

# ENFT

**BENTARA BUDAYA**

Powered by:

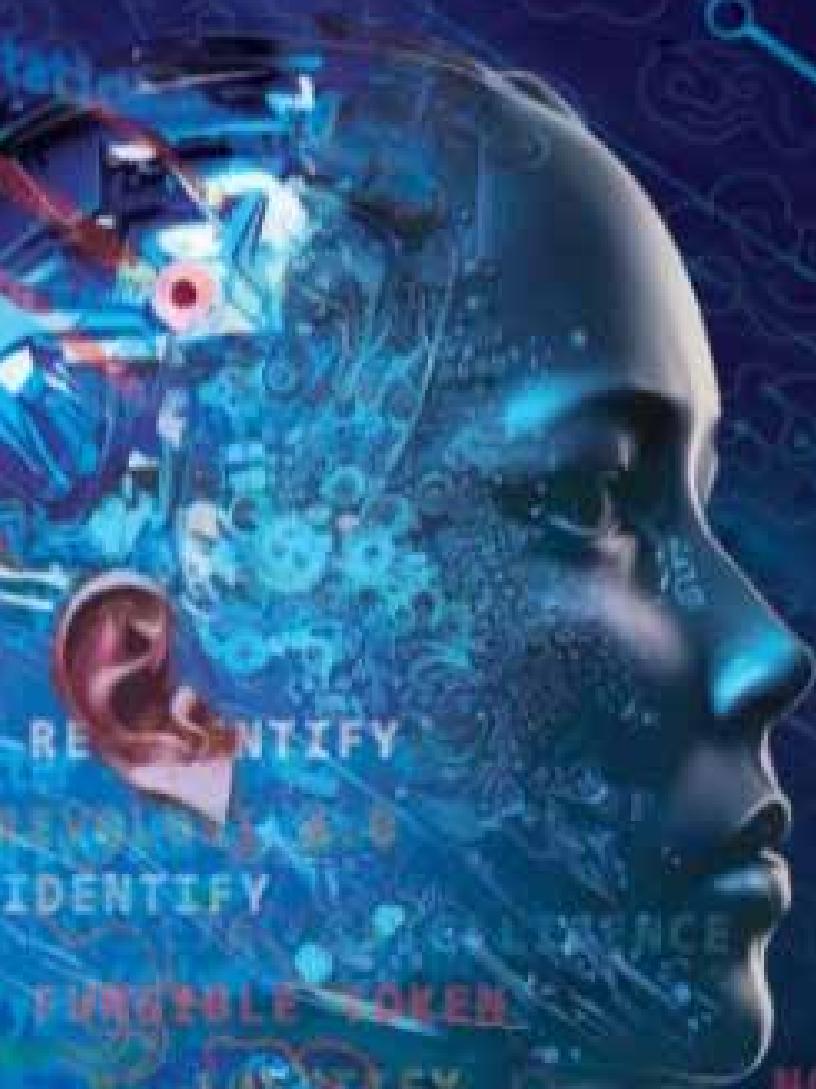


BENTARA BUDAYA

Supported by:



TZ/PAC



RE-IDENTIFY

IDENTIFY

FUNGIBLE TOKEN

RE-IDENTIFY

NON FUNGIBLE TOKEN

RE-IDENTIFY ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Pameran NFT

# Re-Identify

13-22 Juli 2023  
Di **Bentara Budaya Jakarta**  
Jl. Palmerah Selatan No 17  
Jakarta 10270

**Penyelia**

Glory Oyong  
Ilham Khoiri

**Kurator Bentara Budaya**

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

**Kurator Pameran**

Ilham Khoiri  
Aloysius Budi Kurniawan

**Tata Letak**

Muhammad Safroni  
Azhar Aqilha

**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  
Azhar Aqilha

# MENCARI JATI DIRI DI ERA REVOLUSI 4.0

Kita sekarang hidup dalam tatanan dunia baru. Revolusi industri 4.0 mendorong inovasi yang memadukan kecerdasan manusia dengan teknologi. Berkat bantuan *Artificial intelligence (AI)*, *The Internet of Things (IoT)*, dan teknologi robotik, manusia memenuhi bermacam kebutuhan sehari-hari: mulai dari makan, minum, bepergian, nonton film di bioskop, belanja, menginap di hotel, sampai mencari jodoh.

Saat bersamaan, media sosial juga menawarkan berbagai layanan. Tak sebatas menjadi “microblog”, *storage* data, atau ruang berjejaring, kini medsos menawarkan banyak fitur yang kian menenggelamkan kita dalam hasrat “narsis”, *branding*, juga berbelanja. Semua godaan itu dapat diakses selama 24 jam, tanpa batas. Fitur “*live streaming*” memungkinkan semua orang bersiaran langsung secara masif, seketika, dan interaktif.

Dalam *landscape* global ini, identitas manusia pun memuai, mencair, atau berfluktuasi. Bagi setiap individu manusia, tatanan ini memberi peluang untuk membangun identitas sesuai aspirasinya. Nama, data diri, latar belakang, profesi, hobi, ketertarikan, atau avatar leluasa dikemas sesuka hati. Namun, di mata pengembang teknologi informasi, manusia dihitung sebagai data atau angka yang dapat diolah dan ditransaksikan kepada siapa pun yang memerlukannya.

Lalu, siapakah diri kita? Apakah kita adalah seseorang yang senang sarapan sambil menyeruput kopi di rumah pagi hari? Seorang kreator yang aktif berkarya seni dan mengunggahnya di fitur-fitur media sosial? Seorang yang suka berganti-ganti identitas di akun-akun medsos? Atau kita bagian dari kerumunan netizen (*internet citizen*) yang mengalami "*fear of missing out*" (Fomo) sehingga terus kepo ("*knowing every particular object*") pada isu-isu viral?

Kita perlu melakukan "*re-identify*" alias mengidentifikasi ulang, siapa sejatinya diri kita di tengah perubahan. Semangat inilah yang diekspresikan para seniman dan pekerja kreatif dalam pameran seni rupa bertajuk "Reidentify." Mereka mengeksplorasi aneka macam inovasi dengan memanfaatkan teknologi terkini sekaligus memanggungkan karyanya secara multiplatform.

Dengan mengoptimalkan teknologi digital, salah satunya dalam bentuk "*non-fungible token*" alias NFT, para seniman menampilkan karya secara luar ruangan (*offline*) sekaligus dalam jaringan (*online*). Publik dapat menikmati semua itu tanpa batas ruang dan waktu.

Pameran ini merupakan rangkaian dari program Laboratorium NFT Bentara Budaya *powered* by Astra, yang dihelat sejak Januari hingga Juli 2023. Selain para peserta Lab angkatan 1 dan 2, turut pula sejumlah seniman undangan. Pameran digelar di Bentara Budaya Jakarta (13-21 Juli 2023) dan di Galeri Astra Jakarta (26-30 Juli 2023).

# SATU RUANG INKUBASI BERNAMA LAB NFT

## Ilham Khoiri

GM Bentara Budaya & Communication Management, Corporate Communication, Kompas Gramedia

**M**engembangkan Laboratorium NFT (*Non-Fungible Token*) adalah upaya Bentara Budaya untuk menjadi relevan dengan kehidupan kekinian. Melalui program ini, para seniman dan desainer diajak untuk memperdalam cara-cara baru berkarya seni dan menyajikannya dalam *blockchain* berjejaring global. Medan seni pun kian meluas, seiring tantangan baru yang bermunculan.

Gagasan membuat Lab NFT Bentara bermula dari diskusi kecil di Lantai 17 Menara Kompas, pertengahan tahun 2022. Saat itu, kami sedang mempersiapkan program untuk menyambut ulang tahun ke-40 Bentara. Kami berusaha untuk menawarkan sesuatu yang menunjukkan semangat beradaptasi dengan perubahan zaman. Setelah melalui berbagai pertimbangan, kami memutuskan untuk membuat Laboratorium NFT.

Kenapa NFT? Karena *Non-Fungible Token* (token yang tak dapat dipertukarkan) merupakan salah satu bentuk seni visual yang menjadi fenomena terkini dalam kehidupan global. Token merupakan satu unit digital (crypto) yang diterbitkan dalam sistem penyimpanan data bernama *blockchain*. NFT ibarat sertifikat digital yang merepresentasikan suatu barang nyata yang otentik. Sertifikat ini serupa duplikasi karya seni yang dapat diedarkan atau diperjualbelikan secara resmi dengan “*cryptocurrency*” (mata uang digital).

Dengan sistem keamanan digital dalam teknologi ini, semua proses transaksi tercatat secara detail. Siapa yang menjual, siapa yang membeli, termasuk rangkaian pembelian jika proses itu bergulir dengan melibatkan banyak pihak. Setiap pembeli mendapatkan sertifikat atas karya yang dibelinya. Namun, karya seni yang otentik dapat disimpan oleh kreator.

Skema ini cukup menguntungkan seniman atau kreator yang menciptakan karya seni. Keuntungan lain, seniman memiliki hak karya cipta intelektual (*copy right*) atas gambar yang terkait dengan NFT. Setiap kali token dijual kembali, maka seniman memperoleh royalti. Sistem ini diatur dalam "smart contracts" (kontrak pintar) yang memastikan kepemilikan, penjualan, royalti, dan segala hal terkait dengan jual-beli.

Fenomena NFT telah memperluas medan panyajian, komunikasi, dan transaksi karya seni. Dengan begitu, seniman tak melulu mengandalkan proses berkarya dan menampilkannya di ruang-ruang konvensional, katakanlah seperti galeri, museum, atau *art fair*. Kini, tersedia ruang etalase karya seni dalam jaringan metaverse yang memiliki jaringan global.

Kemudian, kenapa bentuknya laboratorium? Laboratorium kami anggap cocok sebagai ruang untuk belajar, menguji coba, dan berkarya bersama. Di sini, kami ajak seniman, desainer, dan publik untuk memperdalam Web3, seluk beluk NFT, kontrak pintar (*smart contract*), membuat *wallet*, token, *minting* (proses pembuatan dan pencetakan NFT), memilih *marketplace*, serta berbagai isu terkait fenomena metaverse. Tak hanya belajar teori, peserta juga didorong untuk memproduksi karya NFT, berpameran, mengelola akun dan karya di market place serta memasarkannya di jaringan metaverse.

Semua proses itu dikemas dalam kelas-kelas yang digelar secara tatap muka atau dalam jaringan (*online*). Para peserta belajar dengan didampingi para profesional dari kalangan desainer, seniman, pakar teknologi, penggerak komunitas seni, dan praktisi pemasaran digital. Para peserta tak hanya menerima teori atau pengalaman, tapi juga diajak praktik secara langsung.

Program Lab NFT kami umumkan saat syukuran ulang tahun ke-40 Bentara Budaya, 26 September 2022. Dalam proses persiapan, kami mendapatkan sponsor dari Astra International dan support dari Kogi NFT, satu platform edukasi Kompas Gramedia. Dengan dukungan itu, kelas-kelas dapat digelar secara gratis tanpa dipungut biaya sama sekali. Program ini kami beri nama "Laboratorium NFT Bentara Budaya Powered by Astra".

Kelas perdana Lab NFT digelar, Sabtu, 28 Januari 2023. Kemudian, pada Jumat, 3 Februari 2023, program itu diluncurkan secara resmi melalui pameran berjudul "Meta Art: Merayakan Seni Digital," 3-7 Februari 2023. Di situ, kami sajikan karya-karya seni digital pada layar, karya cetak, dan foto, yang berasal dari NFT Harian Kompas, Kogi.NFT, dan beberapa karya seniman dari pameran "Ilustrasiana" Bentara Budaya.

Kelas-kelas NFT kemudian berjalan sesuai jadwal. Peserta dibagi dalam dua angkatan, masing-masing beproses selama sekitar 2,5 bulan dengan 10-an kali pertemuan. Setelah melalui proses seleksi alam, 34 peserta bertahan sampai akhir. Mereka terdiri dari 11 orang dari angkatan pertama dan 23 orang dari angkatan kedua. Para peserta berasal dari berbagai kalangan, seperti pelukis, desainer, programer, mahasiswa, dan umum.

Pada pertengahan Juli 2023, kami kembali menggelar pameran dengan menampilkan karya-karya pasar peserta kelas Lab NFT. Mengambil tajuk "Re-identify", pameran merupakan ajakan untuk mengidentifikasi ulang, siapa sejatinya diri kita di tengah perubahan zaman. Pameran digelar secara paralel di dua tempat sekaligus, yaitu di Bentara Budaya Jakarta (13-21 Juli 2023) dan di Galeri Menara Astra Jakarta (26-30 Juli 2023).

Apresiasi untuk semua pihak yang telah membantu penyelenggaraan Laboratorium NFT selama Januari sampai Juli 2023. Secara khusus, terima kasih kepada Astra Internasional sebagai sponsor utama dan Kogi NFT Kompas Gramedia yang bekerja sama menyusun program. Penghargaan untuk para seniman yang berpameran, baik peserta kelas Lab NFT maupun para seniman undangan. Kami juga bersemangat bekerja sama dengan Blockchain Tezos yang membantu proses *minting collection* di objkt.com dan diunggah di *marketplace* akaSwap.com.

Terima kasih juga untuk sejumlah narasumber kelas-kelas tatap muka maupun *online*, yang telah berbagi ilmu dan pengalaman. Salut untuk seluruh tim Bentara Budaya serta Corporate Communication Kompas Gramedia yang menangani berbagai pekerjaan konseptual hingga teknis.

Semoga program ini dapat terus dikembangkan dalam bentuk-bentuk baru selaras perkembangan zaman.

Palmerah, 13 Juli 2023

**Ilham Khoiri**

GM Bentara Budaya & Communication Management,  
Corporate Communication, Kompas Gramedia

# EKSPLORASI DIRI LINTAS RUANG

**Aloysius Budi Kurniawan**  
Kurator Bentara Budaya

Di tengah era digitalisasi, ruang ekspresi menjadi semakin luas dan beragam. Pameran “Re-identify” yang merupakan rangkaian dari program Laboratorium NFT Bentara Budaya *powered* by Astra menjadi salah satu wahana multiplatform bagi seniman dan pekerja kreatif untuk berekspresi.

Jika sebelumnya pameran seni rupa lebih didominasi dengan pertunjukan karya secara offline, kini kreator bisa mengombinasikan pameran secara online. Bahkan, jenis-jenis karya yang disuguhkan pun kian bervariasi dan interaktif.

Di Bentara Budaya Jakarta, puluhan seniman dan pekerja kreatif mencoba memanfaatkan ruang pameran multiplatform ini untuk mengeksplorasi pencarian diri mereka masing-masing.

Seniman Kana Fuddy Prakoso dengan karya instalasinya berjudul “Piet Truck” mencoba memberdayakan identitas diri dengan membangun kepercayaan diri lewat sepeda, sebagai alat transportasi berkelanjutan.

*“Akehno nggonmu nyukuri nikmat ben lali carane sambat”* (Perbanyak bersyukur agar kamu lupa caranya mengeluh), demikian tulisan di salah satu sisi “Piet Truck”. Kana mengadaptasi citra dan tulisan di bak truk sebagai pengingat dan motivasi. Melalui “Piet Truck”, ia mengajak siapapun untuk menghargai aktivitas bersepeda yang rendah karbon dan ramah lingkungan.

Sementara itu, Erna Winarsih Wiyono dengan karyanya “Uno Identify 2023” mencoba menelusuri awal mula perjalanan hidup, mulai dari denyut pertama janin yang kemudian bertumbuh menjadi individu. Siapapun mengalami proses itu, baik aku, kamu, kita, atau mereka. Di sinilah, Erna mengajak siapapun untuk kembali ke titik mula kehidupan dan merefleksikan identitas.

Pencarian identitas bahkan bisa juga ditelusuri lewat motif-motif batik seperti yang dilakukan Ariful Amir dalam karyanya “Re-Code DNA Batik”. Melalui penggabungan karya fotografi, aplikasi digital dan Image AI Generator dalam memuat model wajah manusia, aktivis yang menekuni seni digital ini memaknai batik sebagai warisan budaya dunia dan motif batik yang memiliki keunikan serta makna filosofi yang dalam.

Yang menarik dari karya Amir adalah, reidentifikasi batik dalam karya seni digital ini bersumber dari empat lembar batik warisan nenek Amir yang digunakan dalam keseharian semasa hidupnya. Dalam berbagai motif batik itu, berkelindan akulturasi budaya Eropa, China, Arab, India, Jepang hingga Persia.

Lain lagi dengan pegrafis Pandu Lazuardy Patriari. Pandu mencoba memvisualkan momen saat seniman pop art Roy Liechtenstein (1923-1997) mengimajinasikan kembali lukisan Kamar Tidur Van Gogh di Arles (1888). Liechtenstein yang melukis kamar Van Gogh digambar kembali oleh Pandu dengan angle yang lebih luas dalam karya grafiknya berjudul “When Roy Liechtenstein Repainting Van Gogh 1888 The Bedroom Infographic”. Seni grafis mampu menghidupkan imajinasi momen legendaris tersebut.

Pameran ini membuka ruang kolaborasi antara seniman atau pekerja kreatif di antara mereka, juga dengan para mitra dari luar. Pelukis Muhammad Ari Aditya menggandeng Niko Yonathan Nitiwaluyo untuk menampilkan instalasi berjudul “Digital Hybrid Human”.

Instalasi mereka berupa manekin setengah badan dengan sayap hitam dan putih dan kepala berbentuk tanda tanya. Di sekujur tubuhnya yang retak-retak tertempel berbagai simbol aplikasi jejaring media sosial.

Itulah simbol dari manusia modern masa kini yang tak lepas dari digitalisasi. Era digital membawa berbagai dampak baik positif maupun negatif. Pada akhirnya, tergantung dari kita semua mau memilih sisi yang mana.

Karya-karya fotografi juga mewarnai pameran ini. Jurnalis Mohammad Hilmi Faiq menampilkan “Harmoni”, lembaran-lembaran foto yang dicetak di atas media acrylic. Dengan mengabadikan momen burung-burung yang beterbangan ketika erupsi Gunung Sinabung di Sumatera Utara, Faiq mengingatkan kembali tentang masyarakat kita yang hidup di sepanjang sabuk cincin api. Adaptasi ekosistem di sekitar gunung berapi pada akhirnya memunculkan sebuah harmoni.

Karya fotografi lainnya disuguhkan Kezia Gita Valentina dengan fotonya “Netizen’s Bad Girl”. Dengan sebuah foto hitam putih seorang perempuan yang bertato di

punggunya, Kezia melontarkan pertanyaan: “Apa pikiran pertama yang muncul di kepalamu saat melihat seorang gadis bertato? Apakah kamu pernah berpikir tentang alasan dia membuat tato itu? Apakah kamu tahu dia siapa? Apakah kamu benar-benar mengenalnya?”

Dengan pertanyaan-pertanyaan itu, Kezia mencoba mendobrak stigma dangkal tentang tato di masyarakat. Di balik sebuah tato, terdapat latar belakang proses kehidupan dan kisah-kisah kemanusiaan bagaimana seorang individu bergulat dengan identitas dirinya.

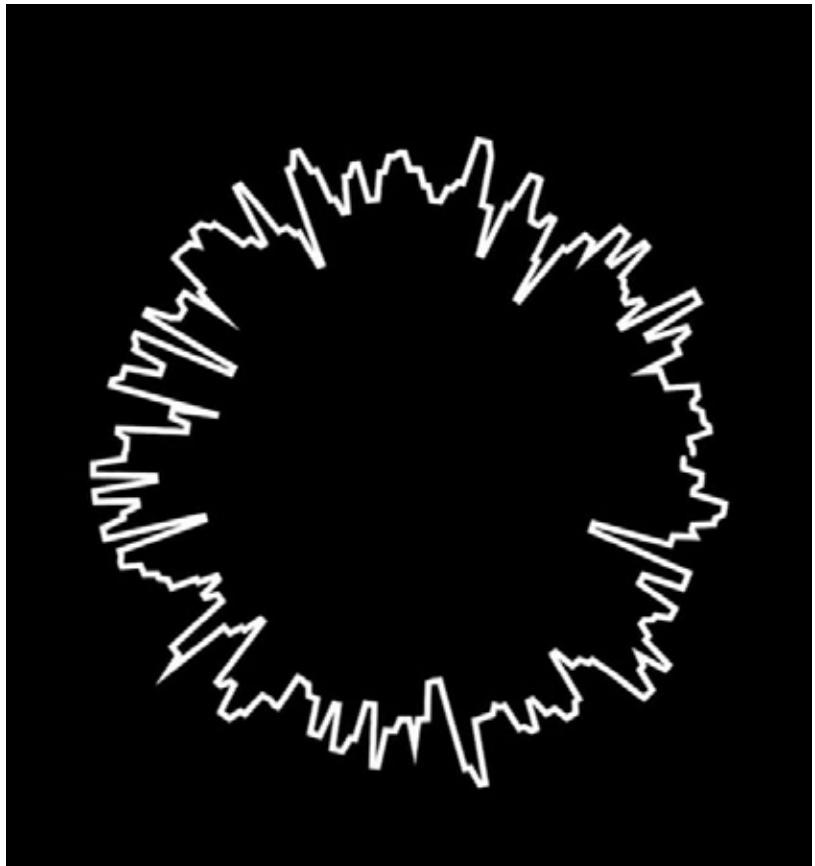
Masih banyak lagi karya-karya reflektif yang muncul dalam pameran ini. Masing-masing seniman dan pekerja kreatif mencoba bereksplorasi dengan cara-cara baru untuk memaknai kembali identitas, Re-identify.

Eksplorasi diri mereka tidak lagi terbatas pada karya-karya teraba, tetapi mulai merambah ruang-ruang platform digital. Di sinilah, pameran program Laboratorium NFT Bentara Budaya *powered by* Astra menampilkan berbagai macam eksplorasi diri lintas ruang. Selamat menikmati...

-Wawan Abk-

# KARYA PESERTA LAB BFT BENTARA BUDAYA

Aditya Diveranta | Amanda Oktavia Anjar Kartika | Ardian Elkanal  
Ariful Amir | Choke x Hermawan | Damar Sasongko | Dwiyanto  
| Edrida Pulungan | Elita Elkana | Erna Winarsih Wiyono | Ersta  
Andantino | Gilang Lupitasari | Hilmi Faiq | Itta Ernawati | Iwan  
Braso | Kana Fuddy Prakoso | Kezia Gita Valentina | M Dadag  
Setiawirawan | Muhammad Ari Aditya, S.Kom | Muhammad Rio  
Indiratama | Muhammad Zaky Setiansyah | Naisya Amalia Suherman  
| Niko Yonathan Nitiwaluyo | Pandu Lazuardy Patriari | Rakhmat  
Koes | Riap Windhu | Ribkah Djunilawati | Robertus Rony Setiawan |  
Rotua Magdalena | Setyo Purnomo "Kembang Sepatu" | Tasha Safira  
fitriana | Tato Kastareja | Viddy Rizkiyansah | Wulandari Kartika



START FROM SCRATCH, 2023

Amanda Oktavia Anjar Kartika



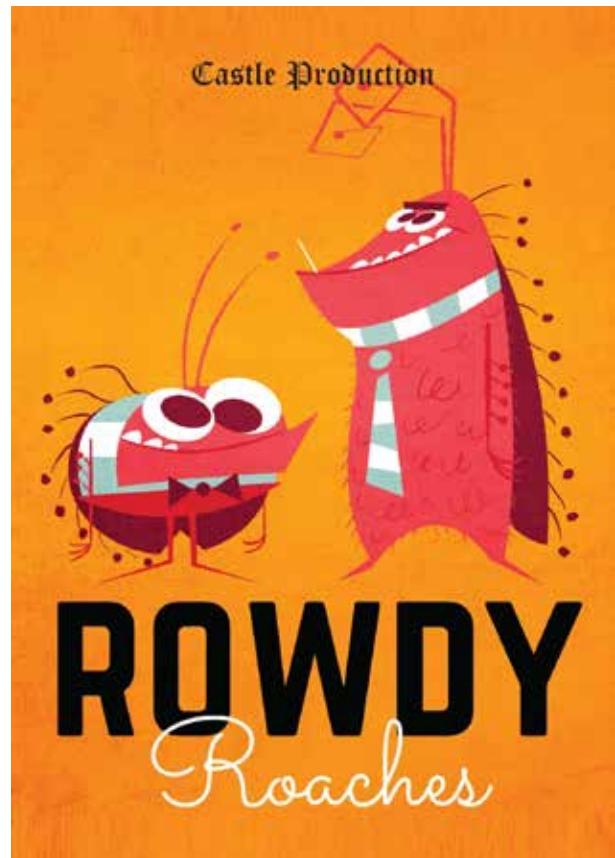
**SALIRA'S PATTERN, 2023**

100 x 100 cm

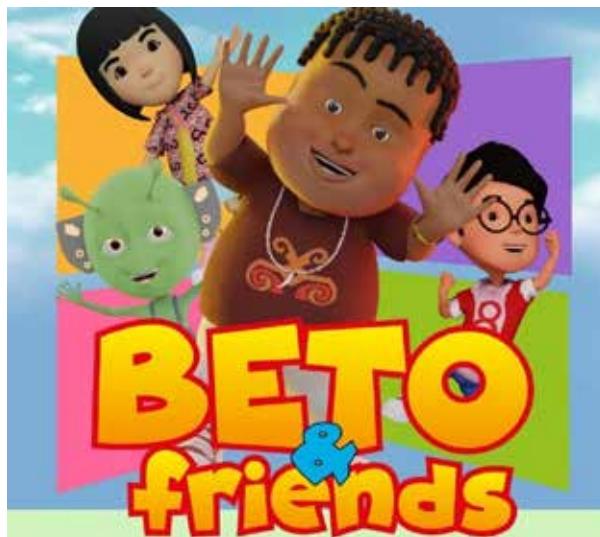
Manual Hand Painted in Acrylic Paint



**BANG JEK, 2022**  
80 x 60 cm  
Digital Print



**ROWDY ROACHES, 2022**  
80 x 60 cm  
Digital Print



**BETO, 2022**  
80 x 60 cm  
Digital Print

THE REDEMPTION

*andantino* A. Elkana

*poco... rit.*

*staccato...*

*Animato*

*pp coda:*

*ritmico*

*dolce*

A-6-h

THE REDEMPTION, 2022

80 x 60 cm

Digital Print

Ariful Amir



**RE-CODE BATIK DNA, 2023**

42 x 30 cm

Printing UV ACP Aluminium

Ariful Amir  
Gilang Lupitasari

RE-CODE BATIK DNA, 2023

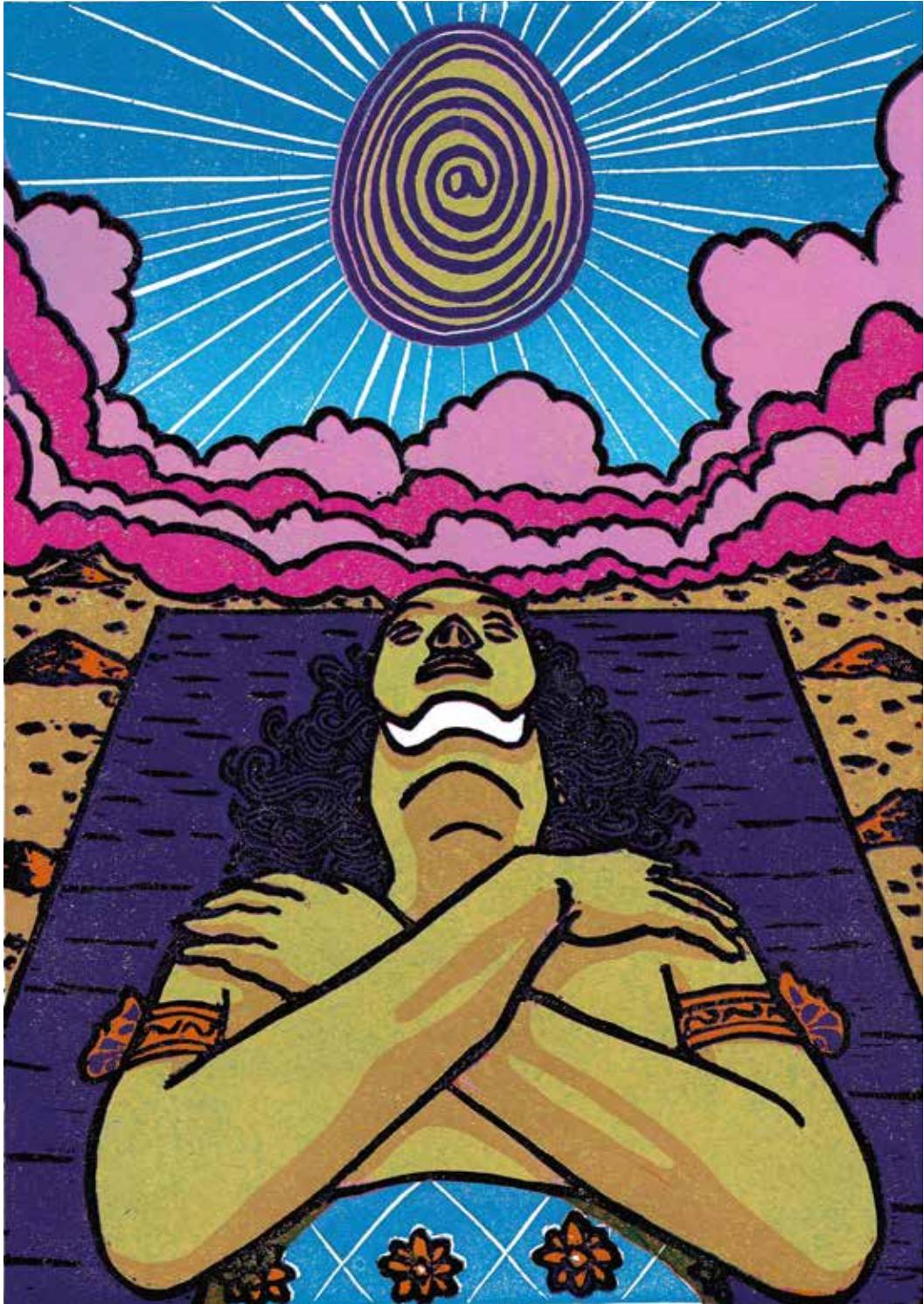


KARTUMAN AMBYAR - MISUH, 2023

336 x 244 cm

Mix Media

Damar Sasongko

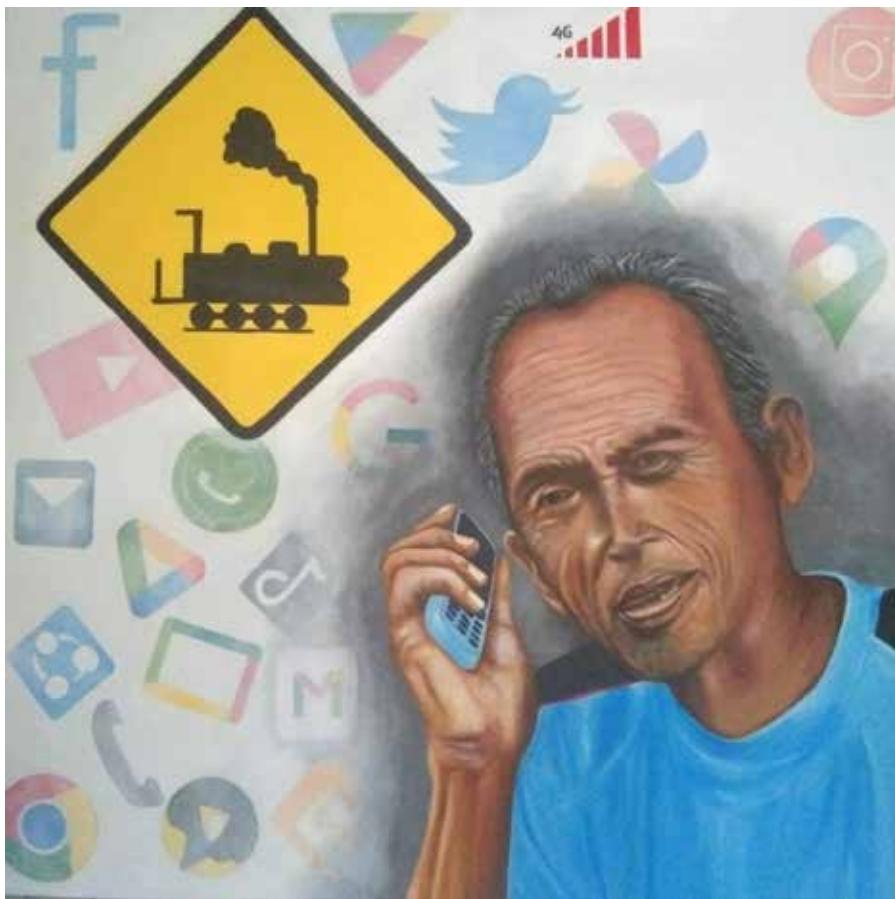


**MATI KEHILANGAN JATI DIRI, 2023**

21 x 29,7 cm

Linocut Reduction

Dwiyanto



**JUST LIKE BEFORE, 2023**  
100 x 100 cm  
Kanvas



**NATIONAL PRIDE, 2023**  
70 x 70 cm  
Kanvas

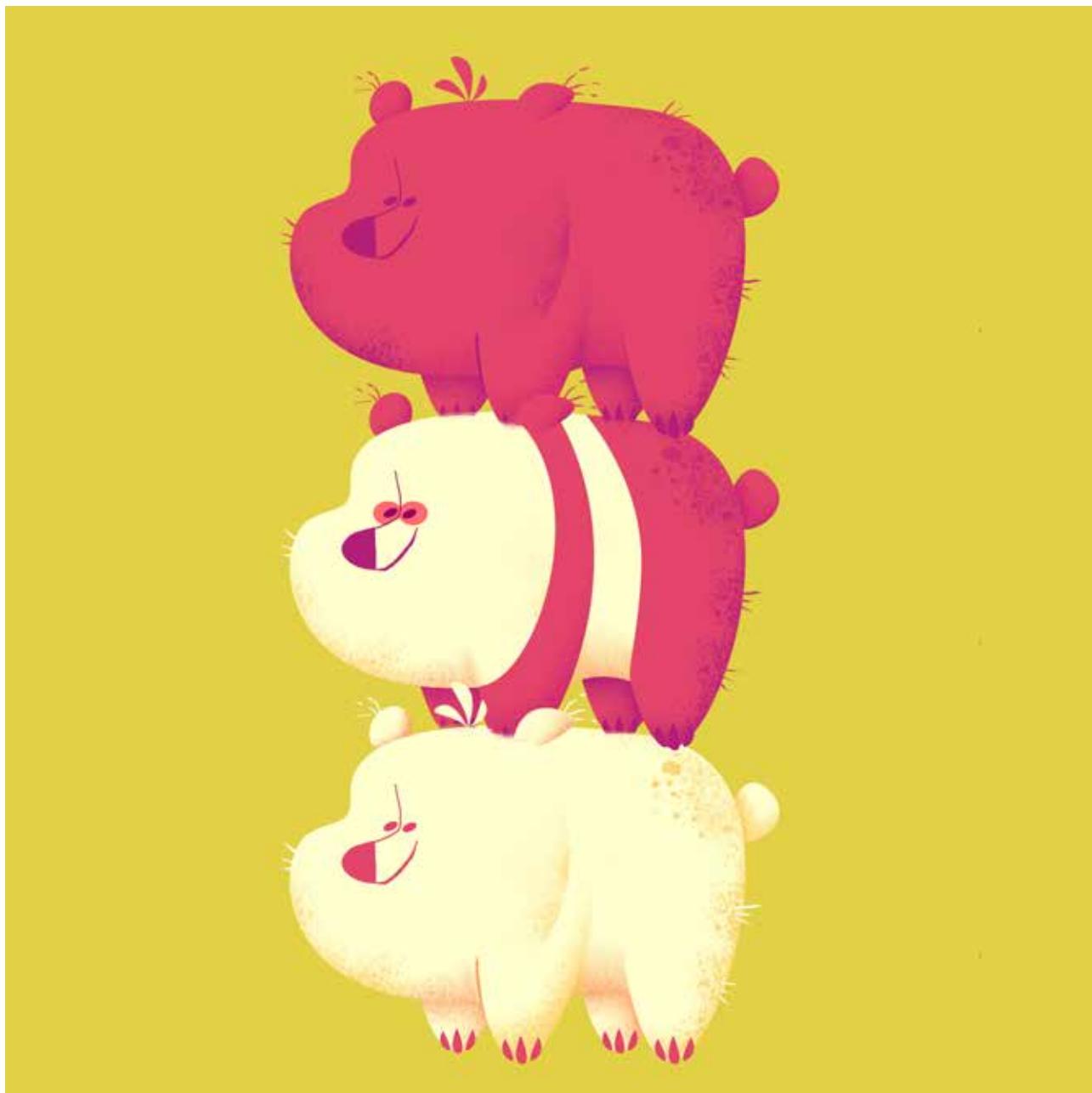


**GURIHNYA ULAT KLATANG, YUK  
MAKAN SIANG, 2023**

16:9

Fotografi cetak pada Kertas

Elita Elkana



**WE BARE BEARS, 2016**

80 x 60 cm

Digital Print



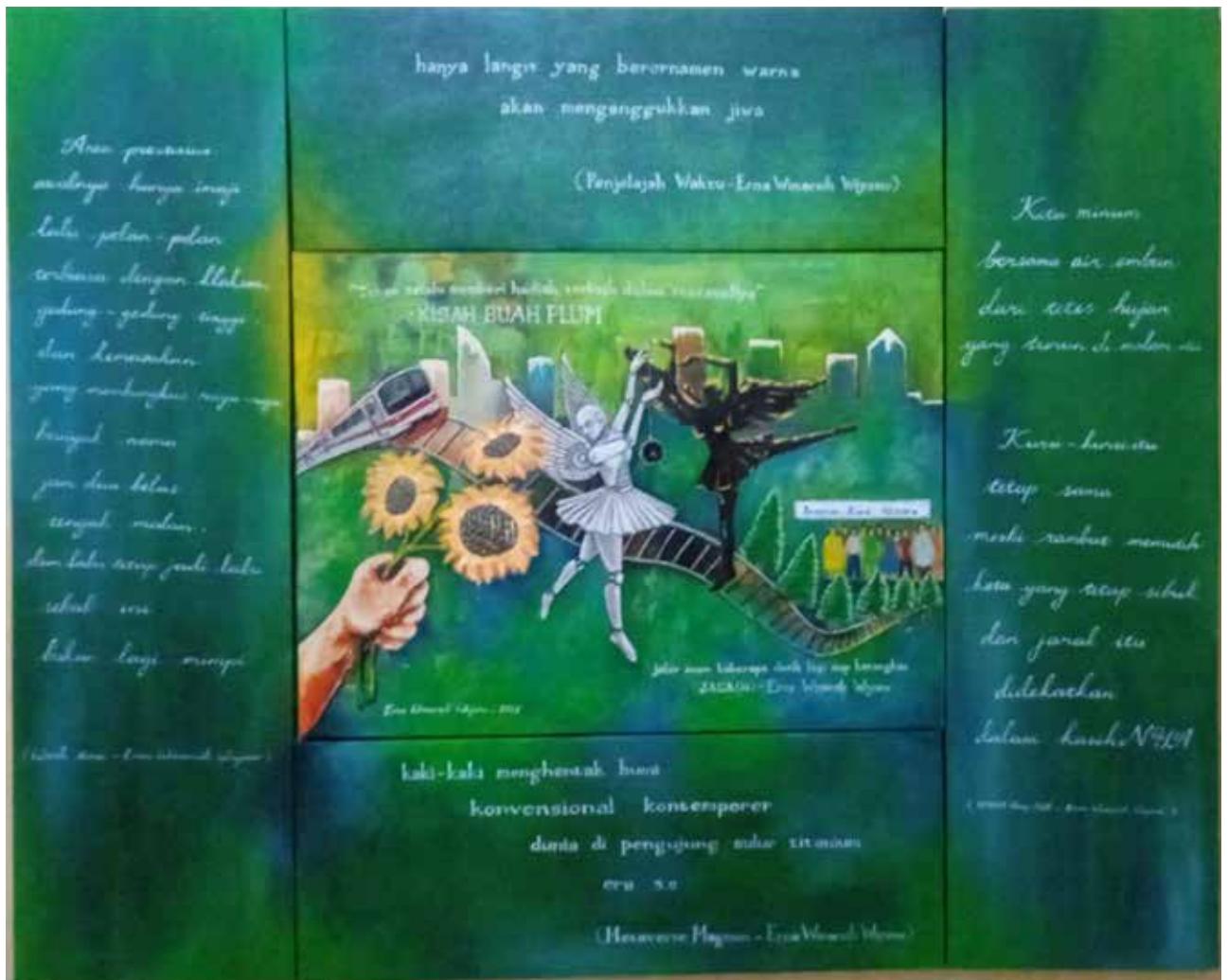
UNO IDENTIFY #1,  
2023



UNO IDENTIFY #2,  
2023

UNO IDENTIFY #3,  
2023

Erna Winarsih Wiyono



375169 STREET, 2023

148 x 121 cm

Acrylic on Canvas

Ersta Andantino



**THE LAST TREE, 2023**

150 x 100 cm

Digital Print on Canvas

Hilmi Faiq



**HARMONI, 2017**  
90 x 50 x 40 cm  
Print on Acrylic



**IDENTITAS LOKAL, 2017**  
80 x 53 cm  
Print of Silver Plat

Hilmi Faiq



**MEMBERI RUANG, 2017**

80 X 53 cm

Print on Acrylic



KUPU-KUPU MALAM, 2007

Iwan Braso



**JOURNEY OF 1 RUPIAH, 2023**

50 x 100 cm

Pen Drawing on Canvas

## Kana Fuddy Prakoso

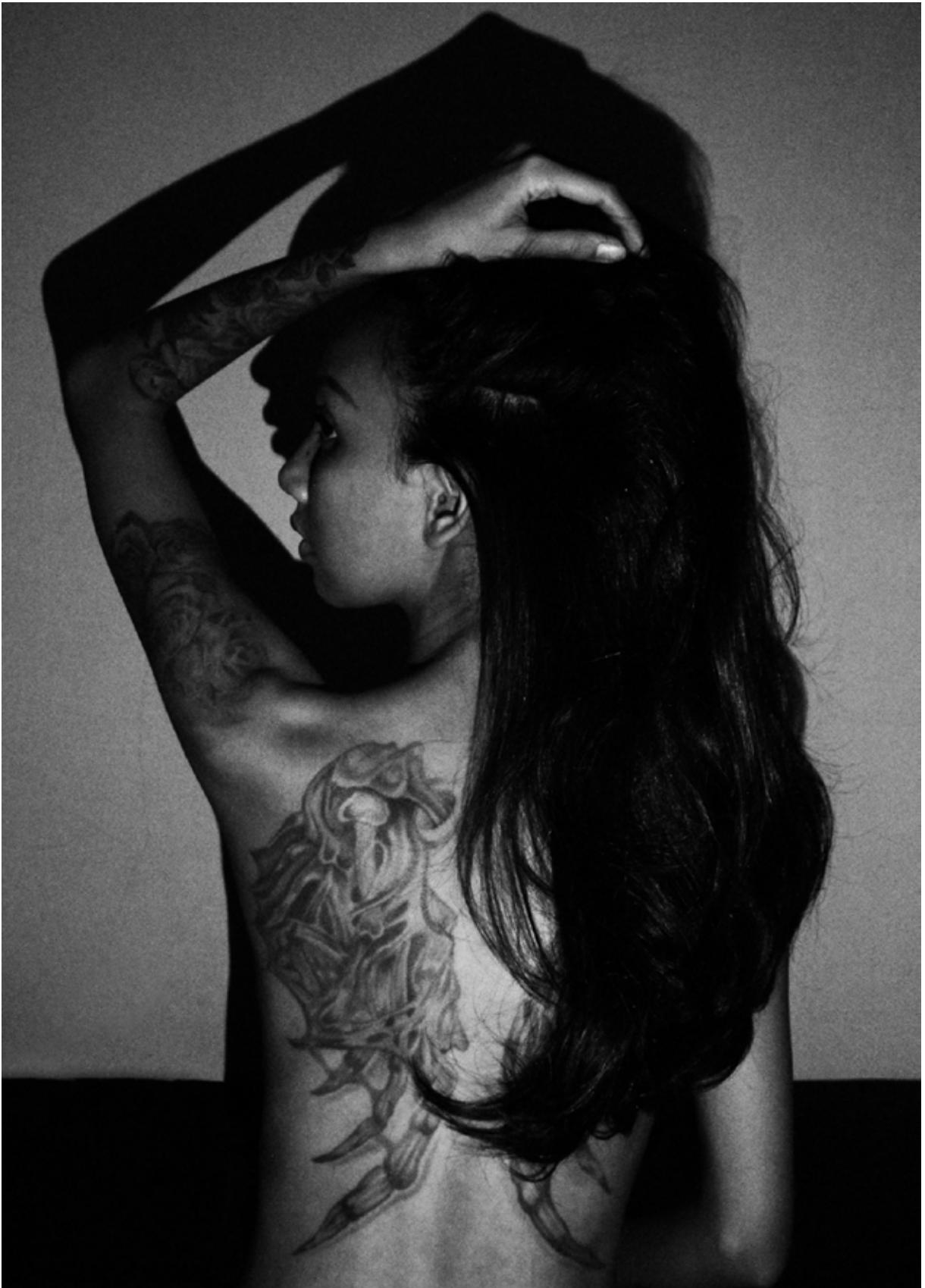


### **PIET TRUCK, VARIABLE DIMENSION, 2023**

190 x 135 x 30 cm

Instalasi (Bike, Cardboard, Acrylic Paint)

Kezia Gita Valentina



**NETIZEN'S BAD GIRL, 2023**

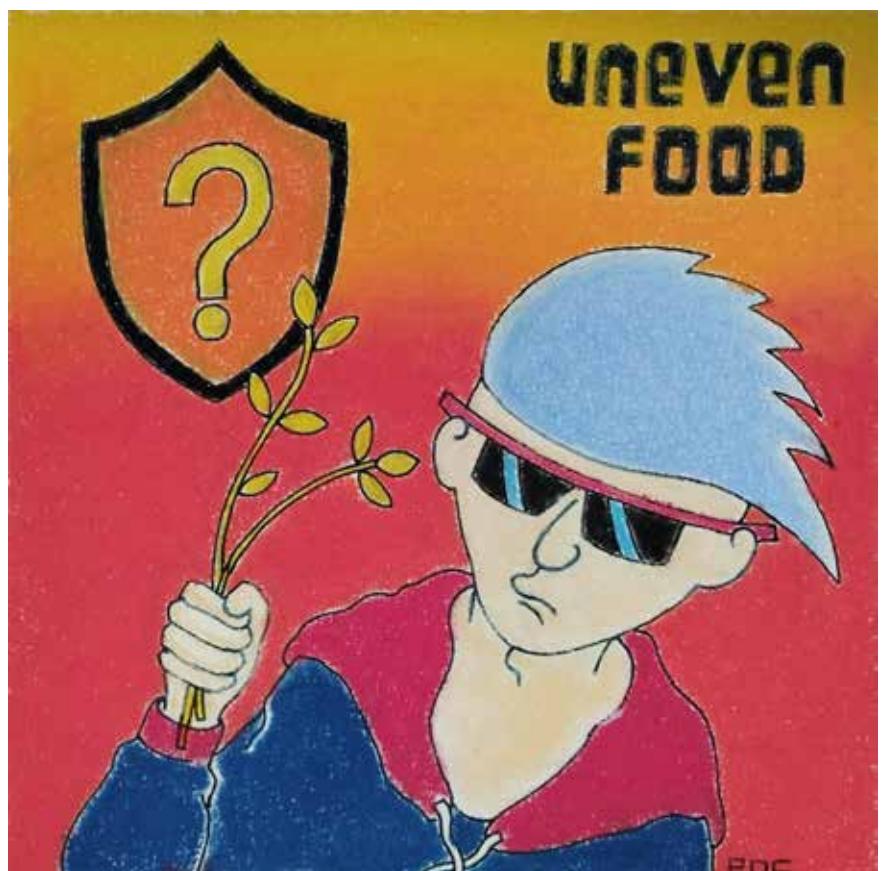
100 x 90 cm

Kertas Foto dalam Bingkai

M. Dadag Setiawirawan



**SAVE THE PLANET, 2023**  
19 x 19 cm  
Oil Pastel on Paper



**UNEVEN FOOD, 2023**  
19 x 19 cm  
Oil Pastel on Paper

Muhammad Ari Aditya, S.Kom



SOCIAL JUSTICE WARIOR, 2023

Muhammad Ari Aditya, S.Kom  
Niko Yonathan



**DIGITAL HYBRID HUMAN, 2023**

1 m

Kayu dan Plastik

Muhammad Rio Indiratama



**DUNIA OPTIS - DEVELOPING,  
2023**

30 x 30 cm

Printig UV ACP Aluminium

**DUNIA OPTIS - ALICE FACING  
CHESHIRE CAT IN THE FRONT  
OF WONDER "METAVERSE"  
LAND GATE, 2023**

30 x 30 cm

Printig UV ACP Aluminium



Muhammad Rio Indiratama



**DUNIA OPTIS - MANUX MASK -  
SAVE BRIDS, 2023**  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium



**DUNIA OPTIS - CATMOUSE,  
2023**  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium



**DUNIA OPTIS - RIPPING OF  
THE SKY, 2023**  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium

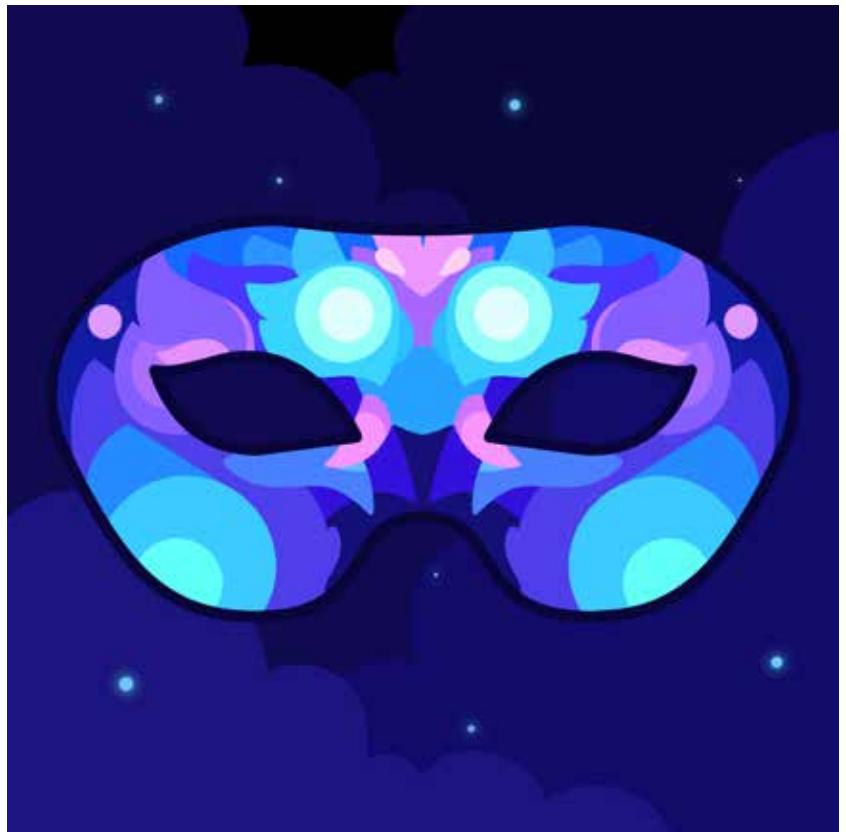


**DUNIA OPTIS - CONTEMPORER  
NUSANTARA MASK, 2023**  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium

Muhammad Rio Indiratama

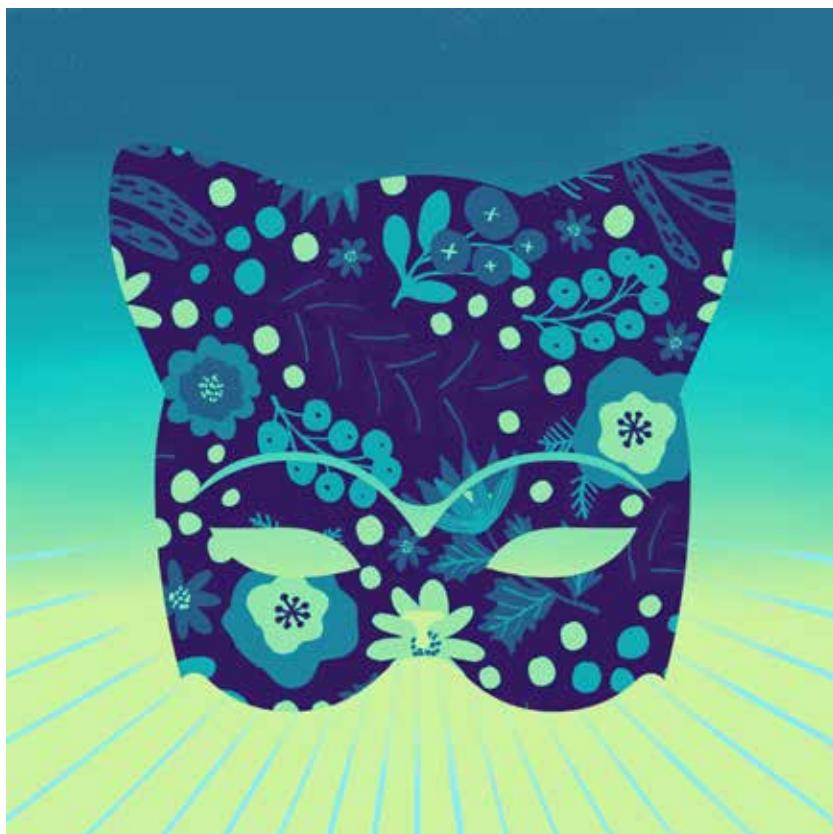


**DUNIA OPTIS - TAPUK DEPA,**  
2023  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium



**DUNIA OPTIS - NATURA, 2023**  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium

Muhammad Rio Indiratama



**DUNIA OPTIS - IN BLOOM, 2023**  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium



**DUNIA OPTIS - THE  
BENGINING, 2023**  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium

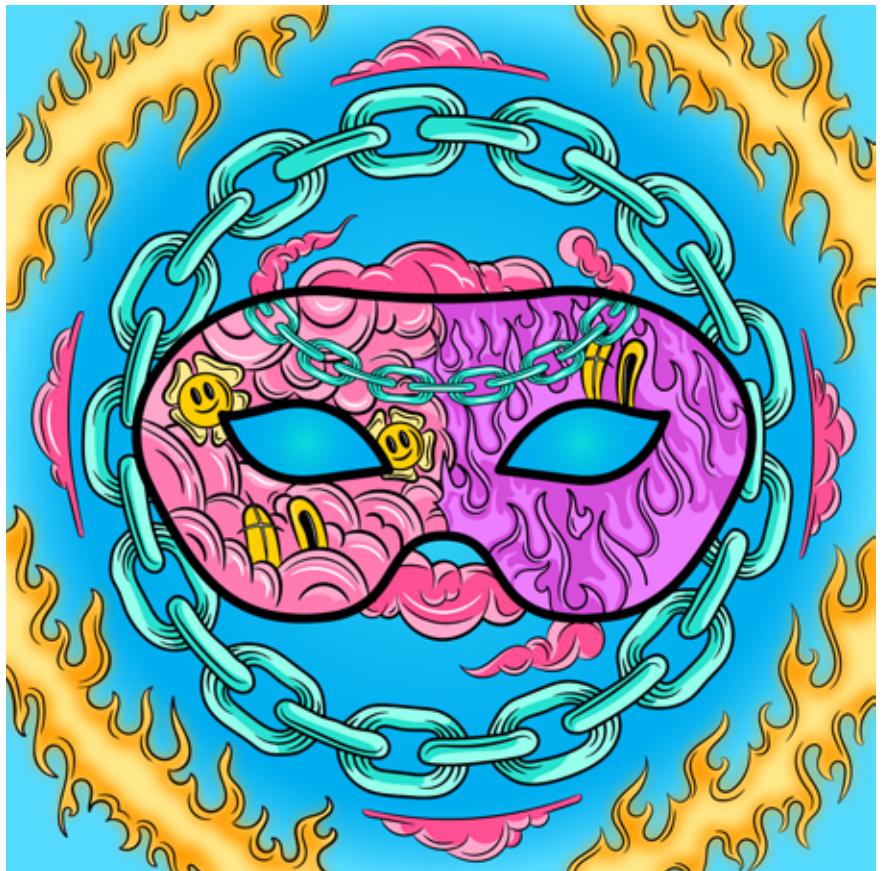
Muhammad Rio Indiratama



**DUNIA OPTIS - CONNECTION,**  
2023

30 x 30 cm

Printig UV ACP Aluminium



**DUNIA OPTIS - CIRCLE OF  
OPTIMISM, 2023**

30 x 30 cm

Printig UV ACP Aluminium

Muhammad Rio Indiratama



**DUNIA OPTIS - THE  
NARCISSISTS, 2023**

30 x 30 cm

Printig UV ACP Aluminium



**DUNIA OPTIS - BLACK NEKO  
MASK, 2023**

30 x 30 cm

Printig UV ACP Aluminium

Muhammad Rio Indiratama



DUNIA OPTIS - SHESMASK,  
2023  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium



DUNIA OPTIS - FACE YOUR  
FEARS, 2023  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium

Muhammad Rio Indiratama



**DUNIA OPTIS - MASK OF  
SILENCE, 2023**  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium



**DUNIA OPTIS - ROBMASK,  
2023**  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium

Muhammad Rio Indiratama



**DUNIA OPTIS - AMAZING  
CHIAKI, 2023**  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium



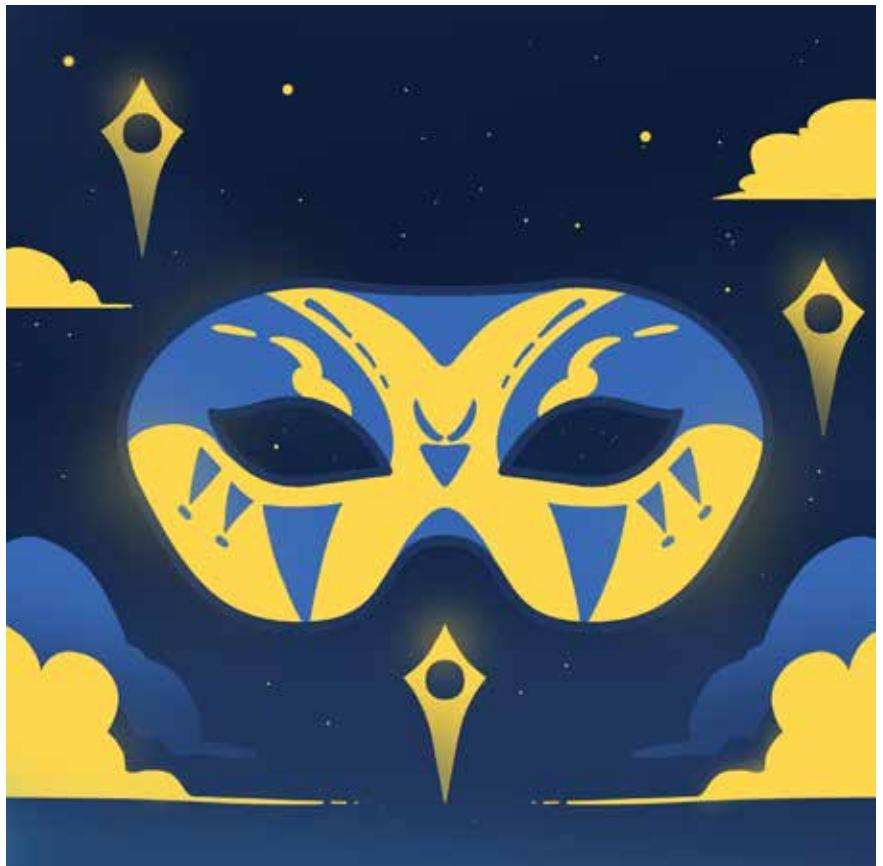
**DUNIA OPTIS - ANGEL MASK,  
2023**  
30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium

Muhammad Rio Indiratama



**DUNIA OPTIS - BLOOMING,**  
**2023**

30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium



**DUNIA OPTIS - MYSTIC  
MASQUERADE, 2023**

30 x 30 cm  
Printig UV ACP Aluminium

Muhammad Zaky Setiansyah



**DUET ERA INDUSTRI : KOLABORASI NAN  
ABADI, 2023**

**Naisya Amalia Suherman**

**BIONIC GIRL, 2023**

Pandu Lazuardy Patriari

WHEN ROY LICHTENSTEIN REPAINTING VAN  
GOGH 1888 THE BADROOM INFOGRAPHIC, 2023



SIAPA (AKU/KAU)?, 2023

60 x 80 cm

Digital Art Printing

# Riap Windhu



## WOMEN AND RE-IDENTITY, 2023

29,7 x 42 cm

Water Color on Paper



DIGITALLAND "TAMAN LITERASI  
NFT, 2023  
Catton Combet 30S

DIGITALLAND "TAMAN LITERASI  
NFT, 2023  
Catton Combet 30S



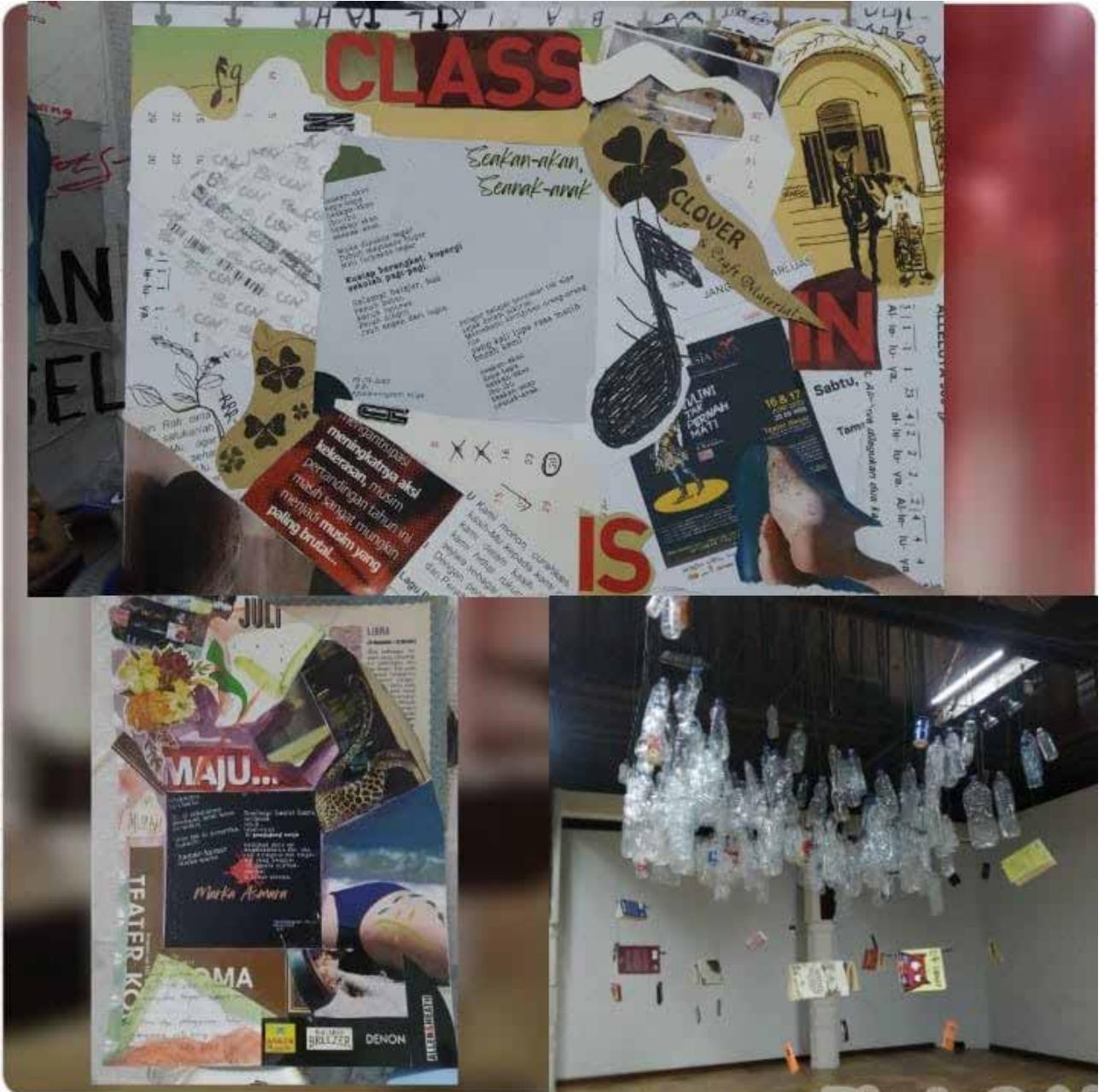
# Ribkah Djunilawati



DIGITALLAND "TAMAN LITERASI  
NFT, 2023  
Catton Combet 30S

DIGITALLAND "TAMAN LITERASI  
NFT, 2023  
Catton Combet 30S





**99 (A) I LOVE YOU, BUT YOU GIVE ME A HATE SPEECH, 2023**

3 x 2 x 2 m

Installation (Steel Framework, Plastic Bottles, Cellphone Case, and Books)

## Rotua Magdalena



**DEWI SARASWATI, 2023**

10 x 25 cm

Mix Media



**HARAPANNYA, 2023**

10 x 25 cm

Mix Media

Rotua Magdalena



**LOOK AT ME, 2023**

10 x 25 cm  
Mix Media



**MENUNGGU INANG  
PULANG, 2023**

10 x 25 cm  
Mix Media

Setyo Purnomo “Kembang Sepatu”



**ARTIFICIAL INTELLIGENCE REVOLUTION,  
2023**

100 x 120 cm  
Acrylic on Canvas



Tato Kastareja



**BETWEEN THE TWO SEASONS, 2023**

135 x 150 cm  
Oil on Canvas



**PHENOMENON, 2023**

130 x 290 cm  
Oil on Canvas

Viddy Rizkiyansah  
Inyiak



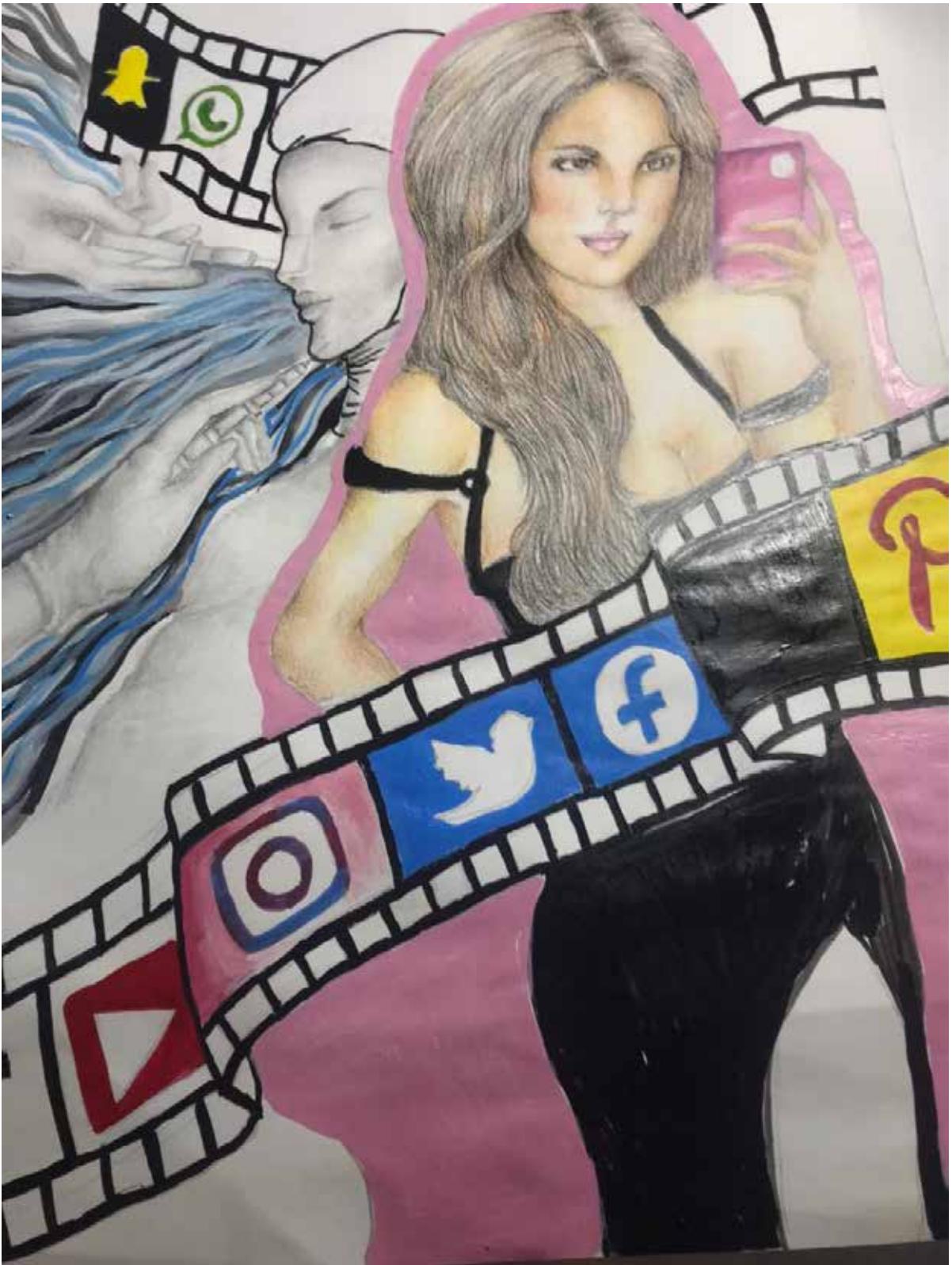
THE ECOSYSTEM, 2023

Viddy Rizkiyansah  
Inyiak



THE RISE OF LOTUS,  
2023

Wulandari Kartika



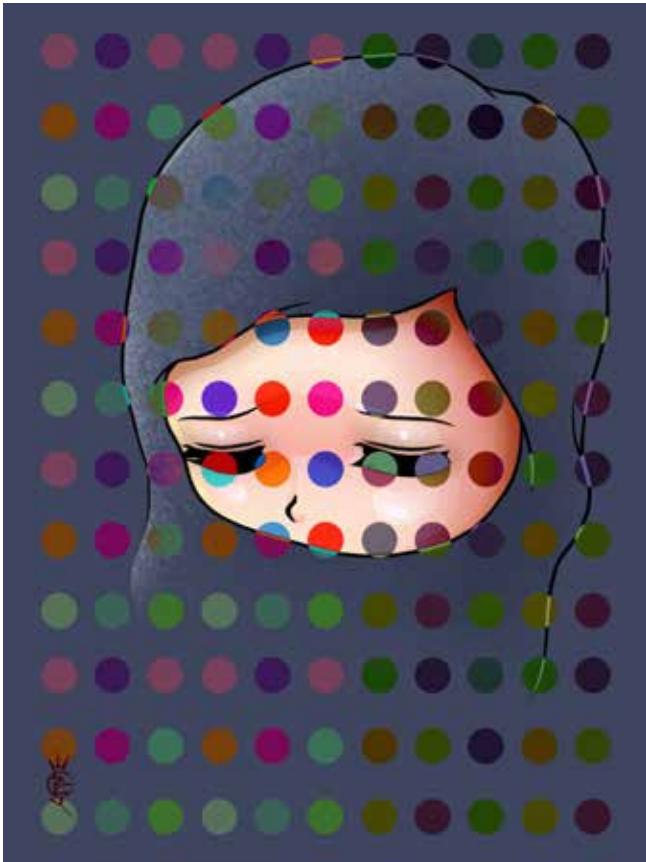
**BEAUTY STANDARD, 2023**

29,7 x 42 cm

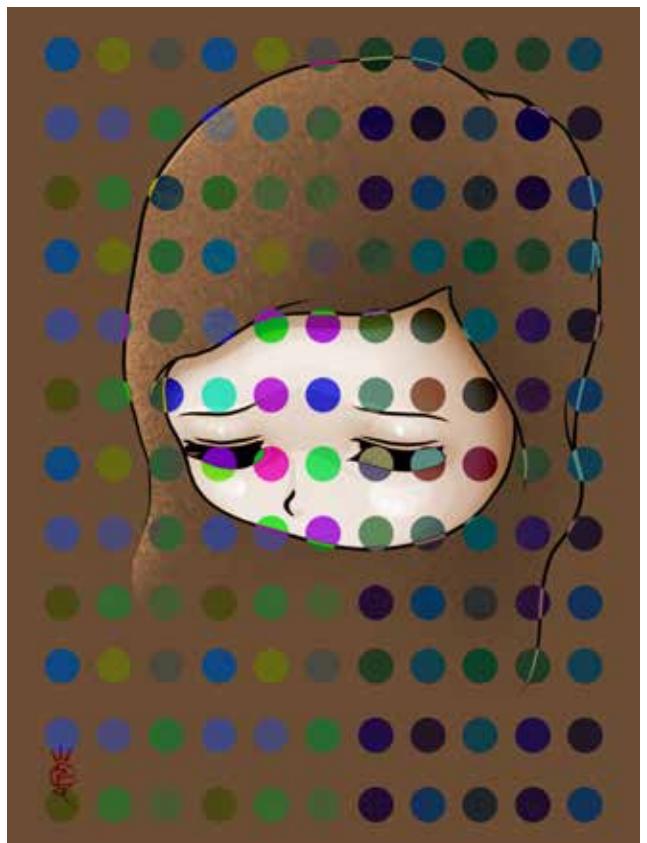
Mix Media

# SENIMAN UNDANGAN

AC Andre Tanama | Ahmad Kodrat | Husni Royes | Indro  
Muktiono | Rio Fredericco | Rio Khrista



SAYA #1, 2023



SAYA #2, 2023



**PENJARAHAN TEKNOLOGI DAN PENYANGKALAN  
PRIMITIF, 2022**

42 x 29,7 cm

Tinta diatas Kertas

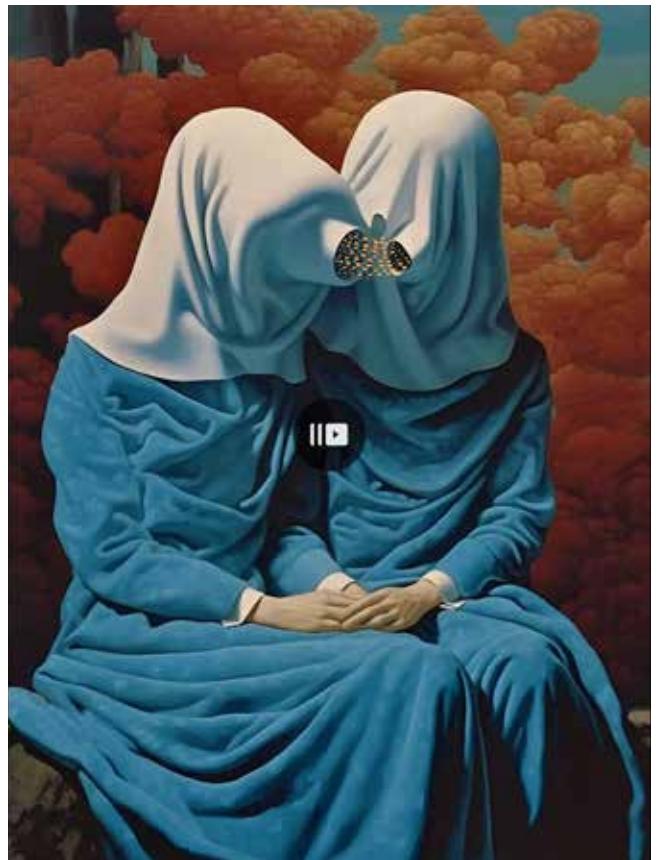
Husni Royes



FLESH AND BLOOD, 2023



DOOMSCROLL, 2023



SINGULARITY, 2023

Rio Fredericco

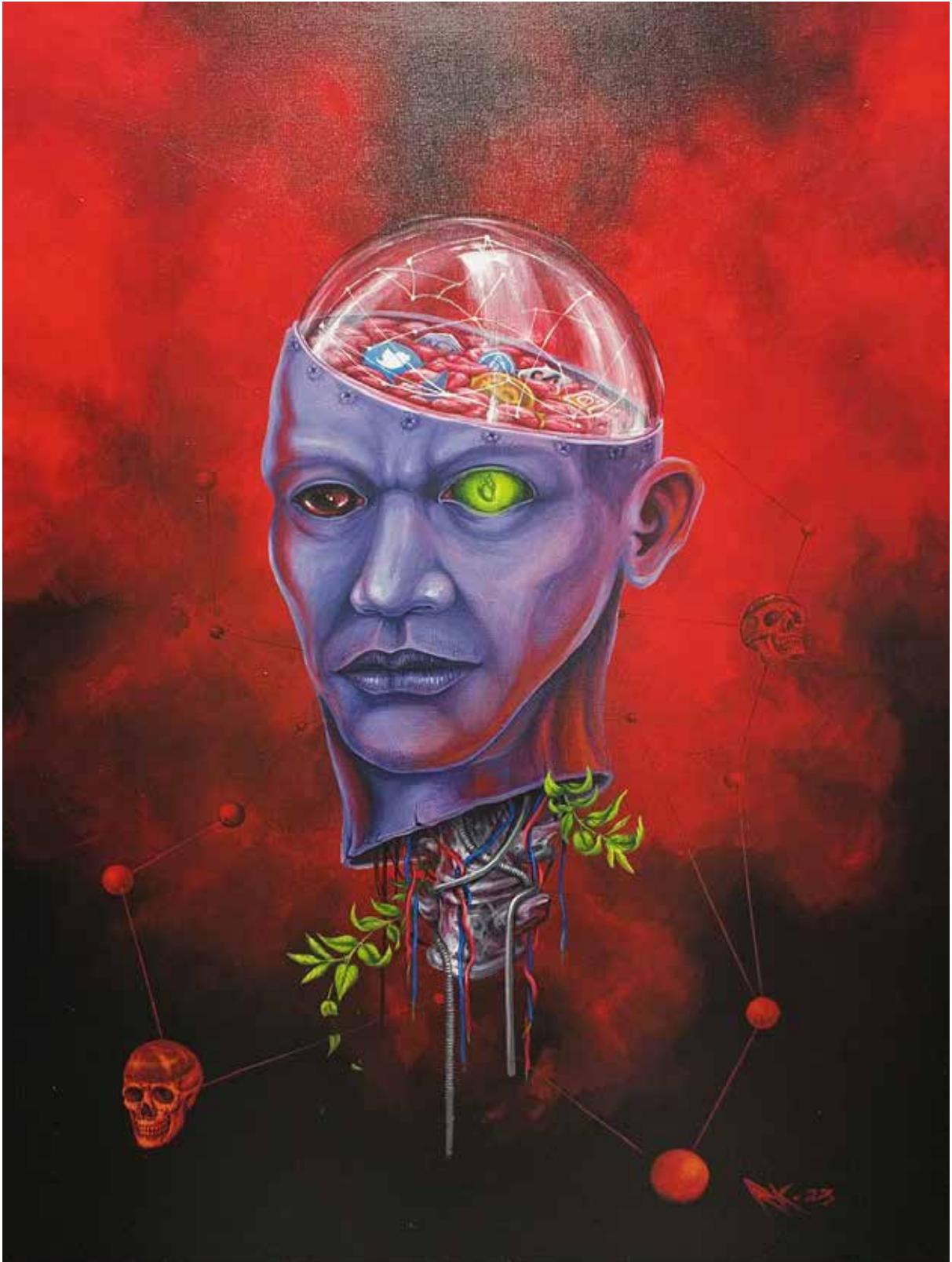


NOIS(C)E I : STEREO PUNK, 2023



NOIS(C)E II : STEREO PUNK, 2023

Rio Krisma



**DIVIDED SOUL, 2023**

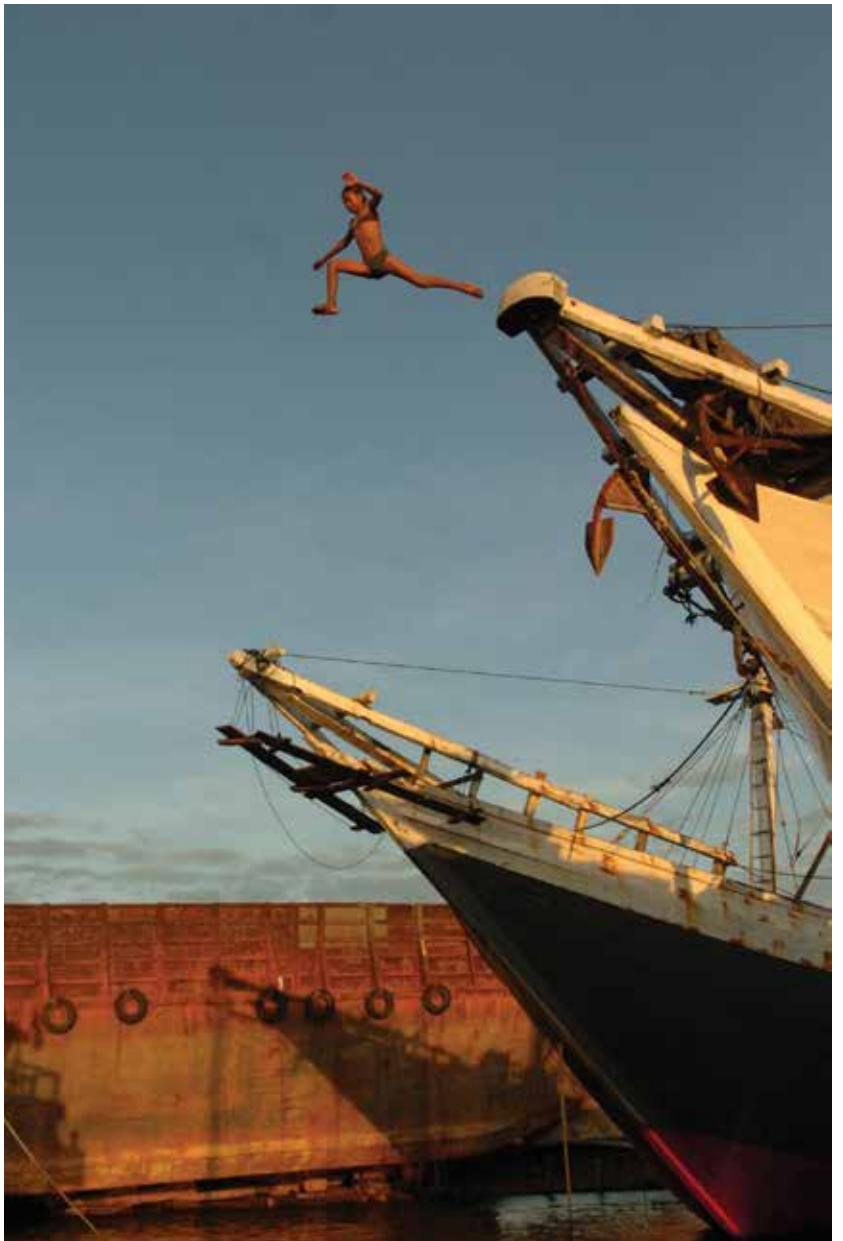
70 x 90 cm

Acrylic on Canvas

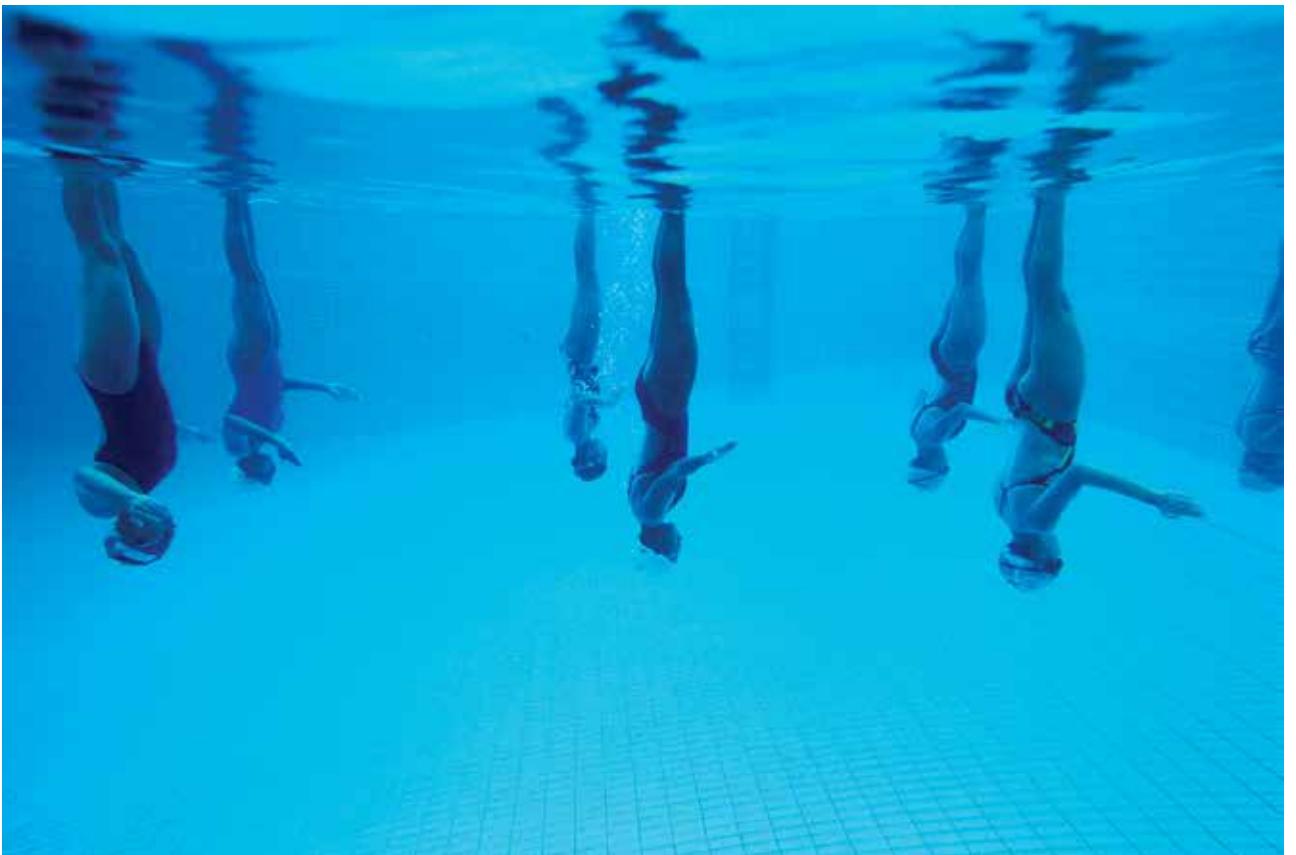
NFT KOMPAS

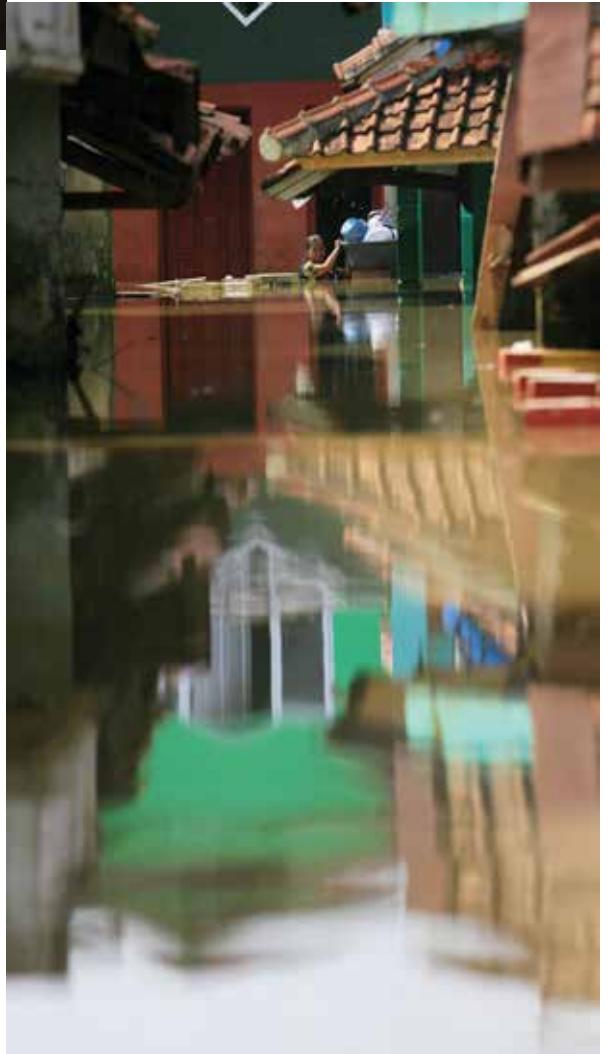


















# PROFIL SENIMAN

## PROFIL PESERTA PAMERAN



### **Aditya Diveranta**

Seorang jurnalis yang menyempatkan sebagian waktunya untuk bereksplorasi seni dan teknologi pada medium suara. Mengagumi dan menghayati eksplorasi bunyi setidaknya sejak 2009. Menuangkan persona musiknya di internet dengan moniker "Dataritma".



### **Amanda Oktavia Anjar Kartika**

Adalah seorang mahasiswa jurusan Geologi di Universitas Indonesia yang menyukai seni, terutama seni menggambar dan puisi. Awal mula Amanda mengetahui tentang dunia menggambar dan melukis adalah sejak ia berumur 3 tahun dan mulai menulis puisi sejak ia duduk di Sekolah Menengah Pertama. Amanda sering mengikuti kompetisi menggambar dan melukis sejak ia kecil sampai yang terakhir menjadi "Art War Finalist" di Universitas Indonesia. beberapa lukisan yang dibuatnya beraliran abstrak dan naturalis. Oleh karena itu, Amanda memutuskan untuk mengambil jurusan Geologi untuk melukis keindahan natural pemberian tuhan.



### **Ardian Elkana**

BFA California College of The Arts, Oakland, California  
MBA Booth University of Chicago  
Creative Director : Avigra Communication & Castle Production  
Faculty Member : CMC Cybermedia Center



### **Ariful Amir**

Dengan nama panggilan "Ari" sebagai seorang aktivis di beberapa organisasi masyarakat sipil. Sejak tahun 2020 mulai menekuni seni digital.



Joko Sutrisno "Choke"



Hermawan Tri Prastya

### Choke x Hermawan

Joko Sutrisno "Choke" (Pasuruan, 1991)

Biasa dipanggil Choke, lulusan seni media rekam, program studi TV & Film, Institut Seni Indonesia Surakarta. Pernah sebagai pengembang cerita, penulis skenario, produser dan juga sutradara untuk film, series dan iklan. Sesekali menjadi Art Director, hobi menggambar dan menulis sedari kecil. Saat ini bekerja sebagai Marketing Producer di Kompas TV.

Hermawan Tri Prastya (Boyolali,1997). Menamatkan perguruan tinggi di jurusan seni lukis, Universitas Negeri Sebeleas Maret Surakarta, kegiatannya meliputi melukis, ilustrasi dan perancang grafis. Pernah mengikuti berbagai kegiatan pameran diberbagai kota di Indonesia seperti di Bentara Budaya solo pada tahun 2019. Tinggal dan Bekerja di Boyolali Jawa Tengah.



### Damar Sasongko

la adalah seorang "printmaker" di dunia digital



### Dwiyanto

Lahir di Jember pada 23 Februari 1967 adalah seorang wiraswasta atau pelaku seni.

Salah satu peserta Pameran Hitam Putih Lebak di museum Multatuli Rangkas Bitung 2023 & Peserta pasar seni Bantam 2023.



### Edrida Pulungan

Lahir di Padang Sidempuan, 25 April, menyelesaikan S2 Hubungan Internasional Universitas Paramadina 2013 dan S2 Sosiologi Universitas Indonesia 2017. Edrida adalah Penulis dan bekerja sebagai Analis Kebijakan di Parlemen. Namun kecintaannya pada dunia humaniora, sastra dan kebudayaan dan perdamaian membuatnya terus semangat berkarya dalam berbagai ruang. Tahun 2019 Edrida diundang pada Paris Peace Forum dan mempromosikan perdamaian melalui khazanah sastra, budaya dan kearifan lokal Indonesia dan meraih MURI tahun 2022 sebagai sastrawati pertama Indonesia yang karyanya dipajang di Paris Peace Forum dengan judul " The Peace Message, Thousands Poetry for The World" dan mengunjungi UNESCO di Paris. Edrida juga meraih anugrah ASN Kategori Future Leader untuk inovasi ekonomi kreatif dan pariwisata Penta Helix Model dari Kemenpan RB tahun 2021.



### **Elita Elkana**

Elita adalah show creator dan character designer yang lulus dari program animasi Sheridan College pada tahun 2015 dengan film tesis pemenang penghargaannya, "Wakalulu." Pada tahun 2018, dia pitching "Wakalulu" sebagai serial animasi di Asian Animation Summit di Kidscreen di Seoul dan memenangkan pertemuan dengan Netflix, Disney, Nickelodeon, Amazon, dan studio Korea. "Wakalulu" juga menarik perhatian produser Adventure Time, Eric Homan. Serial animasinya yang lain, "Sushi Squad", dipresentasi di MIPCOM. Dia telah bekerja selama 8 tahun di Canada sebagai character designer dan visual development artist untuk berbagai animasi yang ditayangkan di Netflix, Nickelodeon, dan Disney; dan telah menjadi pembicara tamu dan pelatih di festival dan acara animasi. Di waktu luangnya, dia gemar menulis dan baca komik DC.



### **Erna Winarsih Wiyono**

Seorang penulis, ilustrator, dan Jurnalis, Honorary Reporters 2023-2024, terhitung 19 Mei 2023 untuk Dinas Kebudayaan dan Informasi Korea (KOCIS) yang berada di bawah naungan kementerian Kebudayaan, Olahraga, dan Pariwisata. Karya tulisnya dimuat di beberapa media cetak, online, Antologi puisi bersama. Dua buku puisi tunggalnya Tea Without Sugar (2018), Stasiun Rupa Aksara (2022). Dengan 3 pameran seni terbarunya antara lain : Pajang Karya KamiSketsa Galnas 12 Januari-23 Februari 2023, @Bilik KamiSketsa Galnas, Galeri Nasional Indonesia. PENSI Pekan Sketsa Indonesia 5-12 Februari 2023, Hall Lt.5-Sarinah Thamrin Jakarta. Pameran Postcards From Indonesia Series 1 "Kartu Pos dari Indonesia untuk Swiss" 10-16 Maret @Siggenthal Pastoralraum, Baden-Switzerland. Bogor Beauty N'Bizarre Art Exhibition 4 - 11 Juni 2023 @Botani Square Mall Bogor. Saat ini berdomisili di Bogor, Jawa Barat dan berprofesi sebagai Creative Manager Teddy Arte Lukisan Daun & Kopi



### **Ersta Andantino**

Lahir di Nganjuk, 20 Agustus 1970. Pernah kuliah di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Kesenian Jakarta. Aktif menulis dan melukis, Beberapa pameran yang pernah diikuti antara lain : Pameran Fotografi : Baca Merah Putih, Galeri Cipta II TIM (2012), Pameran Sketsa : Jejak Garis Kota. Galeri Cipta III TIM (2016), Pameran Sketsa Festival Merah Putih, Plaza Ekalokasari (2016), Pameran Karya Ilustrasi Festival Merah Putih : Pohon-pohon Ikonik Kota Bogor di Plaza Ekalokasari (2017), Pameran Sketsa Festival Merah Putih, Cibinong City Mall dan Botani Square (2018), Pameran Sketsa Urban, Galeri Nasional (2019). Beberapa karya tulis yang diterbitkan : Novel : Saat Pulang (2005), Karang (2011), Wuni (2015), Erika, (2018), Insomnia (2020). Serta senang menulis cerpen.



### **Gilang Lupitasari**

Hi, nama saya Gilang Lupitasari. Biasa dipanggil Gilang. Saya senang menjadi seorang volunteer dan guru musik.



### **Hilmi Faiq**

Hilmi Faiq, jurnalis Kompas sejak 2005. Menyukai sastra dan seni rupa termasuk fotografi. Menjadi kurator di beberapa pameran seni rupa. Saat ini duduk sebagai salah satu kurator Bentara Budaya Jakarta dan Wakil Kepala Desk Budaya Kompas. Menulis beberapa buku fiksi dan non fiksi.



### **Itta Ernawati**

Lulusan ISI (Institut Seni Indonesia) Yogyakarta, Itta menyukai melukis batik. Saat ini dia adalah pengajar DKV di UMN (Universitas Multimedia Nusantara).



### **Iwan Braso**

Saya lahir di Kebumen. Saya suka menggambar sejak saya kecil.



### **Kana Fuddy Prakoso**

Seniman, Guru Seni, Founder dari Ruang Garasi, sebuah komunitas laboratorium seni di Jakarta. Menyukai seni, aktif terlibat dalam seni scene. Karya terbaru berfokus mengeksplorasi penggunaan media karbon rendah. Bermimpi untuk menampilkan karya keseluruh dunia. Selalu mencari inspirasi baru untuk mengeksplorasi keindahan.



### **Kezia Gita Valentina**

Wanita yang mewariskan rasa cinta pada seni dari ibunya. Sejak SMK memilih untuk menekuni bidang DKV dan melanjutkan S1 Pendidikan Seni Rupa. Sekarang sedang bekerja menjadi guru Seni Rupa dan masih berusaha untuk tetap berkarya ditengah kesibukan.



### **M. Dadag Setiawirawan**

Saya tergabung dalam Komunitas Perupa Jakarta (PERUJA) hingga saat ini. Pendidikan saya Sekolah Teknologi Menengah, Jakarta. Kegiatan sekarang aktif sebagai Perupa dan Tata Dekorasi, aktif mengikuti kegiatan seminar NFT. Berbagai Pameran Seni Rupa telah saya ikuti, sebagai peserta berkarya, terakhir bekerja sebagai Ilustrator pada perusahaan Alat Tulis dan melatih menggambar pada lingkup anak serta remaja di lingkungan RPTRA Pemprov/Suku Dinas Kebudayaan DKI Jakarta. Saya lahir di Bandung 04 Nopember, berdomisili di Jakarta Selatan.



### **Muhammad Ari Aditya**

Merupakan pecinta seni & penulis asal Jakarta yang lahir pada tahun 1989. Percampuran budaya & lingkungan Jakarta yang dinamis mengajarkannya berbagai hal tentang keberagaman sekaligus menampilkan keindahan dari berbagai perspektif. Inspirasi dari karya karyanya diambil dari berbagai filosofi, kebijaksanaan hingga keindahan alam dari berbagai belahan dunia. Karya-karya Ari Aditya dalam bentuk tulisan dengan deskripsi visual yang unik sering diterbitkan di berbagai media nasional maupun social media. Sejak kuliah di Binus University, ia sering mendalami berbagai hal tentang kreatifitas tidak hanya dalam lingkup seni, tapi juga management hingga inovasi bisnis, terbukti dengan diraihnya penghargaan Employee of The Year & memenangkan kompetisi inovasi Innolympic selama dua tahun berturut turut dari Kompas Gramedia. Setelah menamatkan kuliahnya di jurusan Computer Science, ia mulai lebih dalam menggeluti berbagai karya digital graphic dan membangun perusahaan clothing Lighty7 International dengan konsep gaya design yang khas, inspiratif dan kata kata yang out of the box.



### **Muhammad Rio Indiratama**

Rio adalah seorang WEB3 full-timer dengan beragam pengalaman seperti sebagai pembicara, mentor, penasehat, dan pemimpin. Dalam mendukung ekosistem pada dunia WEB3, Rio bergabung dalam IDNFT dan Coinflok sebagai pembicara, USS Feeds dan Diklat Kompas sebagai mentor, pada Zodicon NFT dan proyek MyMystery NFT dari Isyana Sarasvati sebagai penasehat, dalam Utopia NFT Club sebagai Community Manager, serta pada Jukiverse NFT sebagai Project Lead dan Community Manager. Rio sangat tertarik untuk mendalami dunia WEB3, seperti dia ingin menghubungkan dunia digital dengan dunia fisik melalui kolaborasi dan inovasi.



### **Muhammad Zaky Setiansyah**

Adalah seorang PNS yang juga memiliki hobby menggambar sejak kecil. Sebagai seorang pegawai di salah satu kantor di Gatot Subroto Jakarta Selatan, Zaky menunjukkan dedikasi yang tinggi dalam bekerja. Namun, di luar pekerjaannya sebagai pegawai, Zaky menggambar dengan penuh semangat dan kreativitas. Dalam karya seninya, ia menggabungkan teknik lukis surrealistis dengan sentuhan modern, menciptakan karya yang unik. Zaky sering kali terinspirasi oleh keindahan alam, emosi manusia, dan budaya lokal, yang tercermin dalam setiap gambarnya.



### **Naisya Amalia Suherman**

Seorang ilustrator dan guru kesenian. Seorang pemikir konseptual dan memiliki rasa optimis yang tidak mudah goyah. Berdedikasi untuk membuat karya yang tidak berhenti menginspirasi. Ia memiliki ketertarikan pada Pameran Seni dan Seni Rupa untuk anak-anak. Dari sudut pandangnya, seni memiliki kontribusi yang cukup signifikan di setiap hidup semua orang sebagai media untuk kreatifitas dan ekspresi dengan menggunakan panca indra yang terintegrasi kedalam sebuah mahakarya. Seni juga memiliki dampak yang besar dalam kesehatan mental.



### **Niko Yonathan Nitiwaluyo**

Seorang wirausaha bersemangat dengan dedikasi tinggi dalam bidang desain industri. Lahir di Palembang, 17 Juli 1975, Niko menunjukkan minat pada menggambar sejak kecil. Ia tertarik pada teknologi dan inovasi yang memberikan solusi kepada masyarakat. Setelah menyelesaikan studi di desain industri, ia mendirikan ZSlice Prototype, yang berfokus pada desain dan produksi prototipe. Keahliannya menarik perhatian klien dari berbagai sektor industri. Niko juga mengembangkan bisnis designer toy (@sculptprint) dan layanan anak-anak (@uniku3d). Meski sibuk, ia meluangkan waktu untuk menggambar dengan pensil dan arang. Niko akan terus mengikuti tren dan mencari inspirasi dalam pekerjaannya.



### **Pandu Lazuardy Patriari**

Seniman Infografis. Grafis Designer, dan Pengajar



### **Rakhmat Koes**

Rakhmat Kusnadi aka Rakhmat Koes aka Rakoes, penikmat lintas disiplin seni. Mulai seni tradisional, seni kontemporer, pantomime, fotografi, dan kini keranjingan ngulik digital art. Memulai karier di Panggung Teater dan menimba ilmu di Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Bandung, major Teater, lalu melanjutkan studi ke Sekolah Pascasarjana IKJ, major Seni Urban dan Industri Budaya. Pernah menjadi Managing Editor majalah CHIP Foto Video (2012-2016), dan kini bekerja di Grid Story, KGMedia, Kompas Gramedia.



### **Riap Windhu**

Perempuan kelahiran Jakarta yang menyukai seni, corat-coret, menulis, peduli pada kemajuan perempuan, dan sudah menghasilkan sejumlah buku antologi.



### **Ribkah Djunilawati**

Namaku Kak Dj, Podcaster Media Literasi sertifikasi profesi "JobhunteridolIndonesia", tersertifikasi 9 profesi BNSP, 6 IP / HKI, suka travel ing, suka berkomunitas, suka belajar.



### **Robertus Rony Setiawan**

Lahir di Ampenan 23, Januari 1989. Menjelajahi dunia Seni pertunjukkan seperti acting, visual art, dan Audio. Ia terkadang bergabung dalam produksi teaterikal maupun film pendek. Aktif dalam beberapa komunitas seni dan teater. Selain itu, dia biasa mengedit skrip, menulis esai, membuat review terhadap sebuah film atau pertunjukan seni dan karya fiksi. Sering dipanggil Rony atau Robert, lulusan S1 dari Fakultas Komunikasi Universitas Gadjah Mada. Menulis dan mempublikasi 2 buku. Buku pertama berjudul Bunga yang Tak Dikehendaki : Senarai Kisah-Kisah Manusiawi (Penerbit Rehal, Agustus 2020). Buku kedua, Panggung 'Sindirawa' : Catatan Tentang Film dan Seni Pertunjukan (Penerbit Jual Buku Sastra, November 2022).



### **Rotua Magdalena**

Seniman Visual, Mentor, dan Konsultan Seni, Serta pengajar di Universitas



### **Setyo Purnomo**

Setyo Purnomo alias KEMBANG SEPATU. Kelahiran Pemalang Jawa Tengah pada tanggal 30 oktober 1972. Belajar di Fakultas Bahasa dan Seni Jurusan Seni Rupa IKIP Jakarta sekarang Universitas Negeri Jakarta (UNJ). Pernah bergabung dengan Komunitas Pelukis Pasar Seni Ancol. Aktif bergabung dengan beberapa komunitas seni rupa; Kelompok Gerak, Kelompok Kota, Kelompok KPNS, Kelompok Nirwana Rupa, dan sebagai Ketua Persatuan Pelukis Indonesia, Wakil Ketua (FOKUS) Ikatan Alumni Seni Rupa Universitas Negeri Jakarta.



### **Tasha Safira Fitriana**

Saya merupakan mahasiswa Teknik Industri yang memiliki hobi di bidang fotografi, juga memiliki minat pada kegiatan alam dan industri sepakbola



### **Tato Kastareja**

Lahir di Kota Cilacap, Jawa Tengah pada 26, Juni 1967. Senang menggambar sejak kecil. Melanjutkan pendidikannya di SMSR Jogjakarta dan berlanjut di STKW Surabaya. Lalu ia bergabung dengan para seniman dari Jogjakarta, Jakarta, Bandung, Bali, dan Surabaya. Aktif berpartisipasi dalam berbagai pameran di berbagai kota, baik itu pameran bersama maupun pameran tunggal, serta beberapa kali memenangkan penghargaan sebagai “The Best Works of painting”. Aktif juga membangun komunitas seni di beberapa wilayah.



### **Viddy Rizkiyansah**

Web3 & NFT Enthusiast | Penahitam Legion DAO Gov | Project Manager | BUILDER



### **Wulandari Kartika**

Nama saya Wulandari Kartika. 10 tahun terakhir saya memiliki beberapa pengalaman kerja sebagai tim kreatif dan guru seni di salah satu Sekolah Internasional di Utara Sumatra Jakarta.

## SENIMAN UNDANGAN



### AC Andre Tanama

Lahir di Yogyakarta, 1982. Selain aktif sebagai dosen di Institut Seni Indonesia (ISI) Yogyakarta, ia juga sibuk menciptakan karya seni visual di berbagai media. Pernah memberikan kuliah umum dan workshop tentang seni cetak grafis di Silpakorn University, Bangkok, Thailand (2014) dan di Eszterházy Károly University, Hungary (2019). Karya seni cetak cukilnya sebagai poster film SITI dianugerahi Dewantara Award dari Kemendikbud Republik Indonesia (2015). Penghargaan lain terkait seni cetak grafis yang pernah diraih, antara lain: Pemenang Pertama Trienal Seni Grafis Indonesia II dari Bentara Budaya Jakarta (2003), Academic Art Award I (2007), serta tiga kali mendapatkan Penghargaan Karya Seni Grafis Terbaik Dies Natalis ISI Yogyakarta (2002, 2003, 2005). Karya cetak cukil kayunya menjadi ilustrasi buku "Penembak Misterius: kumpulan cerpen Seno Gumira Ajidarma", edisi cetak ulang (Penerbit Pabrik Tulisan, 2020). Beberapa kali berpameran seni rupa, baik di dalam maupun di luar negeri, di antaranya: Malaysia, Singapore, China, Italy, Switzerland, USA, Netherland, dan Portugal. Tahun 2020 karya seni cetak cukilnya lolos dalam seleksi 3rd ASEAN Graphic Arts Competition and Exhibition di Vietnam. Buku yang pernah dipublikasikan, antara lain: Touch of Heaven (2009), The Tales of Gwen Silent (2010), Agathos (2012), serta dua buku cerpen berjudul N: Sejimpit Cerita (2016), SAN: Sejimpit Hikajat 1,51 Malem (2017), Cap Jempol: Seni Cetak Grafis dari Nol (2020), dan Angon Seni dari Sewon (2020). E-mail: andretanama@gmail.com. IG: @tanamaandre



### Ahmad Kodrat

Nama saya Ahmad Kodrat atau biasa dikenal Akwan. Saya lahir pada tanggal 19 Juni 1995 di Kabupaten Pasuruan Jawa Timur, lalu menempuh pendidikan sekolah tinggi di Kota Malang dengan jurusan Teknik Informatika konsentrasi Desain Grafis pada tahun 2013 dan lulus ditahun 2018.

Saya mempunyai banyak hobi, yang paling digemari adalah menggambar. Pada tahun 2013 saya sudah mencoba menggambar dan menjual karya Doodle karakter lucu dengan teks ditengahnya. Ditahun 2016, saya mengikuti sebuah kelas menggambar yang diadakah oleh Penahitam. Disitulah saya memulai karya dengan genre gelap/ dark art hingga saat ini.



### **Indro Muktiono**

Adalah seorang visual artist yang memulai karirnya ilustrasinya sebagai ilustrator sampul album musik dan mendapatkan beberapa nominasi AMI Awards atas karyanya untuk beberapa band dan musisi Indonesia. Indro mulai mendalami NFT dan minting AI arts sejak tahun 2021, serta aktif terlibat di dalam web3 community. Indro senantiasa mengeksplorasi perkembangan teknologi dan mengaplikasikannya dalam karyanya untuk menciptakan ilustrasi yang memadukan teknik seni tradisional dan digital dengan pesan storytelling yang peka zaman.



### **Rio Krisma**

Karya-karya Rio Krisma memiliki gaya surealis dengan objek makhluk hidup yang tidak biasa baik dari segi bentuk maupun penempatannya. Ia juga senang membangun suasana sepi dalam karya-karyanya.

Hingga kini Rio Krisma telah mengikuti 11 pameran di beberapa kota seperti Jakarta, Malang, hingga Bali. Ia juga bersama rekannya membuat jasa desain dan ilustrasi bernama CYG-NUSLAB Studio yang mengerjakan artwork untuk merchandise, cover album, poster gigs, dan lainnya dengan client dari lokal maupun luar negeri sejak tahun 2013 sampai sekarang.

Selain menjadi ilustrator, sehari-hari ia juga aktif menggerakkan Pena Hitam sejak tahun 2012 hingga saat ini.

### **Rio Frederico**

Pekerjaan utama sebagai game dan graphic designer. Rio mulai me-minting karyanya di Tezos blockchain pada tahun 2021.

Memiliki pengalaman dengan gerakan melingkar untuk menciptakan sebuah ilusi kedalaman, hampir seluruh karya-karyanya dipresentasikan sebagai stereoscopic GIFs, biasanya menggabungkan karakter fantasi dan warna yang terang RGB.



### **Husni Royes**

Lahir pada tahun 1991, berkarir di industri animasi sebagai animator dan membuat sebuah IP "Kampred Maniac" sebagai karya seni yang idealis, membuat karya NFT, animasi, dan art toy.

**TERIMA KASIH**