



42th



BENTARA BUDAYA

PAMERAN SENI RUPA

Komunikasih *Vs* Komunikaosau

SENIMAN

M. NASIR | THOMDEAN | RAHMAT RIYADI | MICE | RISANGDARU | HARDIMAN RADJAB
| ARIES TANJUNG | YUSUF SUSILO H | ADE RASTIADI | ULA ZUHRA | SASKIA GITA SAKANTI
| RAHARDI HANDINING | MOH SAEFUDIN IFOED | JAN PRABA | HANUNG NUGROHO | GIDEON K. FEDERIC
| AJENG MARTIA SAPUTRI | BENG RAHADIAN | GATOT EKO

PENTAS REPERTOAR

“ lakon tragedi tentang otak
yang bermigrasi ”

SUTRADARA : PUTU FAJAR ARCANA | PEMAIN : INAYA WAHID, ARI SUMITRO, SITI RUKOYAH,
TEGUH HARTOMI, SYRLY YARNAS, RALLY WANDANA, M. GHALY FI ZILALIL HAQ “IYAL”, MUHAMMAD
RAFLIE HIBATULLAH, CHERIL FIKRI TSANI, RIKA SRI WAHYUNI, AZ - ZAHRA SALSA SYALINI, VINA
ANDINA EKAWATI

PAMERAN SENI RUPA

komunikasih *Vs* **komunikacau**

Penyelia

Glory Oyong
Ilham Khoiri

Kurator Bentara Budaya

Mohammad Hilmi Faiq
Frans Sartono

Penulis

M. Hilmi Faiq

Tata Layout

Fajri Wicaksana

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
Annissa Maulina CNR
Rini Yulia Hastuti
Juwitta Katriana Lasut
Agus Purnomo
Aristianto

26 September - 8 Oktober 2024

Bentara Budaya Jakarta

Jl. Palmerah Selatan No. 17 Jakarta

42th



BENTARA
BUDAYA
1982 - 2024



Ilham Khoiri

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

PARADOX KOMUNIKASI KITA

Paradoks. Istilah itu tepat menggambarkan dinamika komunikasi manusia belakangan ini. Ketika teknologi informasi menyediakan sarana komunikasi yang kian canggih, manusia justru kerap mengalami masalah dalam komunikasi.

Soal kecanggihan peralatan komunikasi, Revolusi Industri 4.0 telah menawarkan berbagai kemudahan yang menakjubkan bagi kehidupan manusia. Nyaris tidak ada satu pun aspek kebutuhan komunikasi yang tidak terpenuhi oleh inovasi teknologi. Prinsip otomasi, analisis big data, teknologi robot, “artificial intelligence” (AI), hingga “internet of things” (IoT) membuat arah komunikasi semakin interaktif, terintegrasi, bergerak secara otomatis, dan terus berputar tiada henti.

Dengan “smartphone” di tangan, kita dapat memenuhi semua keperluan komunikasi sehari-hari, mulai dari kepentingan pekerjaan, keluarga, sosial, pendidikan, kesehatan, bahkan hobi yang sangat pribadi. Cukup dengan beberapa klik saja, semua terpenuhi. Tak perlu lagi tatap muka karena semua ditautkan via jaringan internet “(online).”

Untuk urusan rapat di kantor jarak jauh, misalnya, kita bisa memanfaatkan aplikasi video “meeting”. Video itu bersifat seketika dan melampaui jarak antaranegara atau benua sehingga kita bisa melakukan pertemuan secara “live” dalam satu waktu dengan peserta dari banyak negara berbeda. Setiap perusahaan memiliki banyak grup percakapan dengan anggota para karyawan dan pimpinan. Mereka rutin untuk melakukan rapat atau ngobrol terkait teknis pekerjaan.

Untuk bercengkerama bersama keluarga, kita bisa gunakan pesan, panggilan suara, atau panggilan video. Media sosial menyiapkan berbagai fitur untuk simpan data, foto, video dan berbagai dengan jaringan pertemanan secara global. Terkait hobi, platform “market place” mempermudah kita untuk belanja pernak-pernik minat yang sangat khusus.

Saat bersamaan, setiap waktu kita juga dapat mengakses berita dalam banyak bentuk sesuai selera. Ada berita teks dari koran atau e-paper dalam bentuk PDF atau teks web; berita dalam bentuk audio seperti radio; atau berita dalam wujud audio visual seperti televisi yang siaran “live streaming” 24 jam. Sumber berita tak hanya dari media jurnalistik konvensional, tetapi juga dari akun-akun media sosial yang dibuat oleh individu warga internet “(internet citizens)”.

Demikian canggih alat komunikasi terkini sehingga kita senantiasa dibanjiri beragam informasi dari berbagai arah. Semua berjalan selama 24 jam penuh. Komunikasi tak hanya bersifat dua arah, tetapi banyak arah, interaktif, dan berlangsung serentak dalam satu momen yang melibatkan banyak orang. Dulu, siaran langsung dimonopoli media penyiaran konvensional yang menguasai frekuensi tertentu. Sekarang, semua orang bisa membuat siaran langsung yang terkoneksi jaringan internet global.

Kemajuan teknologi informasi jelas memberikan banyak keuntungan bagi kita semua. Manusia dipermudah untuk berkomunikasi dan bertukar informasi secara cepat. Berbagai urusan jadi lebih gampang dan efisien, mulai dari pekerjaan, pertemanan, belanja kebutuhan sehari-hari, menyalurkan hobi, sampai mencari hiburan. Bisnis menggeliat lebih kencang dengan dibantu jalur-jalur “online” dan digital. Fasilitas dan layanan kesehatan semakin lancar diberikan kepada warga untuk menjaga kebugarannya.

Tak hanya urusan pribadi, teknologi informasi juga menyokong kemajuan negara. Dengan support teknologi, demokrasi di banyak negara berjalan lebih lancar. Warga semakin gampang untuk mengakses, menggunakan hak suara, dan mengawal pemilihan umum, pemilihan kepala daerah, hingga pemilihan lurah.

Namun, kemajuan teknologi informasi juga berpotensi mendatangkan berbagai masalah. Dalam ranah sosial, sebagian masyarakat menikmati media sosial untuk memenuhi hasrat pameran (narsistik) dalam bermacam bentuk. Semua hal dalam dirinya diudar ke publik, “flexing”, bahkan termasuk mengumbar data pribadi. Namun, sebaran data pribadi itu justru memicu kejahatan siber. Oleh para kriminal, data itu diolah untuk operasi kejahatan, seperti “hacking” (pembajakan), “doxing” (pembongkaran data pribadi), “phising” (penipuan), peretasan, “stalking” (penguntitan), atau “bullying” (perundungan).

Semakin tenggelam dalam kemudahan jaringan “online”, sebagian masyarakat menjadi tergantung, bahkan ketagihan untuk terus berselancar di kanal-kanal dunia maya yang menggoda. Berasyik-masyuk dengan alat komunikasi canggih, mereka malah terputus atau kehilangan keterampilan untuk berkomunikasi tatap muka langsung. Akibat lanjutannya, banyak orang yang tidak lagi berinteraksi langsung dengan orang-orang terdekat, kerabat, atau anggota keluarga.

Saat bersamaan, banjir informasi membuat sebagian masyarakat tak sempat untuk memeriksa kebenaran berita sehingga semua ditelan begitu saja. Pada sisi lain, untuk mencapai kepentingan jangka pendek dan pragmatis, banyak oknum yang memanfaatkan kanal-kanal informasi untuk menyebarkan kabar bohong atau “hoax”. Kabar yang menyesatkan itu rentan dilahap oleh publik lantaran literasi digital kita masih rendah.

Dalam ranah politik praktis, kampanye calon pemimpin kerap memanfaatkan kanal media sosial untuk “branding” sekaligus kampanye negatif terhadap lawannya. Segala cara dilakukan, termasuk dengan menebarkan “hoax”. Bentuknya bisa “missed communication” (komunikasi terputus atau salah paham) atau “discommunication” (komunikasi yang disimpangkan). Para pendukung calon, apalagi yang dukungannya bernuansa ideologis, cenderung mencari pembenaran ketimbang kebenaran. Ini bagian dari gejala “post-truth.”

Wal hasil, dalam dukungan teknologi komunikasi yang kian canggih, kita justru mengalami banyak masalah dalam komunikasi. Kondisi ini terasa demikian ironis, apalagi dibandingkan dengan masa lalu. Ketika peralatan komunikasi masih sederhana, masyarakat malah lebih lancar berkomunikasi lantaran lebih mengandalkan interaksi langsung yang lebih intim. Inilah paradoks yang patut kita sadari dan antisipasi sekarang ini.

Dalam konteks ini, Bentara Budaya menggelar Pameran Kartun “Komunikasih vs Kominikacau” di Bentara Budaya Art Gallery di Lantai 8, Menara Kompas, Jakarta, 26 September-26 Oktober 2024. Kurasi ditangani dua orang kurator Bentara Budaya, Frans Sartono dan Hilmi Faiq. Puluhan seniman undangan menampilkan karya yang mengulik fenomena komunikasi masa kini. Mereka menyoroti masalah komunikasi secara lebih kritis, penuh satir, juga humoris.

Pada saat pembukaan pameran, Kamis, 26 September 2024, digelar juga Pentas Repertoar “Lakon Tragedi tentang Otak yang Bermigrasi”. Pentas dibesut kurator Bentara Budaya, Putu Fajar Arcana, sebagai sutradara sekaligus penulis naskah. Tampil para aktor, antara lain Inaya Wahid (putri KH Abdurrahman Wahid). Dengan bahasa teater yang lebih kompleks, pertunjukan ini menyoroti fenomena kekacauan komunikasi dalam masyarakat.

Dua kegiatan ini digelar dalam momen ulang tahun ke-42 Bentara Budaya. Lembaga kebudayaan Kompas Gramedia ini berdiri di Yogyakarta, 26 September 1982, disusul Jakarta tahun 1986, dan Bali tahun 2009. Tahun 2009 hingga 2019, Bentara juga sempat mengelola Balai Soejatmoko di Kota Solo, Jawa Tengah. Hingga kini, Bentara terus berusaha memajukan kebudayaan Indonesia dengan memanggungkan kreasi para seniman di Nusantara.

Terima kasih kepada para seniman yang ambil bagian dalam Pameran Kartun “Komunikasih vs Kominikacau” serta segenap kru Pentas Repertoar “Lakon Tragedi tentang Otak yang Bermigrasi”. Penghargaan untuk Frans Sartono dan Hilmi Faiq sebagai kurator pameran serta Putu Fajar Arcana yang menangani penyutradaraan dan penulisan naskah repertoar. Apresiasi untuk pimpinan Kompas Gramedia yang memberikan support untuk kegiatan-kegiatan Bentara. Salut untuk semua anggota pengelola Bentara Budaya di Jakarta, Yogyakarta, dan Bali, yang mengurus berbagai kegiatan dalam momen ulang tahun Lembaga ini.

Palmerah, 26 September 2024

Ilham Khoiri

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



Frans Sartono
Kurator Bentara Budaya



Mohhamad Hilmi Faiq
Kurator Bentara Budaya

KOMUNIKASIH DAN KOMUNIKACAU

Pameran kartun Komunikasih dan Konunikacau mengajak kita mengintip seperti apa dunia komunikasi di masyarakat hari ini. Sebanyak 21 peserta menggambarkan situasi, kondisi, tabiat, dan perilaku orang-orang dalam berkomunikasi; Mereka mencatat, bagaimana orang hidup dalam teknologi komunikasi yang kata orang semakin sakti, akan tetapi di sini lain dapat bikin orang sakit.

Dulu di masyarakat dikenal komunikasi tatap muka gethok tular: sekali berkabar, info akan tersebar. Itu terjadi tanpa teknologi apapun, hanya dari mulut ke mulut seluruh warga kampung akan menerima pesan. Kini ada gethok digital: sekali pencet tombol, seluruh dunia akan tersenggol. Informasi apa saja, dalam hitungan menit akan menyebar luas dan orang akan merespons, bereaksi.

Orang akan memuja, atau bisa jadi malah mencela. Orang akan menebar rasa benci, atau memaki-maki. Informasi akan berkembang, ditambahi, dikurangi, didandani, atau dibiarkan apa adanya. Ia akan seindah warna aslinya, atau bisa-bisa malah lebih indah dari warna aslinya. Ia bisa mencerahkan, atau dapat pula menyesatkan.

Jagat pewayangan ratusan tahun lalu telah mencatat potensi cepatnya persebaran informasi. Ki Dalang dalam suluknya menuturkan, “Saklimnah pangandikanipun Ratu, rata tiyang sanagari, tan kena wola-wali – Sekalimat ucapan Ratu/ Raja akan tersebar merata ke seluruh negeri, tak boleh berubah-ubah..” Pada masa kini, perkataan orang, siapapun itu, dengan bantuan teknologi komunikasi semakin cepat menyebar merata dalam hitungan detik. Bagaimana orang menerima, mencerna, menafsir, mengolah isi informasi, dan menyebarkan kata-kata tersebut, itu urusan lain.

DEMOKRATISASI

Memang, perkembangan teknologi komunikasi di satu sisi menyuburkan proses demokratisasi. Akses yang kian mudah mendorong semua orang bisa berkomunikasi dengan siapa saja nyaris tanpa sekat kelas. Seorang Presiden bisa disapa rakyat jelata di pedalaman kampung lewat media sosial. Begitu sebaliknya. Pada titik ini, tidak terlalu sulit untuk mendapatkan persepsi publik atas satu fenomena atau masalah.

Di sisi lain, kemajuan teknologi komunikasi menumbuhkan produksi informasi yang demikian deras. Publik yang dulu mengonsumsi informasi, kini bisa memproduksi dan mengkonsumsinya dalam waktu bersamaan. Sayangnya, informasi yang diproduksi itu belum tentu terkurasi dengan baik. Belum tentu diproduksi dari sumber yang dapat dipercaya. Bahkan dalam level tertentu, banyak informasi yang memang diproduksi atas dasar ketidakjelasan untuk mengaburkan.

Yang terjadi kemudian, semakin banyak informasi tetapi publik makin bingung karena kian sulit membedakan antara informasi yang valid dan abal-abal. Disinformasi dan misinformasi datang seperti hujan deras sementara banyak orang belum sedia payung, tidak punya cukup daya dan pengetahuan untuk menyaringnya. Muncul komunikacau, komunikasi yang kacau balau. Itulah salah satu bentuk paradoks komunikasi di zaman kiwari.

Jika kita tilik ke belakang, teknologi komunikasi kita amat sederhana: kentongan. Taruhlah sedikit lebih canggih: toa atau corong di masjid atau di kelurahan. Teknologi yang sederhana itu justru minim menimbulkan miskomunikasi atau disinformasi. Sebab, dasarnya adalah ketulusan, saling pengertian, niat tulus menebar informasi. Operator kentongan atau toa, tulus memberikan informasi tanpa ada intensi untuk menipu warga. Lama-lama muncul kepercayaan publik. Ketulusan di satu sisi dan kepercayaan di sisi lain menjadi dua pilar penting dalam komunikasi bermakna. Komunikasih, menyebarkan informasi secara tulus untuk memberi kabar atau petunjuk, mencerahkan.

Nah, dewasa ini, banyak kepentingan yang bertarung berupa narasi-narasi dalam bingkai komunikasi yang kian canggih. Maka muncul kemudian paradoks-paradoks tersebut. Komunikasi yang dibentuk amat sarat dengan kepentingan tertentu, individu maupun kelompok.

Kita semua ingin komunikasi yang berdasarkan ketulusan. Komunikasi yang mencerahkan, memberi rasa sejuk dalam kehidupan. Kita rindu komunikasih di tengah derasnya arus komunikacau hari ini.

FAKTA DAN FIKSI

Riuh dan simpang-siurnya komunikasi ditertawakan oleh Aries Tanjung dengan ajang pemilihan Miss-Miss-an: Ada Mis(s) Communication, Mis(s) Understanding, dan Mis(s) Call. Dalam komunikasi yang serba “Miss” itu muatan pesan yang beredar kadang sulit dibedakan antara fakta atau fiktif belaka.

Gideon K Frederic menggambarkan perjalanan pesan lewat karya berjudul Full Circle of Fact to Fiction in the Age of Information. Satu pesan telah dilepas, lalu menggelinding, melewati puluhan kepala. Di sana terjadilah proses tafsir, olah persepsi, penggorengan kepentingan sehingga pada satu titik, pesan tersebut telah berubah dari wujud semula. Antara fakta dan fiksi sudah tiada dapat dibedakan lagi. Informasi terkadang tidak lagi mencerahkan, malah dapat membahayakan karena mengalami upaya pemelintiran, seperti pada karya Syaifuddin Ifoed bertajuk Bahaya Plintiran. Informasi juga dapat meracuni seperti digambarkan Saskia Gita Sakanti dalam Unreliable Narrator.

Celakanya, ada jenis orang menyukai bentuk-bentuk informasi yang tidak jelas semacam itu, karena dianggap lebih indah dari warna aslinya. Setidaknya, seperti yang dikisahkan Gideon dalam karya yang lain berjudul “Berita Jaman Kiwari”. Karya ini berformat komik strip. Seorang konsumen berita menyebut apa yang ia konsumsi adalah jurnalisme sensasi, penuh dramatisasi. Ia lalu disarankan mengganti saja saluran televisi, akan tetapi, si konsumen itu memang ternyata memang menyukai berita sensasional, penuh dramatisasi, dan sejenisnya.

Kasus ini mengingatkan pada lagu penyanyi Lulu, “Let’s Pretend” yang dalam liriknya mengatakan, “ I wanna hear you say you love me/ Even though it’s a lie ...” Begitu sakitnya orang, sehingga kebohongan pun mereka percaya. Dengan kata lain, digombali saja orang menikmati.

Dalam pembahasan Ade Rastiardi, ada orang yang mengkonsumsi produk bernama Hoaxme. Entah produk apa itu, akan tetapi menilik kemasannya bolehlah kita menangkap sebagai produk “makanan”. Setidaknya, tertera wujud visual seperti mi. Coba kita baca komposisi bahan pada kemasan. Di sana tertulis: Satire/ parodi, koneksi palsu, Konten menyesatkan, Konteks Palsu, konten penipu, konten dimanipulasi, konten direkayasa.

Dan coba kita simak bagian Peringatan, di sana ada keterangan: Bisa bikin tidak nyaman, tidak aman, bikin bingung. Ade Rastiardi, memparodikan informasi berkelas hoax sebagai produk makanan yang bahaya dikonsumsi publik. Ade adalah kartunis yang membuat kartun parodi di Kompas Minggu.

MENJAUH DARI REALITAS

Senada dengan itu, TZ Ula Zuhra dengan satire menggambar tentang Hexharmony. Dia menjelaskan, Hexharmony sebagai aplikasi seni pemberdayaan pribadi dan peradaban ke era digital. Bisa ditafsir bahwa maksudnya adalah menjauhkan penggunaanya dari realitas sejati dan terjebak dalam kehaluan. Kita raba diri kita ketika asyik masuk ke dalam media sosial, sekian banyak kepalsuan kita nikmati tanpa jengah, tanpa jeda. Lalu kita ulangi esok, lusa, dan esoknya lagi meskipun kita tahu semua itu palsu. Halu.

Ula Zuhra mengindikasikan adanya keterputusan hubungan manusia dengan realitas. Ini diperkuat oleh Ajeng Martia menciptakan karya bertajuk Benang Merah yang Tidak Terhubung #1-#6 berupa boneka putih dalam kotak yang terbelit benang merah putus yang mencerminkan kekosongan batin para netizen. Walaupun mereka sibuk menatap layar gawai dan berinteraksi dengan sekian banyak netizen lain, tetap meninggalkan kekosongan layaknya boneka yang terisolasi dalam kotak kaca: bisa dilihat siapa saja tapi tak mampu menyentuh siapa saja. Ini mewakili keterputusan kita justru ketika sebagian besar waktu kita tersedot dalam layar-layar gawai.

Gambaran paradoksal tersebut menyentil kita untuk merumuskan kembali makna komunikasi yang bermakna. Bisa saja kita punya ratusan, ribuan atau bahkan jutaan pengikut di media sosial, tapi berapa yang benar-benar menjenguk ketika kita sakit, misalnya. Ada komunikasi, akan tetapi tidak ada sentuhan manusiawi. Ada kasih yang hilang dalam komunikasi.

Begitulah hidup dalam dunia gemuruh yang diakibatkan oleh teknologi komunikasi. Pesan-pesan berseliweran setiap saat, tanpa sempat kita cerna, untuk kemudian tertimbun oleh puluhan informasi lain yang mendesing-desing. Rahardi Handining menggambarkan gemuruh informasi itu dalam karya tiga dimensi berjudul Pesan-pesan yang Bergemuruh. Dalam pembahasan Handining, kemajuan teknologi seperti pedang bermata dua: satu sisi memberi keuntungan bagi kehidupan manusia, akan tetapi sisi lain memberi ancaman.

Ancaman parah adalah ketika manusia telah menjadi budak teknologi komunikasi. Mereka seperti tidak dapat lagi hidup tanpa kehadiran alat bernama gawai bin gadget. Orang menderita nomofobia: suatu kondisi psikologis ketika orang takut terlepas dari konektivitas gawai. Gatot Eko Cahyono melukiskannya dalam karya Nomophobia: Orang hidup dalam kendali teknologi komunikasi.

Thomdean mengingatkan bahwa di jagat maya itu lebih banyak sampah daripada hal-hal bermakna. Gunung sampah seperti dalam Pemulung Digital itulah yang sebenarnya selama ini kita selami dan nikmati sebagai ke-halu-an. Segala yang kita puja ternyata sama sekali tidak meninggalkan makna selain kekosongan seperti pesan Ula Zuhra di atas yang hanya meninggalkan kekosongan. Sebaliknya, kita malah sakit dan cepat mati. Mati empati sampai mati jasad ini.

Thom menawarkan salah satu jalan keluar lewat Chatbox. Kita diajak kembali berbicara, berinteraksi, dan menyelami emosi dengan manusia dengan meninggalkan gawai sumber sampah digital itu. Medium apapun sebenarnya dapat digunakan, sejauh orang memanfaatkan dengan bijak. Kita menggunakannya sesuai hakikat kita sebagai makhluk sosial. Dengan demikian orang dapat menemukan jalan menuju kebermaknaan. Dengan cara itu, kita menemukan kasih dalam komunikasi.

Mohhamad Hilmi Faiq & Frans Sartono

Kurator Bentara Budaya

KARYA SENIMAN





M. Nasir

Merawat Indonesia, 2024

39 x 54 cm

Acrylic on Paper



Tommy Thomdean

Chatbox, 2024

50 x 70 cm

Ink+Digital, Signed on Canvas



Tommy Thomdean
Pemulung Digital,
2024

70 x 50 cm
Ink+Digital, Signed
on Canvas

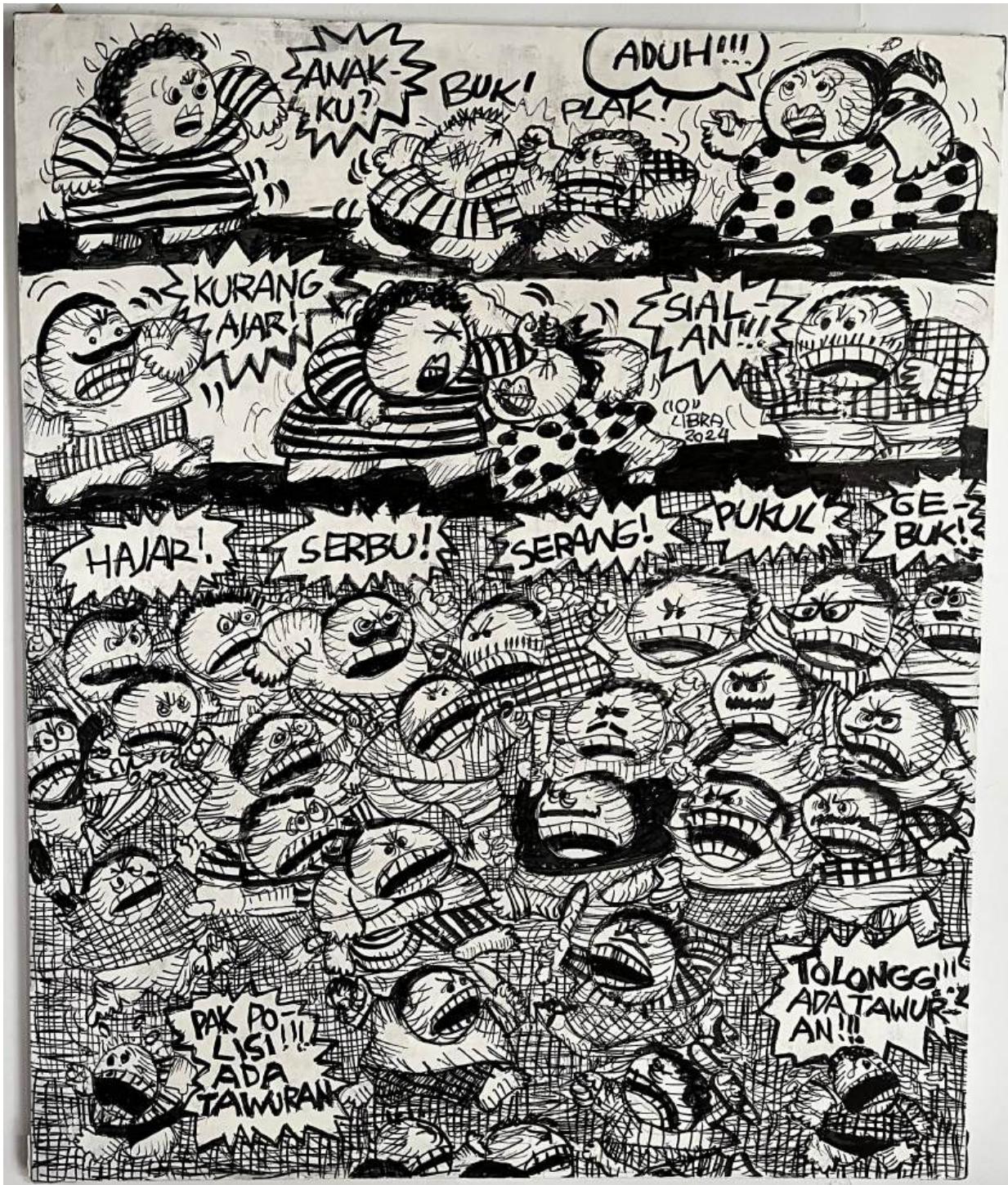


Rachmat Riyadi

Komunikasih, 2024

100 x 120 cm

Canvas



Rachmat Riyadi

Komunikacau, 2024

100 x 120 cm

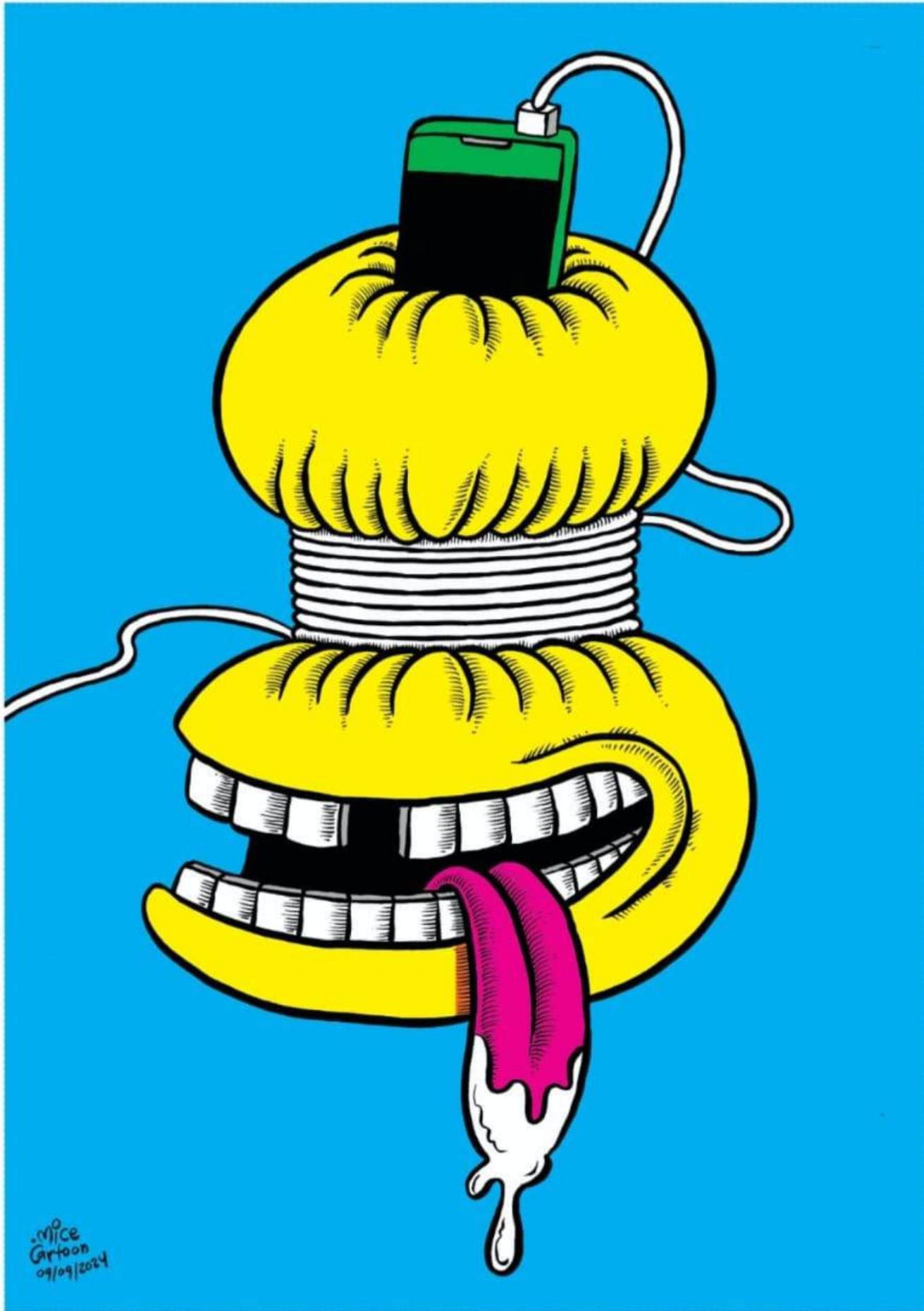
Canvas



Muhammad 'Mice' Misrad

Final Chapter 1, 2024

60 x 90 cm
Screen Printing on
Canson Paper



Muhammad 'Mice' Misrad

Final Chapter 2, 2024

60 x 90 cm
Screen Printing on
Canson Paper



Risangdaru

Lintang, Lintang, 2024

42,5 x 90 cm

Ink and Pastel



Hardiman Radjab

Berpacu, 2018

44 x 32 x 72 cm

Mixed media , Kinetic



Hardiman Radjab

Suplemen, 2014

40 x 40 x 150 cm
Mixed Media , Kinetic



Aries Tanjung

“Emang Gue Pikirin?”, 2024

40 x 30cm

Marker and Poster Paint on Paper



Aries Tanjung

"Ma'af", 2024

40 x 30cm

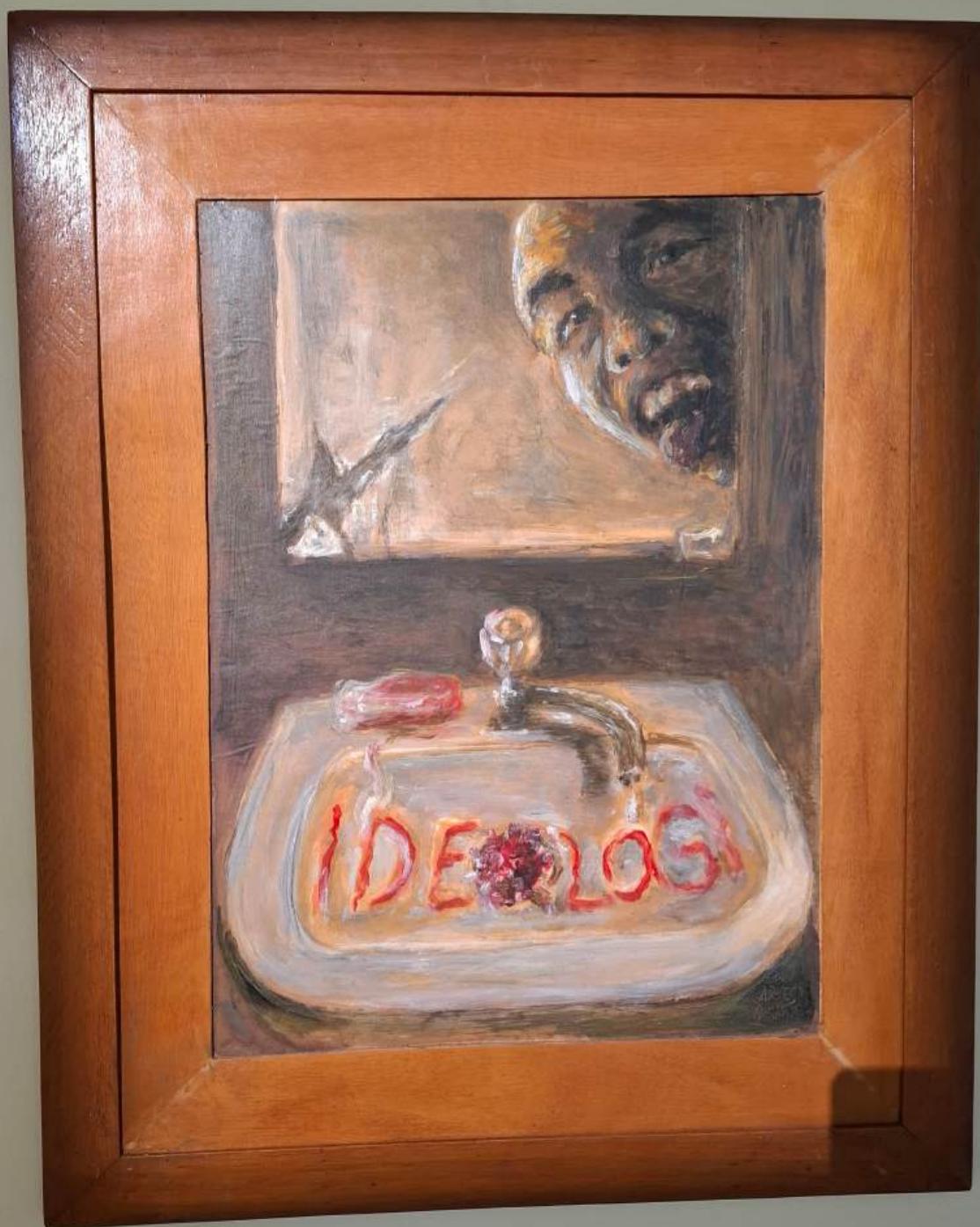
Marker and Poster Paint on Paper



Aries Tanjung

“Mismisan (bukan mimisan)”, 2024

60 x 40 cm
Marker and Poster
Paint on Paper



Aries Tanjung

Selamat Tinggal, 2018

100 x 120 cm
Acrylic on Duplex
Cardboard Mounted
on Board



Aries Tanjung

Podium, 2018

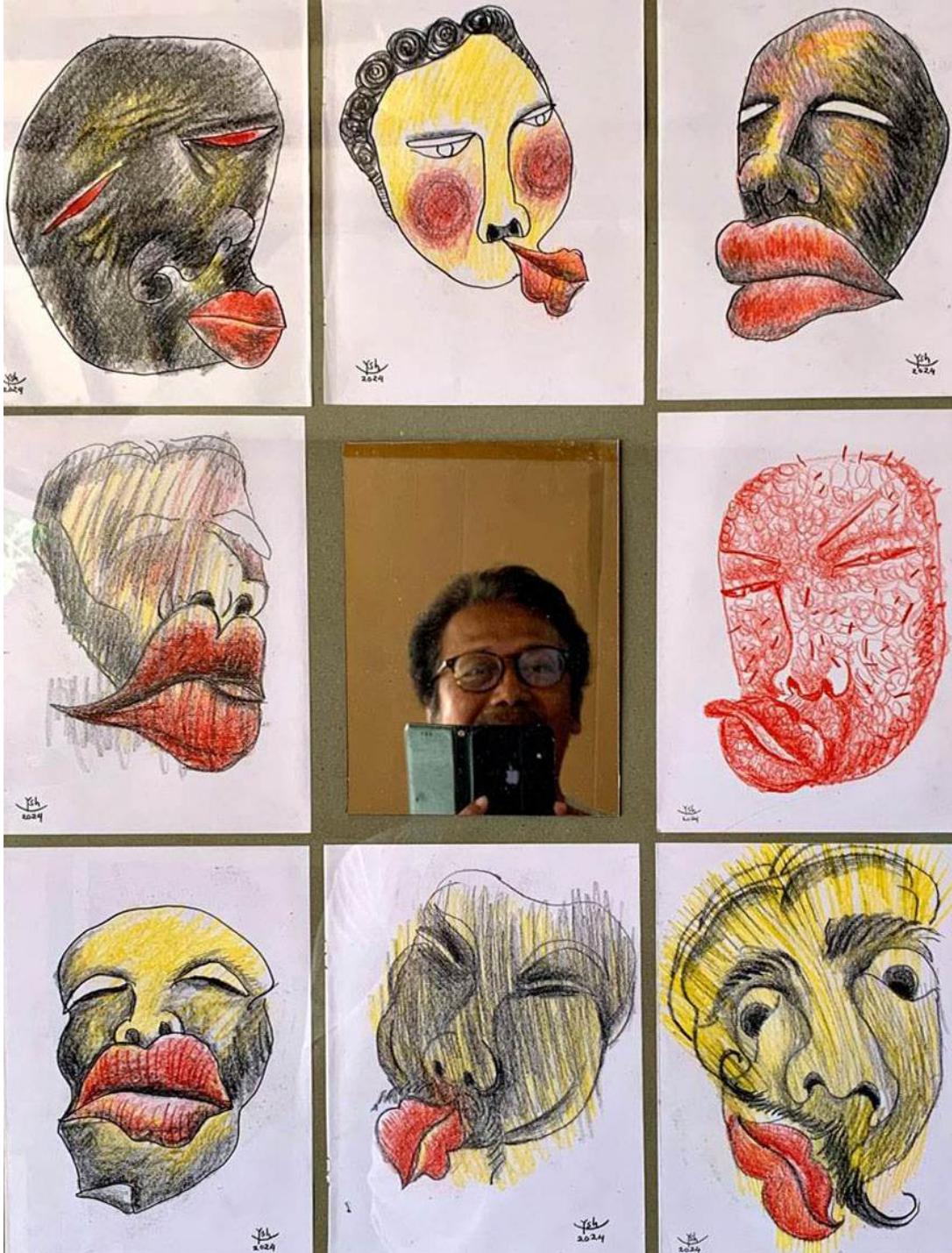
40 x 60cm
Acrylic on Duplex
Cardboard Mounted
on Board



Yusuf Susilo Hartono

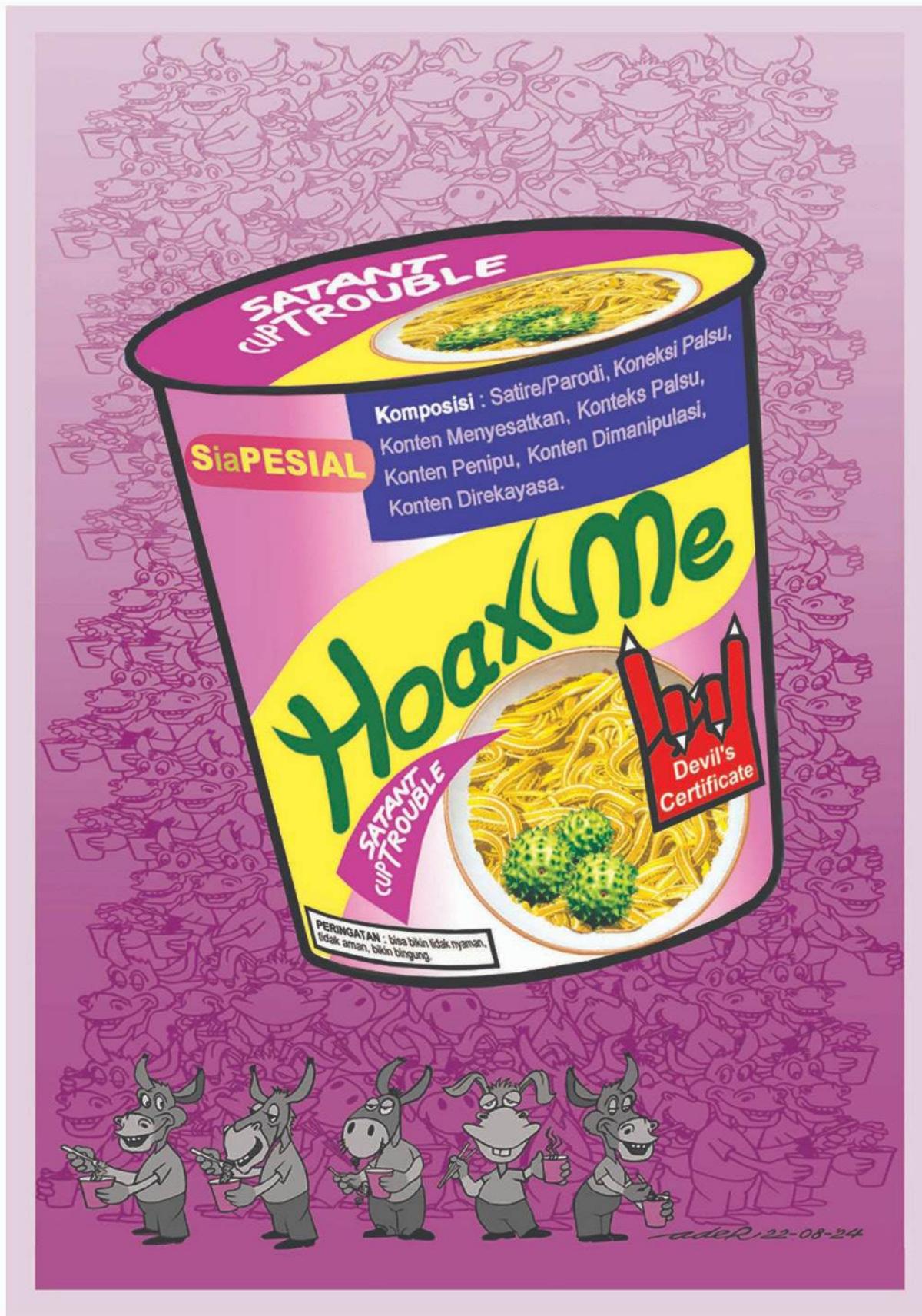
Bapak Raja, 2024

100 x 100cm
Acrylic on Canvas



Yusuf Susilo Hartono
Di Tengah Para Bibir Politisi, 2024

20 cm x 15 cm
8 Sheets of Paper, and a Mirror
Mixed Media on Paper



Judul Karya : HOAX ME

Ade Rastiadi

Hoax Me, 2024

A3 (42 x 29,7cm)

Print Media on Art

Paper (Pencil, Scan,

Digital Editing, Print)



Judul Karya : BERITA SAMPAH

Ade Rastiadi

Berita Sampah, 2024

A3 (42 x 29,7cm)

Print Media on Art

Paper (Pencil, Scan,

Digital Editing, Print)



Ula Zuhra
Pitch Session, 2024
6 Panels
Ink and Markers on Paper, Framed



Saskia Gita Sakanti
Unreliable Narrator, 2024

61 x 101cm (with frame)
Mix Media on Paper

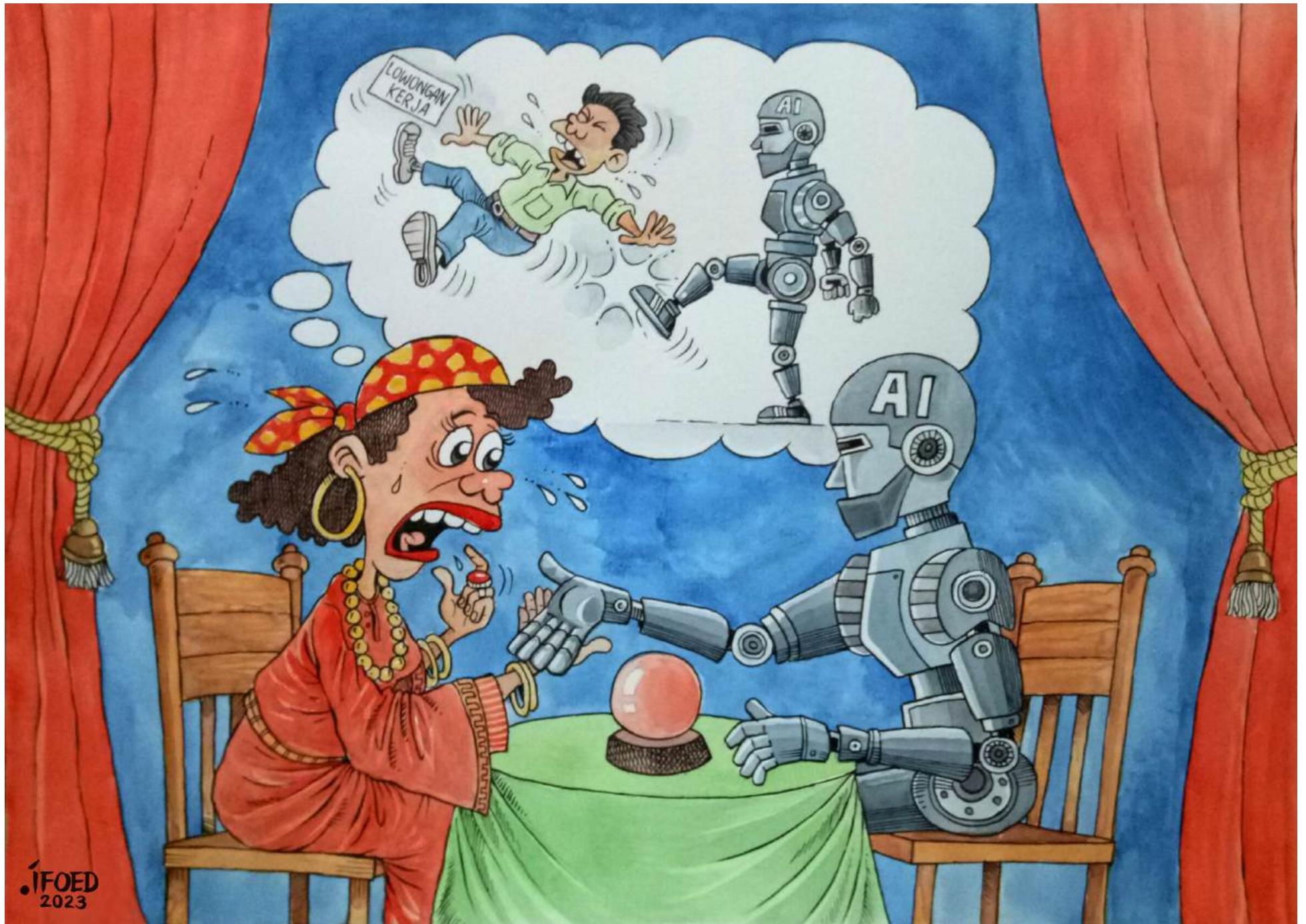


Rahardi Handining

Pesan-Pesan Yang Bergemuruh, 2024

50 x 50 x 110cm

Mixed Media (Metal, Wood, Paper,
Paint, Electronic Components)



M. Syaifuddin Ifoed
AI, Sahabat, atau Musuh?, 2023

42 x 30cm
Watercolor on Paper



M. Syaifuddin Ifoed
Bahaya Pelintiran, 2024

42 x 30cm
Digital Print



M. Syaifuddin Ifoed
Hati yang Mati, 2023

42 x 30cm
Watercolor on Paper



Jan Praba

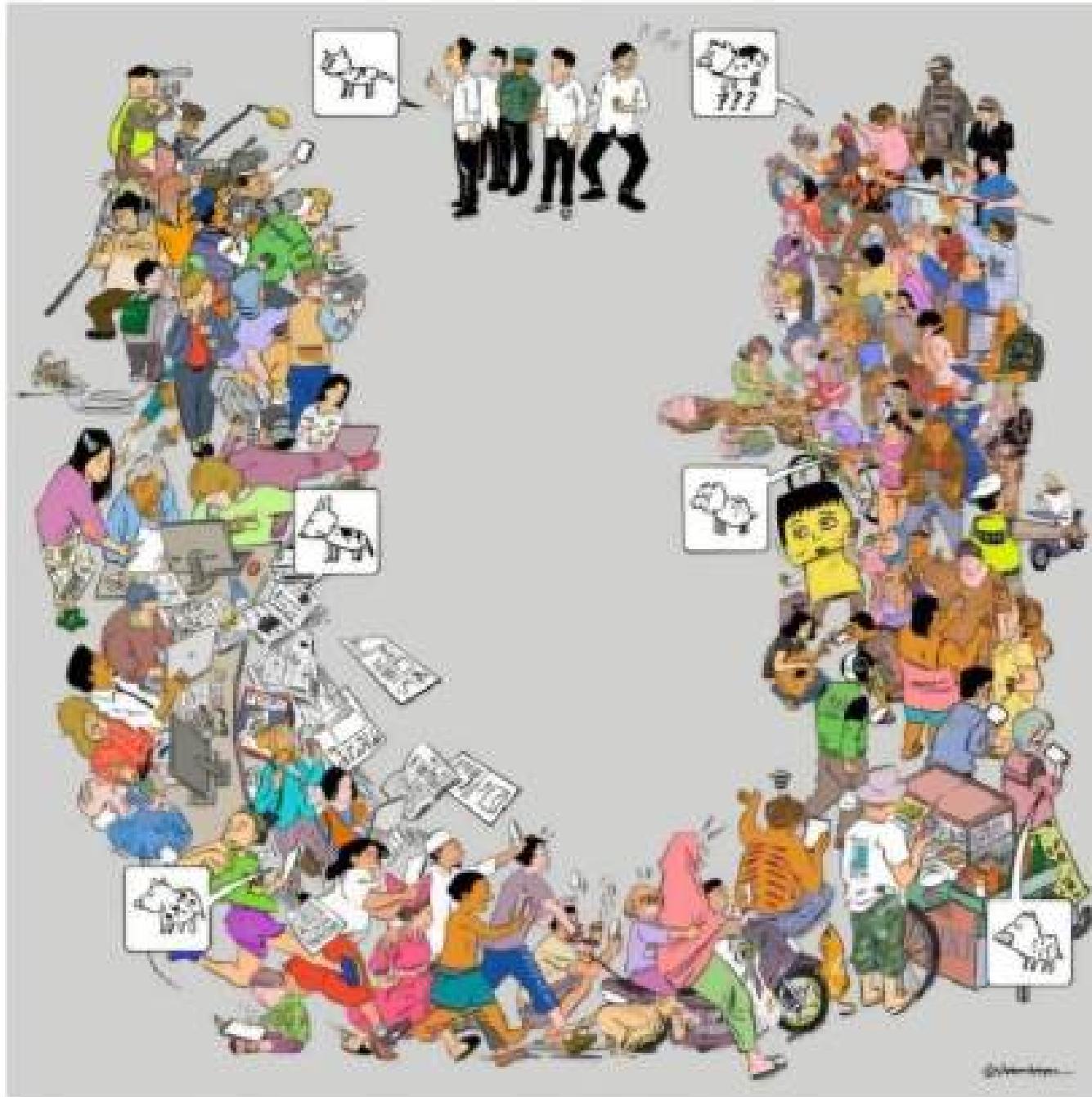
Hoax-hoax Bergembira, 2024

100 x 100 cm
Acrylic on Canvas



Hanung Kuncoro
SepakbolaRia, 2024

A3 (29 cm x 42 cm)
Marker on Paper



Gideon Hutapea

Full circle of fact to fiction in the age of misinformation, 2024

100 x 100 cm
Digital Illustration

DRAMA PAK NONO

Berita jaman kiwari



www.gideonhutapea.com

Gideon Hutapea
Berita jaman kiwari, 2024

100 x 70cm
Digital Illustration



Ajeng Martia Saputri

Benang Merah Yang Tidak Terhubung #1-#6, 2024

26 x 16 x 6 cm / each
Fabric, Thread, Resin, Acrylic Box

LAYOUT PAMERAN KOMUNIKASIH BENG



Beng Rahadian
KOMUNIKOPI, 2014
 30 cm x 30 cm x 15 pcs
 Digital Print on Canvas



Gatot Eko Cahyono

Nomophobia, 2024

40 x 50cm

Marker on Paper

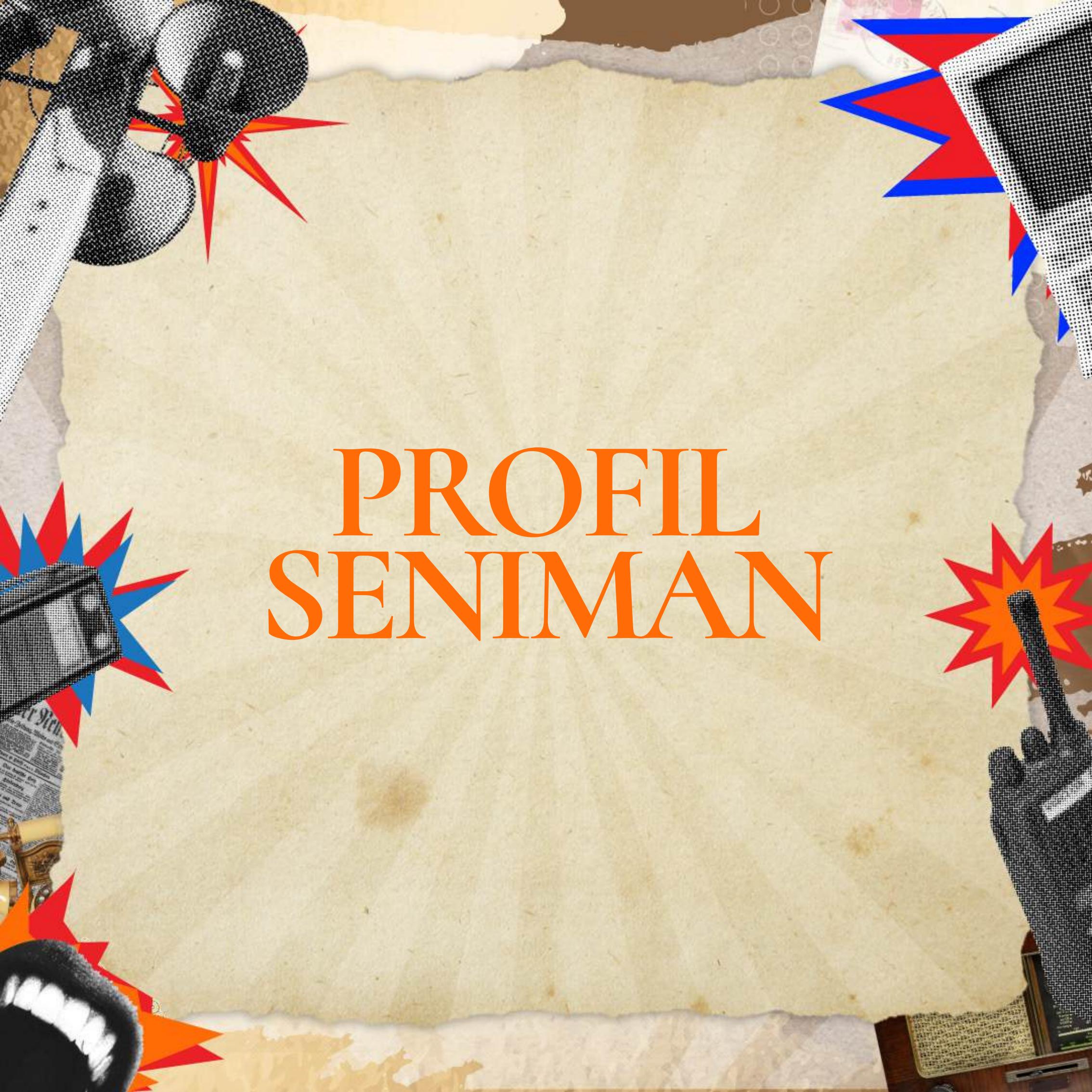


Gatot Eko Cahyono

1 Kamufase, 2024

40 x 50cm
Marker on Paper

PROFIL SENIMAN





M. Nasir

M. Nasir lahir di Kendal, 1968. Menamatkan pendidikan di Institut Kesenian Jakarta, 1993. Meraih beberapa penghargaan diantaranya. Pemenang Lomba Kartun Tabloid Parle, 2006. Juara 3 Lomba Kartun Komisi Hak Asasi Manusia Indonesia, 2007. Juara Kedua Lomba Poster Bintaro Jaya, 2015. Juara 3 Lomba Karikatur Asosiasi Media Siber Indonesia, 2019. Pemenang Kontes Kartun Internasional BCF 3 2019, Indonesia. Juara Kedua Kontes Kartun Internasional Sekarfest 2021.



Tommy Thomdean

Tommy Thomdean adalah seorang kartunis, kolektor komik dan buku. Art-director untuk studio kartun dan penerbit Joker Syndicate. Aktif berpameran kartun dan mengadakan workshop di dalam dan di luar negeri dan telah memenangkan beberapa penghargaan di antaranya: 1st Prize GAG cartoon-World Press Cartoon-2007, Adinegoro award-2017 dan 2023, 1st Prize Humor for the Amazon Forest, Brazil-2008, WFH Katara Cartoon prize, Qatar, UAE-2020, 1st Prize Car Cartoon Salon, Croatia-2020, Best Cartoon-On the Move for Justice and Peace, Jaijagat, India-2020, Award of excellence, World Press Freedom Editorial cartoon, Canada-2021. Co-creator untuk serial komik Komando Rajawali (Kosasih Award 2014). Karya kartun editorialnya diterbitkan di harian kompas.id dan kartun edukasi dunia investasi: “Duitto and Co” bersama Lukas Setia Atmaja di harian KONTAN.



Rachmat Riyadi

Rachmat Riyadi kelahiran Pekalongan 20 Oktober 1947. Mulai membuat kartun sejak 1970-an berupa kartun lepas yang dimuat di majalah mingguan hiburan di ibukota seperti Stop dll. Membuat strip kartun untuk harian Indonesia Raya 1970 an. Membuat strip kartun Tomat untuk majalah anak-anak Kawanku sejak 1976 sampai 1990. Membuat strip kartun Timun sejak 1985 sampai sekarang di Kompas Minggu.



Muhammad 'Mice' Misrad

Muhammad 'Mice' Misrad lahir di Jakarta 23 juli 1970, sekarang masih aktif mengisi rubrik kartun di Harian Kompas dan rubrik Kartun Politik di Harian Rakyat Merdeka. Telah membuat 23 judul komik/buku. Pernah aktif mengisi rubrik Kartun Benny & Mice di Kompas Minggu sejak 2003-2010. Pernah Pameran Tunggal di Galeri Nasional, Jakarta tahun 2018.



Hardiman Radjab

Hardiman Radjab telah dikenal dari sekumpulan karyanya yang kreatif, mengeksplorasi kedalaman interpretasinya terhadap koper-koper tua. Pada tahun 2006 dia mendapat kehormatan dari majalah TEMPO, sebagai satu dari lima orang 'Yang Terpilih' dalam kategori seni rupa. Di samping kecintaannya pada Senin trimatra, dalam dunia teater Hardiman juga dikenal sebagai desainer panggung.



Risangdaru

Risangdaru lahir dan besar di Tangerang, Indonesia. Dengan latar belakang pendidikan Sastra Inggris, ia memulai karier seninya pada tahun 2019. Dalam karyanya, ia berfokus pada isu-isu perempuan, feminitas, dan isu-isu yang beredar di sekitarnya. Saat ini, ia berkarya menggunakan banyak media untuk menciptakan karya seninya. Hasil karya dan pameran diantaranya Jakarta Art Week, Jakarta, 2019. All The Small Things, Jakarta 2019. Kolaborasi dengan Kompas muda untuk Official Merchandise (Tshirt), 2020. Kerjasama dengan Penerbit Mai; Sampul buku Gincu Sang Mumi 2020. Untuk Seorang Lelaki yang Demikian Mencintai Hujan; ode untuk Gunawan Maryanto, Yogyakarta 2022. Festival Kesenian Yogyakarta, September 2022. Sorereal, Pameran bersama Alodia Yap, dikurasi oleh Putri Herbie (KROMA Dharmawangsa), Jakarta, 2023. Keep the Fire on #9 Maafkan Seni Lahir dan Batin (Survive! Garage), Yogyakarta, 2023. Kartini Nyeni oleh Senyawa ArtSpace, April 2024. Mini Art Malang oleh Studio Dinding Luar, May 2024.



Aries Tanjung

Aries Tanjung lahir di Jakarta, 1959. Pernah bekerja sebagai ilustrator di majalah HAI (1982-1986), redaktur artistik di tabloid Mobitor (1986-1991), dan ilustrator di tabloid Nova (1992-2017). Aktif berpameran bersama teman-teman sanggar Garajas. Pernah berpameran tunggal cat air di Wapres Bulungan pada tahun 2016 dan dua kali berpameran di iFI dengan tema “Budaya Nusantara” (2022) dan “Betawi Punya Gaye” (2023).



Yusuf Susilo Hartono

Yusuf Susilo Hartono dikenal sebagai pelukis, wartawan, dan penyair. Aktif pameran tunggal dari tahun 1990 hingga 2022, diantaranya Pameran Sketsa Jurnalistik di Balai Budaya (1990) dan Pameran Among Jiwo : retrospeksi 40 tahun berkarya di Museum Nasional (2022). Sedangkan pameran bersama diantaranya Pameran sketsa bersama Prof. Daoed Joesoef, Ruliyati, dkk. di Gedung Seni Rupa Depdikbud (1991) dan Pameran Indonesia Kini, 25 Tahun Peristiwa Mei 98 di BBJ (2023). Buku-bukunya antara lain Kumpulan Sketsa Pilihan Moment and Essence (2013), Kumpulan Puisi Semi di Musim Semu (2023), Kumpulan Puisi Jawa Ombak Wengi (2011) mendapat Hadiah Sastra Rancage, 2012. Pemegang Kartu Wartawan Utama dari Dewan Pers 2017, dan menjadi Pengurus PWI Pusat (2008-2023).



Ade Rastiadi

Ade Rastiadi lahir di Solo dan menekuni bidang Desain Grafis dan Ilustrasi, termasuk kartun dan karikatur. Bekerja di Biro Iklan dan Studio Desain Grafis di Jakarta. Aktif membuat/menciptakan ilustrasi kartun dan karikatur untuk majalah, surat kabarn buku cerita, dan biografi. Memiliki hobi bermusik dan menulis.



Ula Zuhra

Ula Zuhra tinggal di Jakarta sebagai seorang ilustrator dan seniman visual. Dikenal luas karena kolaborasinya dengan musisi dan kolektif lokal untuk menciptakan visual, poster, dan video animasi yang unik. Mendirikan Studio Cacing, sebuah studio animasi (2021). Proyek-proyeknya yang terkenal di masa lalu meliputi karya untuk The Panturas, Reality Club, Adrian Khalif, Lazy Susan, Arisan Karya Museum MACAN, RRRecfest, Ladouchevita, Nylon Magazine Indonesia, dan Sounds From The Corner. Merilis novel grafis pertamanya di bawah penerbit independen Cahyati Press yang berbasis di Bali berjudul “Aca & Ica : Collected Stories” (2024). Aktif berpameran diantaranya Lunch Time Exhibition, Kanaal Artspace (2013), Sekala Niskala, Titik Temu Ubud (2019), Arisan Karya, Museum Macan (2020), Hearts of Darkness, Studio 22Nya (2023), Figure by Figures, A3000 (2023), Daya Dara, Bentara Budaya Yogyakarta (2024), Sumbangsih Seni Dermawan, Yogyakarta (2024).



Saskia Gita Sakanti

Saskia Gita Sakanti lahir di Jakarta, 1999. Menempuh pendidikan di Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. Aktif berpameran diantaranya Neo-Panen Raya di Unicorn Gallery, Jakarta 2024. Fur & amp; Foliage di Artloka, Jakarta 2024. Perupa Muda #6 : You Nom It di Bale Banjar Sangkring, Yogyakarta 2023. Image and Its Legends di Soehana Hall, Jakarta 2023. Watercolor Wonders: Exploring a Spectrum of Styles di Kunasi, Bandung 2023. Self-portrait #2 Exhibition di Galeri Budaya, Bandung 2023. Expose Art at Plaza Indonesia, Jakarta 2023. Artweek (Prasetya Mulya’s Art Exhibition) di Taman Ismail Marzuki, Jakarta 2022. Now and Then Group Exhibition at Co&Co Space, Bandung 2022



Rahardi Handining

Rahardi Handining lahir di Semarang. Menempuh pendidikan Sarjana Arsitektur Universitas Pandanaran, Semarang. Pernah mengisi kolom kartun di beberapa media (1997) dan bekerja sebagai desain grafis dan ilustrator di Harian Kompas (2004-2018). Aktif mengikuti kegiatan seni dan pameran di Beberapa kota: Jakarta, Bandung, Semarang, Jogjakarta, Surabaya, Malang, Gresik, Bali, Manado. Mendapatkan beberapa penghargaan, diantaranya Karya seleksi Pameran besar Seni Rupa #4, DKI Jakarta (2016), Selected of Collection, The 4 th Shanghai International Contemporary Art Exchange Exhibition And Workshop, China (2019), Special prize Mellow Art Award, Japan (2020), dan inalis UOB Painting Of The Year, kategori profesional (2021).



M. Syaifuddin Ifoed

Muhammad Syaifuddin Ifoed, lahir di Kendal, 1969. Profesi sebagai kartunis, komikus dan ilustrator. Pernah bekerja di media: Majalah HumOr, Majalah Anak Ina dan Harian Indopos. Mendirikan Communicartoon studio. Penghargaan yang pernah diraih: Anugerah Jurnalistik Adinegoro, bidang Karikatur pada 2020 dan 2023. Juara 1 Karikatur, Kementerian Lingkungan Hidup dan Kehutanan RI, 2021. Juara 2 Karikatur, PAPB International Cartoon Festival, 2019 dan Juara 3 Karikatur, Petroka International Cartoon Contest, 2021. Buku komik yang pernah dibuat, komik Moderasi Beragama–ModeArt, Kementerian Agama RI, 2022.



Jan Praba

Jan Praba adalah seorang praktisi bidang creative kartunis yang menempuh pendidikan seni rupa. Mendirikan perkumpulan kartunis rawamangun (PERKARA) pada tahun 1986. Aktif dalam kegiatan PAKARTI (Persatuan Kartunis Indonesia) dari belum dideklarasikan secara resmi hingga dipercaya sebagai Presiden PAKARTI pada tahun 2011. Sejak tahun 2014 bekerjasama dengan KPK dalam upaya pemberantasan korupsi lewat media kartun. Pada tahun 2017 berhasil mengumpulkan 1000 kartun anti korupsi dan dipamerkan di 'Indonesia International Boof Fair 2017' di Main Hall Jakarta Convention Center yang bersama-sama KPK mendapat Anugerah Rekor Dunia dari MURI atas pameran kartun terbanyak dengan tema korupsi.



Hanung Nugroho

Hanung Kuncoro lahir di Purwodadi, 1961. Lulusan Fakultas Ekonomi, Universitas Diponegoro, Semarang. Pernah bekerja sebagai Kartunis Tetap Tabloid BOLA (1990-2015) dengan tokoh karakter Si Gundul dan Kartunis online di Gorila Sport Indonesia (2019-2021) dengan tokoh karakter IGOR.



Gideon Hutapea

Gideon Hutapea adalah dosen Desain Komunikasi Visual di Universitas Multimedia Nusantara, dan saat ini bermukim di Australia untuk menempuh studi doktoralnya di Royal Melbourne Institute of Technology. Gideon juga kartunis "Drama pak Nono" di Kompas Minggu.



Ajeng Martia Saputri

Ajeng Martia Saputri lahir di Semarang, 1992. Menempuh pendidikan seni di Institut Teknologi Bandung. Menjadi pemenang juara 3 di Trimata Competition Salihara (2017) dan mendapat penghargaan UOB Painting of The Year – Gold Prize Established Artist (2018). Aktif berpameran bersama diantaranya Smile is The Answer, Grand Indonesia, Jakarta (2015) dan Do You Hear The Invisible Sound ? , Art Agenda Singapore (2024).



Beng Rahadian

Beng Rahadian tinggal di Jakarta sebagai pengajar ilustrasi di Institut Kesenian Jakarta sejak tahun 2014, gemar minum kopi sejak mengetahui kalau kopi dapat membantunya meredakan asma dan meningkatkan konsentrasi saat menggambar, lantas menjadi kebiasaan sejak kuliah Desain Komunikasi Visual di Jogja (1995). Dari kebiasaan inilah kopi kemudian menjadi karya, yakni komik strip humor tentang kopi Candakopi (terbit 2012), dan komik “Mencari Kopi Aceh” (terbit 2016) setelah sebelumnya (tahun 2014) berhasil diajukan sebagai karya Tesis Penciptaan Seni di pascasarjana Institut Kesenian Jakarta. Tahun 2024 ini Beng telah mengajukan kembali cerita tentang kopi yakni komik graphic travelogue “Mencari Kopi Flores” sebagai karya Disertasi Penciptaan Seni di Program Doktorat Institut Seni Indonesia Denpasar, dan berhasil diujikan dalam sidang terbuka pada bulan Juli lalu. Kegiatan Beng dapat dilihat di akun Instagram @bengrahadian.



Gatot Eko Cahyono

Gatot Eko Cahyono lahir di Yogyakarta, 1961. Lulusan FSRD ISI Yogyakarta program studi seni grafis (1988). Aktif menjadi guru mata pelajaran Sketsa dan Seni Budaya di SMK Multimedia Sumbangsih Jakarta dan menjabat sebagai Pimred media online, di monitorindonesia.com. Pernah bekerja sebagai kartunis tetap di harian umum koran sore Suara Pembaruan, Jakarta (1989-2016). Pernah aktif menjadi anggota pengurus di PWI Pusat di era Ketum PWI Tarman Azam dan Margiono, sebagai ketua bidang karikatur. Beberapa kali meraih penghargaan jurnalistik Adinegoro PWI Pusat dan MH Thamrin di PWI Jaya serta menjadi salah satu juri anugerah jurnalistik Adinegoro PWI Pusat. Karyanya pernah ikut dipamerkan ke negara Asean bersama Pakarti bekerjasama dengan Pusat Kebudayaan Jepang, Jakarta. Menulis beberapa buku karikatur, yaitu : Reformasi dalam Kartun, Kumpulan Karikatur Politik, Jurnalisme Karikatur dan Cermin itu Bernama Karikatur .



BENTARA BUDAYA