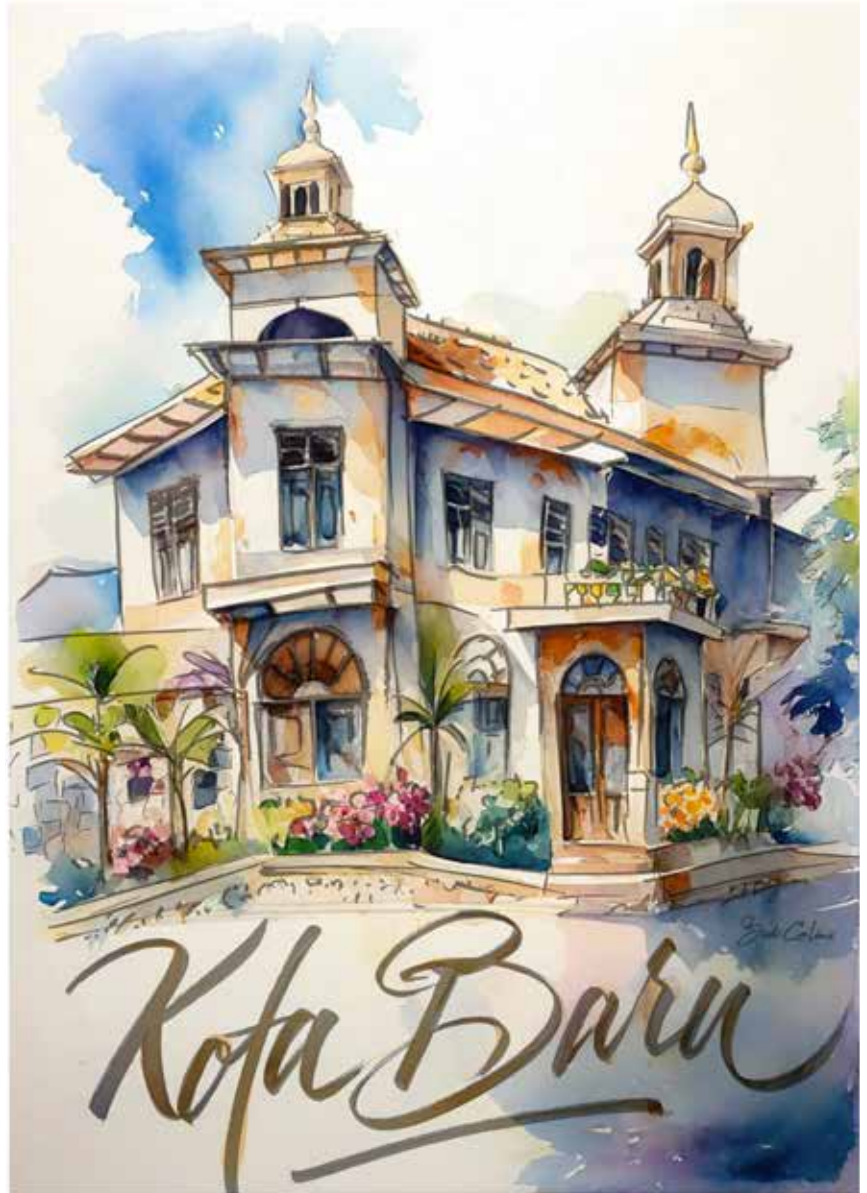
Atmaja Septa Miyosa
BABON ANIEM KOTABARU, 2024
21 x 29,7 cm
Watercolor on Paper



Atmaja Septa Miyosa
KIOS BAN KOTABARU JOGJA,
2024
21 x 29,7 cm
Watercolor on Paper

Budi Yuwono
BABON ANIEM, 2024
21 x 29,7 cm
Watercolor on Padalarang
Paper with Digital Finishing



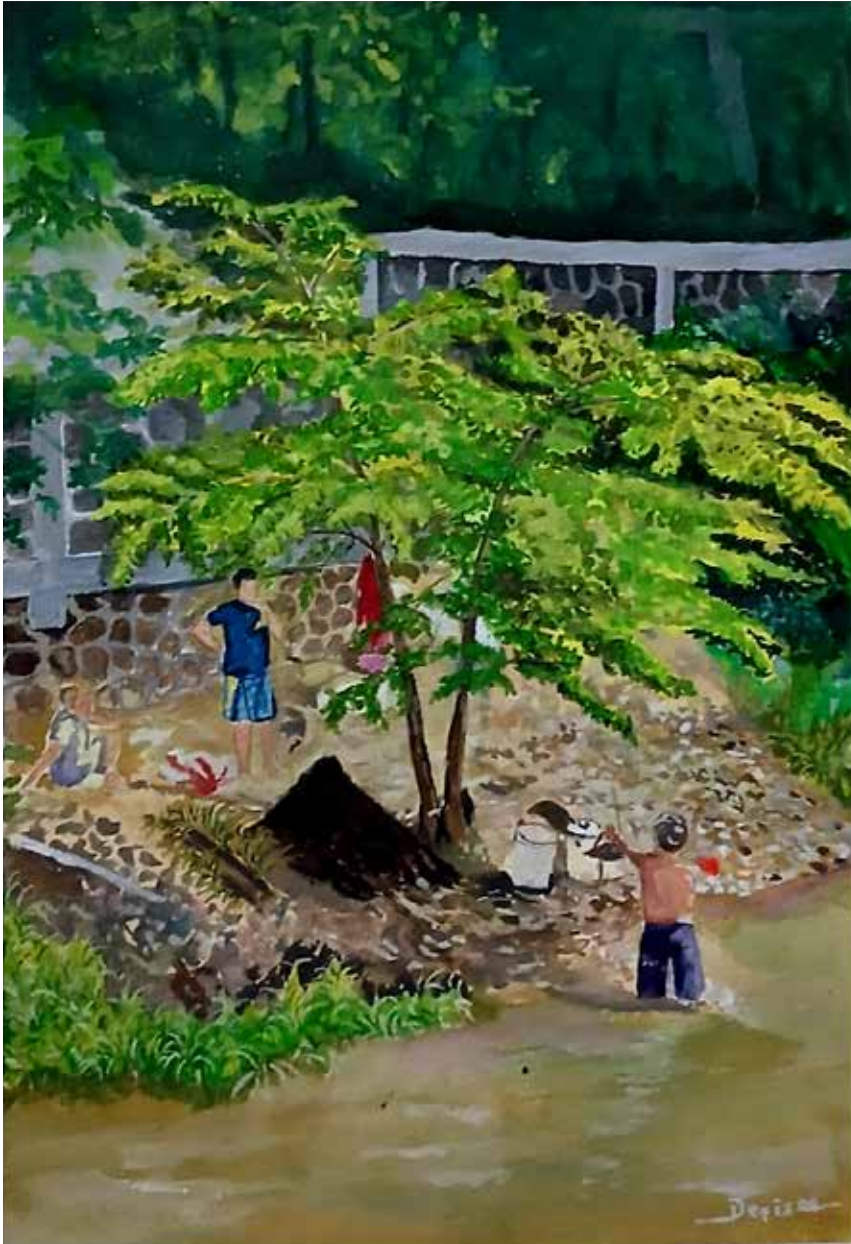


Budi Yuwono

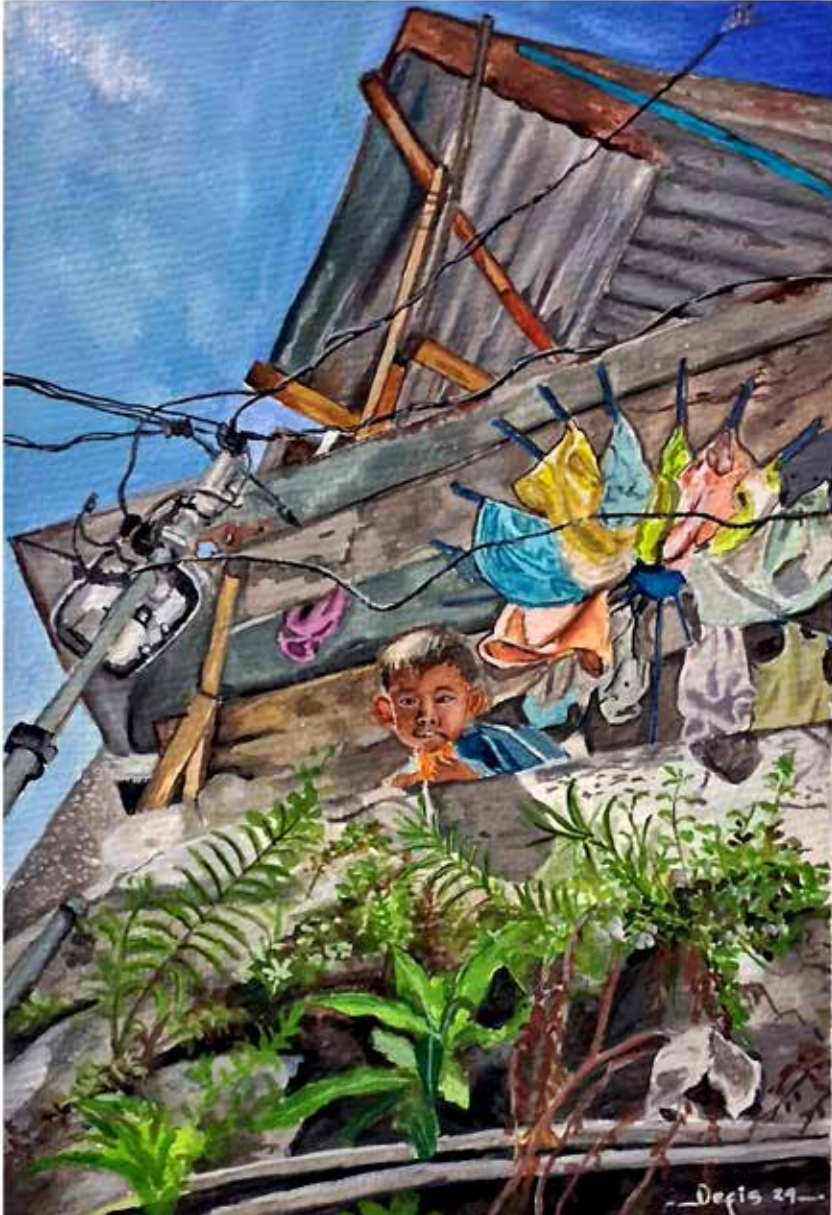
AMAL KASIH DARAH MULIA, 2024

21 x 29,7 cm

Watercolor on Padalarang Paper
with Digital Finishing



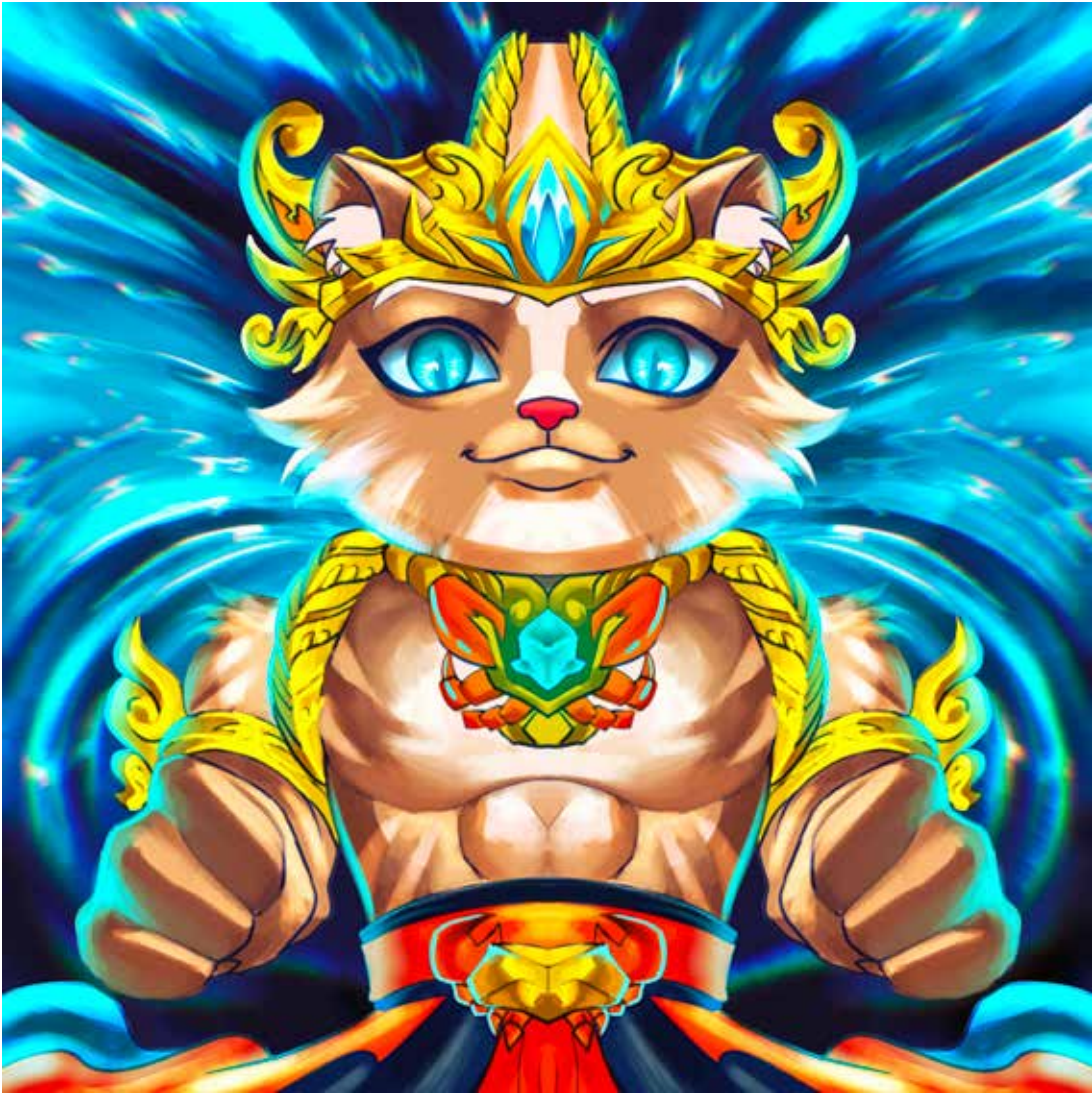
Devi Fatmawati Iskandar
PENAMBANG PASIR
(BANTARAN KALI CODE), 2024
21 x 29,7 cm
Gouache on Watercolor Paper



Devi Fatmawati Iskandar
MENUNGGU KERING (BANTARAN
KALI CODE), 2024
21 x 29,7 cm
Gouache on Watercolor Paper



Diesta Noor Shinta
#3 GATOTKUCI, 2022
30 x 30 cm
Digital Illustration using Procreate



Diesta Noor Shinta
#2 CANTASENA, 2022
30 x 30 cm
Digital Illustration using Procreate



Dimanuga
MENUNGGU WAKTU, 2024
21 x 29,7 cm
Drawing Pen & Watercolor on Watercolor Paper



Dimanuga
RUMAH JALAN SUNARYO,
2024
21 x 29,7 cm
Drawing Pen & Watercolor
on Watercolor Paper



Dwi Anggit Fadholli Utama
MEMBINGKAI CERITA LAMA, 2024
4000 x 5000 px
Digital Illustration



Elis Siti Solihat
ANGKRINGAN TO THE MOON, 2024
Digital Illustration



Ellyana Khoirunnisa

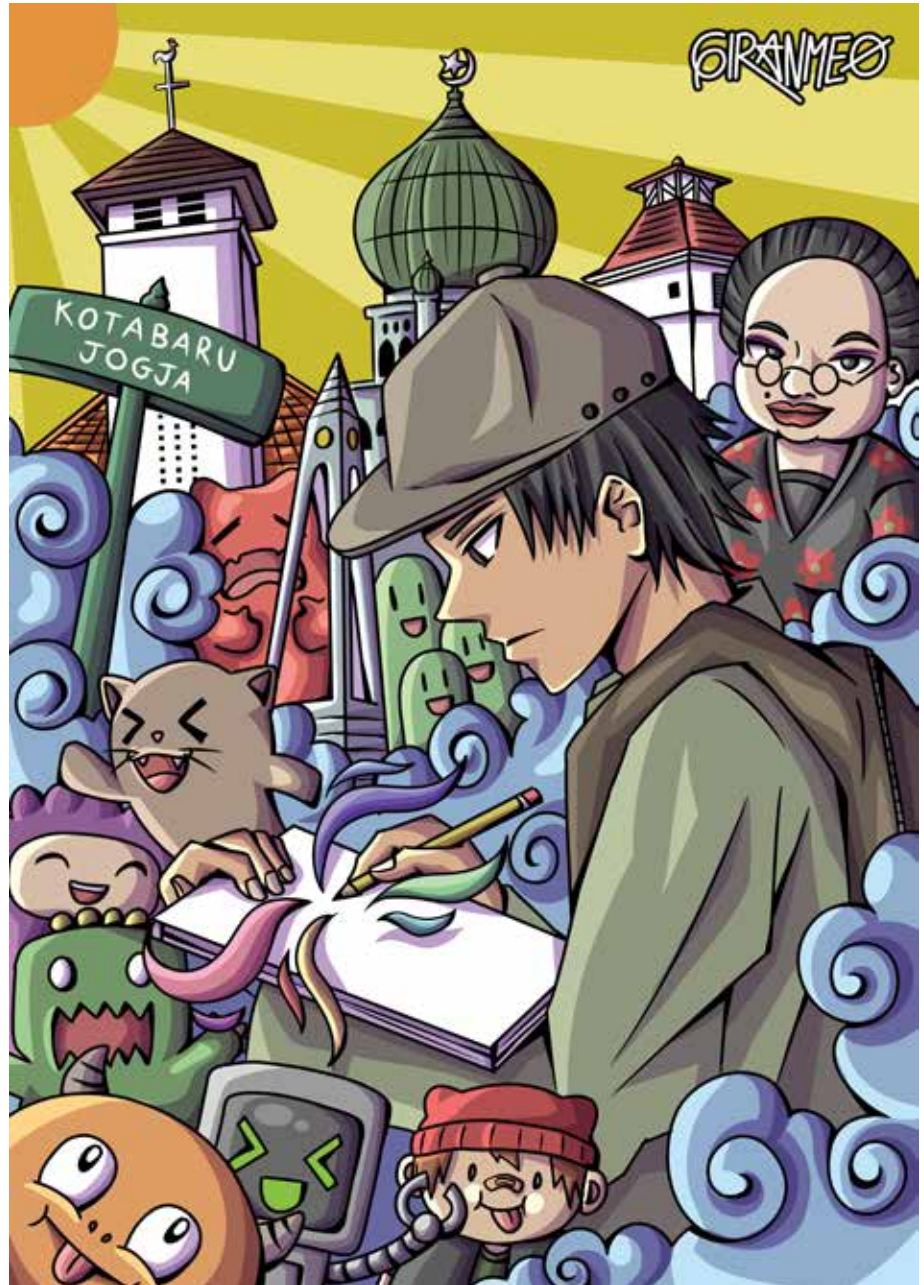
WHY?, 2023

30 cm

Digital Art



Felicia Joanna Astadewi
THE COLOR OF KALI CODE
SLUMS, 2024
Digital Painting



Gilang Maulana Kafafi
MENGGAMBAR BERSAMA
KOTABARU, 2024
29,7 x 42 cm
Digital Illustration using
Medibang Paint Pro, Cel
Shading



Gilang Maulana Kafafi

BABON ANIEM KOTABARU, 2024

29,7 x 42 cm

Digital Illustration using Medibang Paint Pro, Cel Shading



Hartoto Indra S
GEREJA KOTABARU, 2024
21 x 29,7 cm
Pen on Paper



Ifat Futuh

CHANGING THE WORLD, 2022

105 x 87 cm

Acrylic on Canvas



Ikhman Mudzakir
TUGU JOGJA #2, 2024
42 x 29,5 cm
Watercolor on Paper



Ikhman Mudzakir
PAGI BERKABUT, 2024
42 x 29.5 cm
Watercolor on Paper



Karina Devi Saraswati
ELYSIAN LAYERS , 2024
17 x 17 cm
Digital Pixel Art



Karina Devi Saraswati
CHROMATIC ELIXIR, 2024
17 x 17 cm
Digital Pixel Art



Kristides Yudoko
SELALU BARU BERKAT DI KOTABARU, 2024
29,7 x 21 cm
Drawing Pen on Paper



Lina Kusuma Dewi
NANGKA KOTABARU, 2024
40 x 20 cm
Digital Illustration



Lina Kusuma Dewi
KO AYUNG KOTABARU , 2024
40 x 20 cm
Digital Illustration



Meuz Prast
RELIEF CANDI NGAWEN, 2024
19 x 28 cm
Ballpoint on Paper



Mohammad Junaedi Safari
EVERY ROSE HAS ITS
THORN, 2022
29,7 x 42 cm
Digital Illustration using
Photoshop



Mohammad Junaedi Safari
COMFY LIZARD MAN, 2022
29,7 x 42 cm
Digital Illustration using
Photoshop



Muhamad Widi Naufal Nabila
BEDIL, 2024
2945 x 2268 px
Mix Media (Photography, Pencil on
Paper, and Digital Illustration)



Muhammad Arief Almahdi
CERITA BARU KOTABARU, 2024
3721 x 5262 px
Mix Media (Manual & Digital Illustration)

Muhammad Iqbal Muttaqin
GRAHA LBC KOTABARU IN
WATERCOLOR, 2024
29,7 x 42 cm
Digital Painting using Photoshop





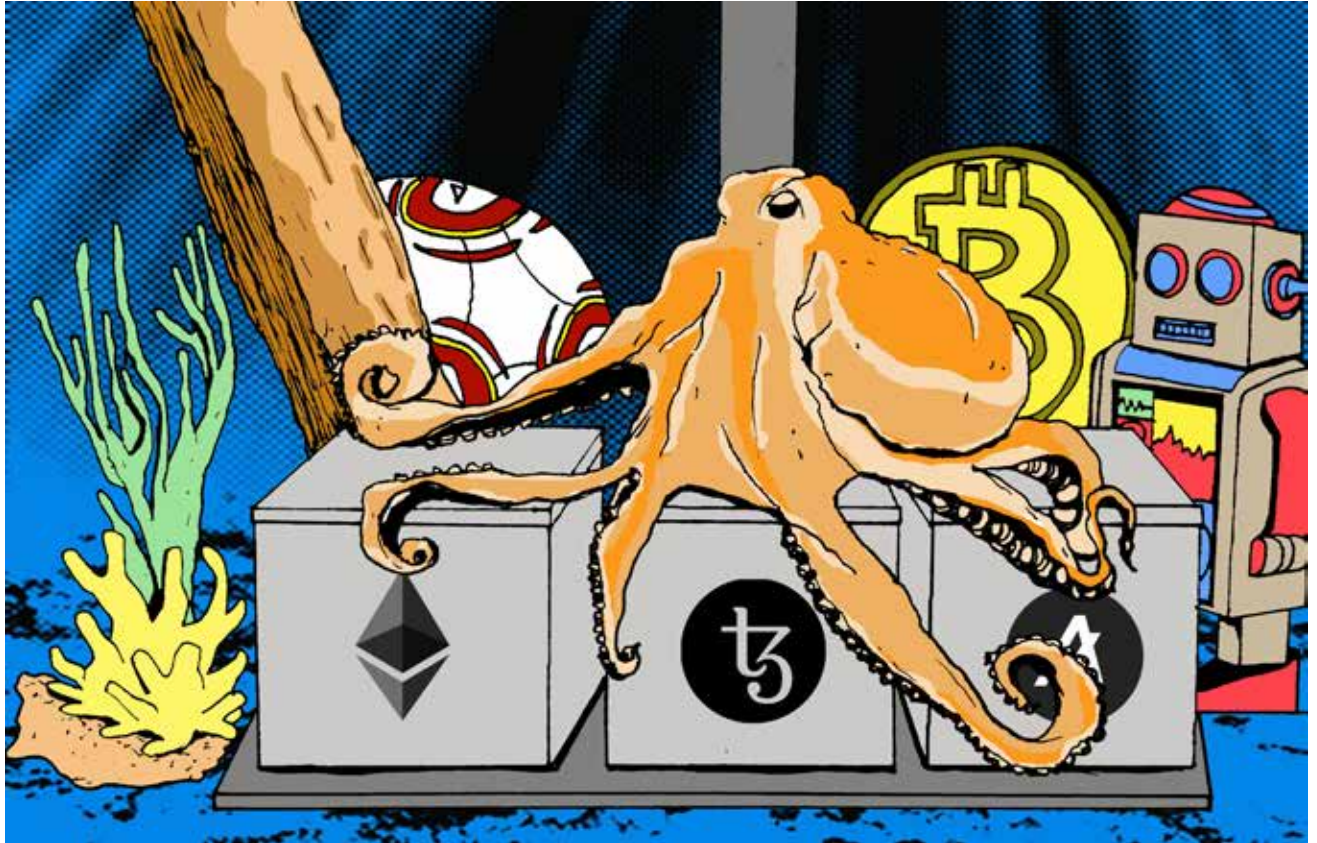
Muhammad Iqbal Muttaqin
GRAHA EKLIN KOTABARU IN
WATERCOLOR, 2024
29,7 x 42 cm
Digital Painting using Photoshop



Mukhammad Alwi Assagaf
STILL WAITING, 2024
Digital Painting



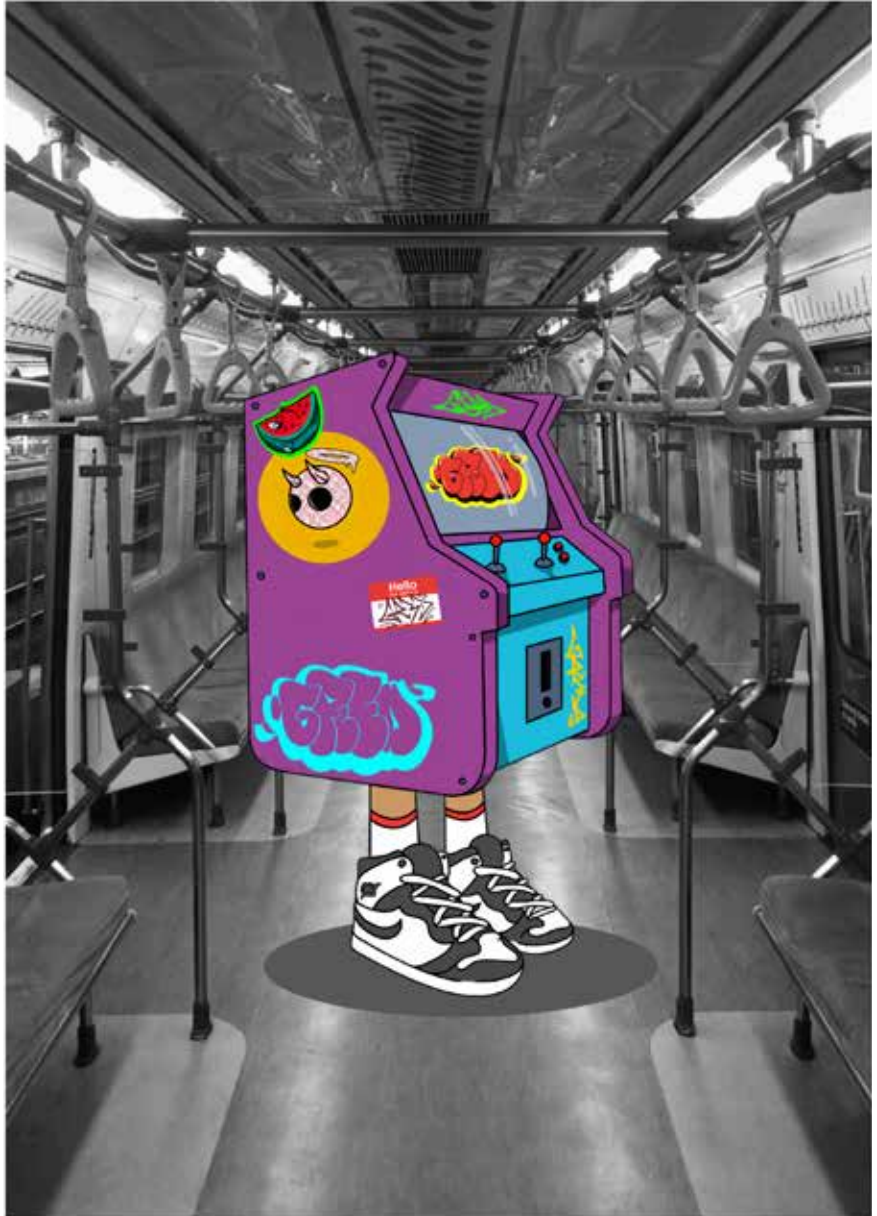
Nadialila Josepika Saintera
RUMAH LAMA, 2024
15X25 cm
Ballpoint on Paper



Riky Yulianto
UNPREDICTABLE, 2022
Digital Illustration



Rosy Hidayatu Nasrullah
BUILDING IN THE CITY, 2024
3300 x 2550 px
Mix Media (Photography &
Digital Art)



Rosy Hidayatu Nasrullah
GAME ON THE TRAIN, 2024
3300 x 2550 px
Mix Media (Photography &
Digital Art)



Sigit Ananta
KOLABORASI, 2024
20,5 x 14,5 cm
Watercolor & Drawing
Pen on Paper



Surya Nur Indrawan
MORNING ROUTINE, 2024
Digital Skech Illustration



Kotabaru

-jogja-

Tri Palupi
SEBUAH CAFE DI GARDEN CITY - KOTABARU
YOGYAKARTA, 2024
14,8 x 21 cm
Brush Pen on Paper



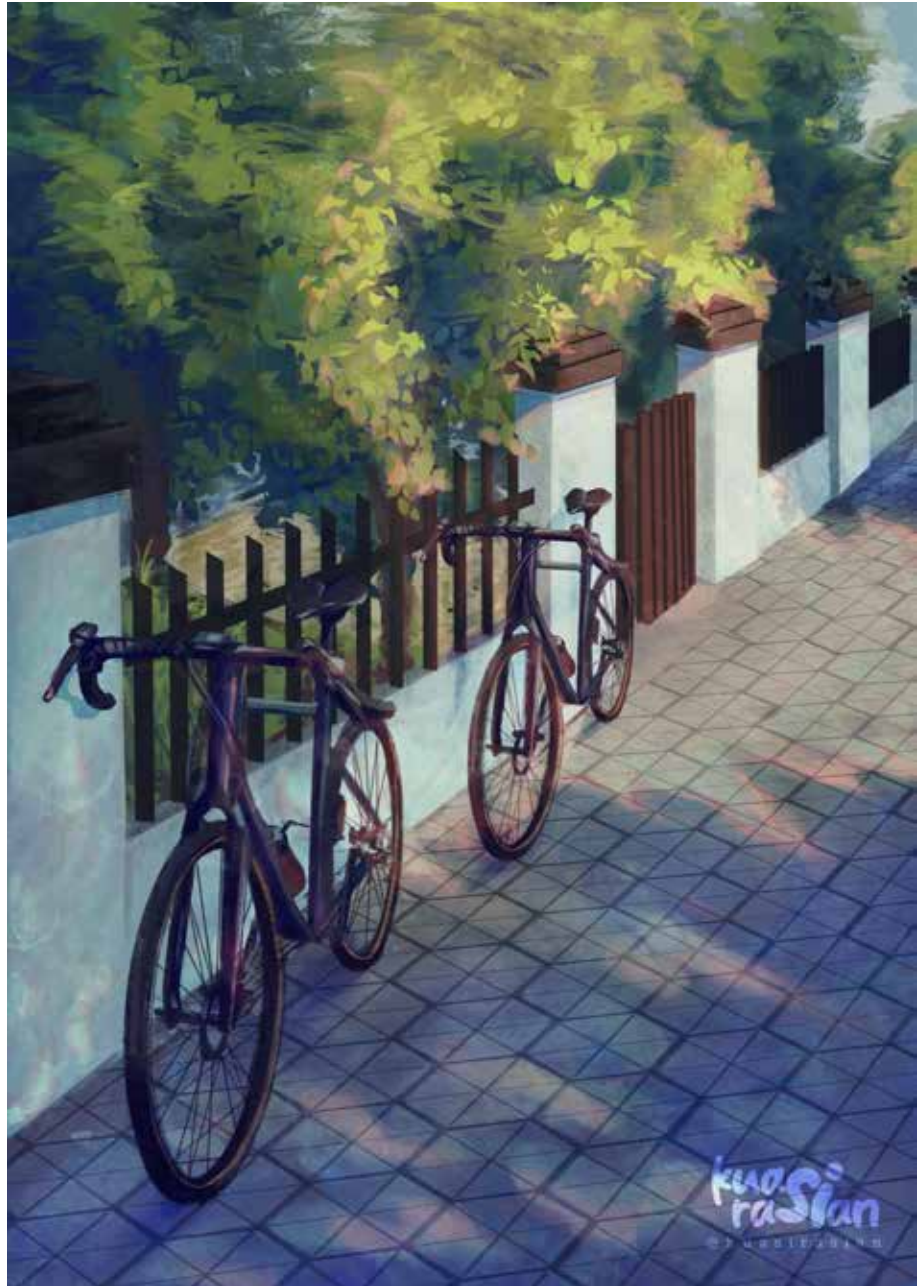
Tri Palupi
MUSEUM KOTAGEDE - YOGYAKARTA, 2024
14,8 x 21 cm
Brush Pen on Paper



Yoakim Dyas Trisantana
BAKPAO IMUT, 2024
1080 x 1080 px
Artificial Intelligence



Yoakim Dyas Trisantana
KELINCI KEHIDUPAN, 2024
1080 x 1080 px
Artificial Intelligence



Zahirah Tsurayya Mufidah
MORNING STROLL AT
KOTABARU, 2024
42 x 59,4 cm
Digital Painting



KOLEKSI KARYA
NFT

BIODATA SENIMAN



Ahmad Alwi

Lahir di Bantul 1982. Pertama kali mengikuti pameran adalah pameran Nandur Srawung di Taman Budaya Yogyakarta pada tahun 2016. Pada tahun 2021 mengikuti pameran Art Fair di Kuala Lumpur Malaysia. Di tahun 2023, ia berpartisipasi dalam pameran Mikul Duwur Mendem Jero di Bentara Budaya Yogyakarta.



Alfi Ardyanto

Belajar melukis secara otodidak. Mulai melukis secara intens sejak tahun 1999. Mulai tahun 2006 mulai melukis secara *full-time*. Menguasai berbagai media lukis seperti cat minyak, akrilik, dan cat air. Menyukai aliran realis impresionis dan ekspresionis. Banyak pengalaman melukis langsung obyek (*on the spot painting*). Tahun 2013 bergabung dengan Komunitas Cat Air Indonesia (Kolcai). Dalam *event* tertentu sering mengisi *workshop* dan demo melukis dengan cat air.



Angga Yuniar Santosa

Lahir di Banyuwangi pada 1989. Menyelesaikan sarjana seni rupa di ISI Yogyakarta (2012) dan menyelesaikan gelar magisternya di ISI Yogyakarta (2014). 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). Pameran tunggal diantaranya Virtual Solo Exhibition, Harvest Dreams on pandemic (2021) - HOLES AROUND ME, Tembi Rumah Budaya Yogyakarta (2014).

Anggit Nugroho

Atmaja Septa Miyosa



Lahir Sleman, 30 September 1986. Lulus dari SMSR Jogja (2001-2004), lalu kuliah di Pendidikan Seni Rupa UNY (2004-2008) dan Pascasarjana ISI Jogja, Penciptaan Seni DKV (2009-2011). Pernah mengajar desain di Digital Studio Workshop dan Universitas Dian Nuswantoro Semarang, menggarap animasi di PH Dreamtoon, mengajar ilustrasi dan desain di UST Jogja. Sejak 2015 menjadi pengajar di Prodi Animasi Sekolah Tinggi Multi Media 'MMTC'. Mulai membuat kartun untuk Kedaulatan Rakyat tahun 2004. Hingga saat ini kartunnya pernah dimuat di Kedaulatan Rakyat, Koran Merapi, Koran Bisnis, Jawa Pos, RadarJogja, Meteor, Sindo, Tempo, Bola, Suara Pembaruan, Suara Merdeka dan Majalah Djaka Lodang. Galeri online: www.septamiyosa.blogspot.com, instagram: @miyosa_drawing.

Budi Yuwono



Menyelesaikan pendidikan Pasca Sarjana di Prodi DKV ISI Yogyakarta tahun 2008. Saat ini menjadi dosen fotografi di UPN Veteran Yogyakarta, Freelance Desainer Grafis, dosen STSRD Visi Indonesia Yogyakarta, dan Microstock Contributor.

Devi Fatmawati Iskandar



Seorang pelukis konvensional yang mulai aktif pameran sejak tahun 2023. Pameran yang pernah diikuti antara lain Mantra Cinta (Pendhapa Art Space), Menyauh Rasa (G-Printmaking Art Studio), Manifestasi (Pendhapa Art Space), Friendship di Galeri Koffee Macan.



Diesta Noor Shinta

Perempuan kelahiran tahun '96 dengan hobi menggambar dari kecil terbawa sampai dewasa sebagai profesi dan keahlian (serta menjadi pengajar juga di kampus). Pernah mengikuti lomba gambar karikatur dari Cina, mendapat Bronze di tahun 2019. Suka membaca komik dan juga akhirnya punya proyek-proyek komik. Sekarang baru mendalami tentang komik baik sejarah maupun dinamika perkembangan pembuatan dan konsumsi komik. Pernah mengikuti acara-acara pameran, termasuk yang paling baru adalah pameran komik "Daya Dara" yang diselenggarakan di Bentara Budaya Yogyakarta, 25-31 Juli 2024.



Dimanuga

Lahir di Jakarta tahun 1987. Pernah menempuh pendidikan DKV UNS Surakarta. Saat ini bekerja sebagai penata *layout* buku dan pengajar gambar. Di tahun 2011 mengikuti pameran Digital Artwork "Pegawai Print-printan" Semangka yeaph DKV UNS.



Dwi Anggit Fadholli Utama

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Institut Kesenian Jakarta. Pameran ini adalah pameran pertamanya di luar kampus, karena sebelumnya hanya mengikuti pameran tugas yang ada di kampus.

Elis Siti Solihat



Ellyana Khoirunnisa

Lahir di Kendal tahun 1999. Menyelesaikan pendidikan di ISI Yogyakarta. Pertama kali mengikuti pameran di tahun 2018 yaitu pameran Pusara Samsara, Jogja National Museum. Ia berfokus pada bidang Seni Rupa Murni khususnya Seni Grafis. Dalam berkarya menggunakan teknik Cetak Tinggi dengan media *Hardboard* atau Lino yang dicetak menggunakan Tinta Cetak.

Felicia Joanna Astadewi



Gilang Maulana Kafafi

Saat ini sedang menempuh pendidikan Desain Komunikasi Visual di ASRD MSD Yogyakarta. Memiliki ketertarikan dalam bidang ilustrasi. Pernah membuat ilustrasi alat kedokteran untuk pendaftaran HAKI dan *banner* penelitian kesehatan.



Hartoto Indra S

Berdomisili di Yogyakarta. Tahun 2021 mengikuti pameran di ISI Yogyakarta. Tahun 2022 berpameran di Silpakorn University Bangkok Thailand. Tahun 2023 memamerkan karyanya di Gedung Kemendikbudristek Jakarta.



Ifat Futuh

Lahir di Wonosobo, tahun 1977. Pameran tunggal pertamanya yang bertajuk 'Klinik' diselenggarakan di Perahu Art Connection Yogyakarta tahun 2014. Pameran tunggal kedua yang ia gelar adalah The Gaia di Mata Kayu Art Studio Yogyakarta tahun 2017. Pernah berpameran 'Art is fair' di Art market malaysia, Kuala Lumpur, Malaysia tahun 2021. Tahun 2023 berpameran 'Tokoh Tokoh' peringatan 41 tahun BBY, di Bentara Budaya Yogyakarta.



Ikhman Mudzakir

Lahir di Banyumas tahun 1968. Mulai mengikuti pameran seni rupa sejak tahun 1989 di Pameran Kaligrafi IAIN, Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 1989. Di tahun 2024 ikut berpameran dalam pameran Kaligrafi Batik dan Kaligrafi Kontemporer Gallery Leman Art, Kalasan Sleman 2024; Pameran Lukisan 'Garden Party_New Era', Kembang Jati, Yogyakarta 2024; Pameran Senirupa Nasional 'Indonesia Kini dan Masa Depan', Benteng Vredeburch, Yogyakarta 2024; Pameran lukisan Peringatan UUK DIY 'Marwah Keistimewaan Untuk Nusantara', Sonobudaya Yogyakarta 2024; dan Pameran Senirupa 'Ambal Warsa' Stasiun TVRI Yogyakarta, Yogyakarta 2024.



Karina Devi Saraswati

Lulusan S1 Desain Produk ISI Yogyakarta. Saat ini berprofesi sebagai ilustrator dan desain grafis lepas. Pernah menjadi ilustrator komik untuk buletin KOMUNIKA di Kemenkominfo dan Character Designer Satria-1 BAKTI Kemenkominfo. Ia juga menjadi *layout artist* dan ilustrator buku di Montase Film.



Kristides Yudoko

Berpengalaman mendesain souvenir khas Yogya. Pada tahun 2023 mengikuti pameran seni rupa 'HITAM' di Grey Gallery Bandung. Pameran Bekraf Creative Labs Seni Rupa 2019, Galeri Soemardja, ITB, Bandung tahun 2019. Tahun 2007 mendapatkan penghargaan Pemenang Pertama Nasional Lomba Iklan Cetak "The Spirit of Indonesian Ad Culture" Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.



Lina Kusuma Dewi

Lina Kusuma Dewi adalah ibu rumah tangga dengan 2 anak yang tinggal di Yogyakarta. Menggambar adalah kegemarannya sejak kecil. Mendapatkan gelar sarjana di DKV Universitas Kristen Petra Surabaya. Sejak pandemi di tahun 2020, mulai menggeluti ilustrasi di sela-sela kegiatannya. Hasil karya ilustrasinya antara lain: Kado Buat Karen (2020), Majalah bulanan Prajna Pundarika (rubrik cerita anak & cover majalah), Gongka (2024), The Path of Two Souls Journal.



Meuz Prast

Sering mengisi ilustrasi cerpen Kompas, dan beberapa karya sebagai cover buku *Antalogi Puisi*. Cover buku *Virus, Manusia, Tuhan*. Buku *Dari Jokowi hingga Pandemi*, buku *Globalisasi, Ekonomi Konstitusi, dan Nobel Ekonomi* penerbit Kepustakaan Populer Gramedia. Menggelar pameran tunggal di tahun 2017 dengan judul 'Face Project', LimasArt House Yogyakarta dan 'MataMata' di Miracle Print Galeri pada tahun 2019. Di tahun 2021 mengikuti pameran 'Discover the Undiscovered' The American Club, Singapore.



Mohammad Junaedi Safari

Lulusan S1 Seni Rupa Murni ISI Surakarta ini pernah mengikuti beberapa kegiatan, antara lain TKMDII ISI Surakarta 2019, Pameran JATIM Biennale Permissive Issue, Project Penta Klabs IV Grobak Hysteria 'Malih Dadi Segara'.



Muhamad Widi Naufal Nabila

Mahasiswa semester 4 DKV ISI Yogyakarta. Saat ini menjadi *freelance illustrator* di Tirta Buana Media.



Muhammad Arief Almahdi

Saat ini sedang menempuh pendidikan DKV di ISI Surakarta. Bekerja sebagai ilustrator lepas dan NFT *creator* sambil menyelesaikan studinya.



Muhammad Iqbal Muttaqin

Lahir di Trenggalek tahun 1984. Menyelesaikan pendidikan Sarjana Sosiologi pada Fakultas Ushuluddin UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta. Meraih penghargaan juara 1 lomba foto Hari Keris Nasional Dinas Kebudayaan DIY. Pameran yang pernah diikuti antara lain, Pameran Foto Bersama Insta Bandung 2015 dan Pameran Foto Bersama Rana Budaya 2024.

Mukhammad Alwi Assagaf

Nadialila Josepika Saintera



Riky Yulianto

Lahir di Tangerang tahun 1998. Saat ini sedang menempuh pendidikan di Institut Seni Surakarta. Pertama kali mengikuti pameran seni rupa di tahun 2016. Di tahun 2023, ia mengikuti pameran 'Vision of The Future' di The Gallery of Fachhochschule Dortmund, Germany, pameran *totebag* 'Portable Collectable' di Matterial Coffee, pameran poster film 'Boleh Bootleg Boleh Fiktif' oleh Menonton di Ruang Tamu, PT Produksi Film Negara.



Rosy Hidayatu Nasrullah

Ilustrator berpengalaman dengan lebih dari 5 tahun dalam pembuatan logo, *cover* album dan *design* kaos, juga menjadi seorang *printmaker* dalam kesehariannya.



Sigit Ananta



Surya Nur Indrawan

Menempuh pendidikan DKV ISI Surakarta. Saat ini bekerja sebagai *freelance graphic designer* dan penjualan aset digital Microstock.



Tri Palupi

Seorang penghobi sketsa yang tinggal di Surakarta, Jawa Tengah. Menekuni hobi *live sketch* sejak tahun 2015 dan bergabung dengan berbagai komunitas sketsa seperti Indonesia Sketchers Sala dan Indonesia Sketchers Jogja. Dengan latar belakang pendidikan Teknik Arsitektur, ia senang melakukan sketsa bangunan-bangunan bersejarah di berbagai kota di Indonesia dengan media *brushpen* pada buku sketsa. Melalui aktivitas tersebut, ia mendapatkan kesenangan dengan menorehkan garis dengan tinta secara langsung, alih-alih menggunakan sketsa pensil terlebih dahulu. Telah mengikuti berbagai pameran sketsa, di antaranya: MBloc Design Week di LokanantaBloc, Surakarta (2023), Soloborasi - *Workshop* dan Pameran di Museum Keris Surakarta oleh Dinas Pariwisata Kota Surakarta (2019), Pameran Sketsa '[Re]Kreasi Garis' di Galeri Nasional Indonesia (2018)



Yoakim Dyas Trisantana

Lulus dari jurusan Ilmu Komunikasi Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Telah bekerja selama lebih dari 3 tahun di industri kreatif. Berkomitmen untuk membantu masyarakat melalui media digital, kemitraan, dan pengembangan komunikasi.



Zahirah Tsurayya Mufidah

Seorang lulusan Psikologi yang gemar mengarungi dunia imaji lewat karya visual berupa desain grafis dan ilustrasi. Seorang amatir yang senang belajar dan mencoba hal baru. Aktif bereksplorasi sejak tahun 2017 dan berharap akan mampu terus berkarya hingga nanti.

DOKUMENTASI WORKSHOP





TERIMA KASIH

Informasi lebih lengkap kunjungi:
www.bentarabudaya.com