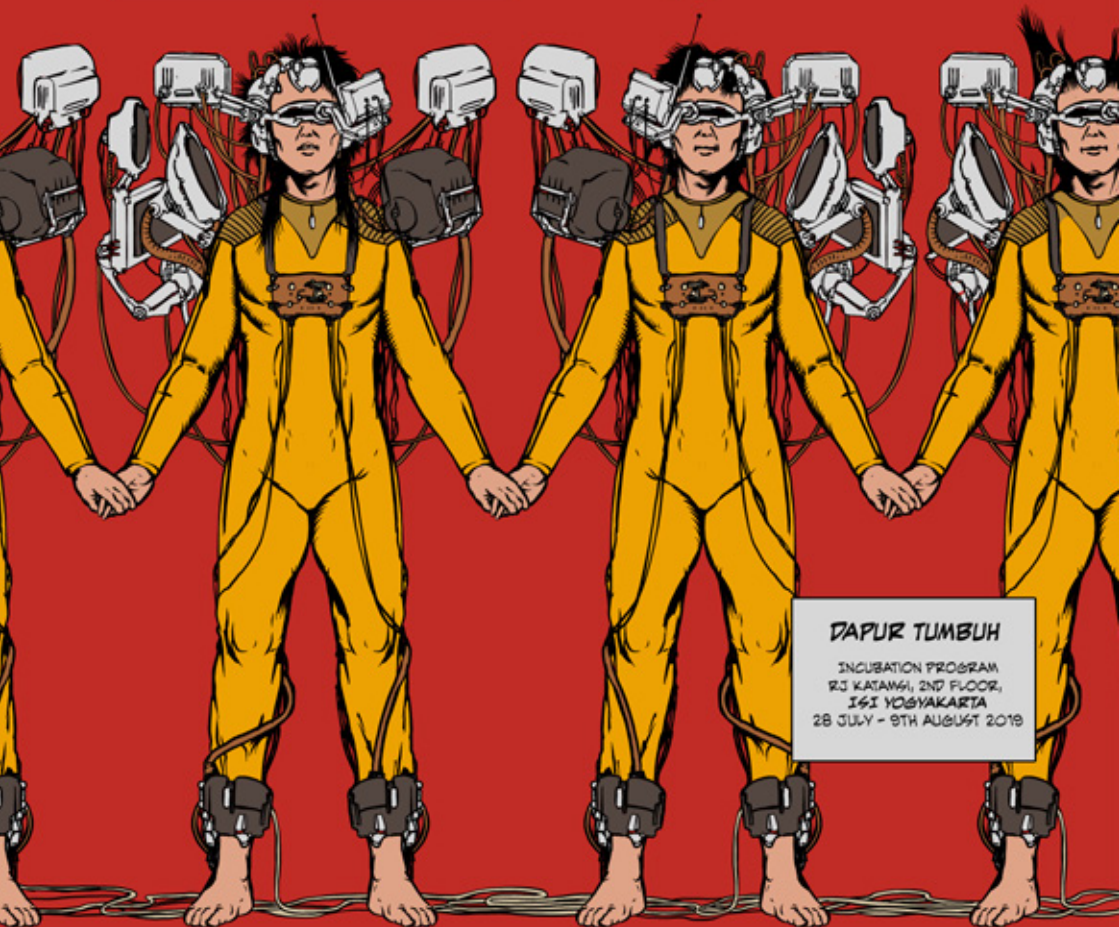


#ON WHAT

PAMERAN NEW MEDIA ARTS

IN COLLABORATION OF
HONF FOUNDATION, R.I. KATAMSI GALLERY,
INDONESIA INSTITUTE OF THE ARTS, AND
MINISTRY OF EDUCATION & CULTURE INDONESIA



DAPUR TUMBUH

INCUBATION PROGRAM
R.I. KATAMSI, 2ND FLOOR,
ISI YOGYAKARTA
28 JULY - 9TH AUGUST 2019

supported:



2040-F

HONF
FOUNDATION



Pameran Seni Media

#onWHAT?!

Galeri R.J. Katamsi
ISI Yogyakarta

16 - 25 Agustus 2019

Colophone

Pameran Seni Media #onWHAT?!
Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta
YOGYAKARTA, Agustus 2019

ISBN 978-602-53474-2-9

Sampul

Dwiky K.A

Penulis

A. Sudjud Dartanto
Irene Agrivine
Terra Bajraghosa

Desain

Dimas Wahyu Pramudya

Editor

I Gede Arya Sucitra
Nadiyah Tunnikmah

Fotografer

Tyana Putri

Galeri R.J. Katamsi

ISI Yogyakarta

Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul

© Bumbon Project 2019

Published by Galeri R.J. Katamsi

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, without the prior permission in writing from publisher.

PENGANTAR

Pengantar Ketua Panitia

Nadiyah Tunnikmah, S.Sn, M.A

Pameran Seni Media #OnWHAT?! Merupakan kerjasama Dit. Seni Media, Direktorat Kesenian, Dirjen Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dengan Galeri R.J. Katamsi dan HONF (House of Natural Fiber) Foundation.

HONF (House of Natural fiber) merupakan kolektif yang menunjukkan eksplorasi berkesinambungan dalam seni, teknologi dan science. Pameran ini juga secara khusus akan menitikberatkan pada karya seni media yang tidak hanya terfokus pada penggunaan elektronik dan teknologi digital. Karya-karya seni yang ditampilkan diharapkan akan memperlihatkan bagaimana seni, teknologi dan science diolah dengan kreativitas dan jiwa jaman yang baru.

Kegiatan yang awalnya bertujuan hanya menyelenggarakan pameran seni media berubah formatnya menjadi rangkaian workshop-inkubasi-showcase karya dengan melibatkan Mahasiswa ISI Yogyakarta. Perubahan bentuk kegiatan setelah berdiskusi antara tim penyelenggara yang menyadari bahwa pemahaman new media atau sekarang lebih dikenal dengan seni media juga berkaitan dengan melibatkan seni, science dan teknologi yang membutuhkan pengembangan wawasan baru.

HONF sendiri bukan nama yang asing di dunia seni rupa, dan selama 20 tahun berkiprah rekam jejak yang dimiliki luar biasa. Kesempatan untuk bekerjasama dengan HONF tentu saja harus digunakan dengan sebaik-baiknya oleh karena itu kami menerima tawaran untuk membuat kegiatan pameran menjadi rangkaian workshop-inkubasi-showcase karya. Rangkaian workshop selama 5 hari ditambah dua hari presentasi karya yang semuanya dilakukan di Galeri R.J. katamsi membuat suasana yang berbeda di galeri. Melalui workshop ini HONF tidak hanya berbagi pengalaman tetapi juga memberi kesempatan mahasiswa bertemu dan menimba ilmu dengan para seniman seni media yang sangat menguasai bidangnya, yang

Peserta workshop yang berjumlah 10 orang mahasiswa berasal dari FSR, FSP, FSMR dan Pascasarjana ISI Yogyakarta. Variasi latar belakang peserta tentu saja membawa pengaruh pada karya yang akan disajikan. Diharapkan rangkaian ini pada akhirnya akan bisa membuka wawasan baru tentang seni media khususnya di ISI Yogyakarta.

Pelaksanaan semua rangkaian ini juga melibatkan mahasiswa dalam pengelolaannya yang memang sesuai dengan semangat Galeri R.J. Katamsi sebagai galeri akademik. Ucapan terimakasih tentu saja perlu disampaikan pada banyak pihak yang terlibat dalam rangkaian kegiatan ini seperti Kasubdit. Seni Media, Bapak Tubagus 'Andre' Sukmana dan jajarannya, Kepala Galeri R. J. Katamsi, I Gede Arya Sucitra, Kurator Terra Bajraghosa dan Irene Agrivine, HONF, semua mahasiswa yang terlibat.

Yogyakarta, Agustus 2019

Ketua Panitia

Nadiyah Tunnikmah, S.Sn, M.A

Pengantar Kepala Galeri

R.J. Katamsi

I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.

Salam budaya,

Pameran Seni Media #onWhat?! ini merupakan kerjasama awal institusional antara Galeri Seni R.J. Katamsi ISI Yogyakarta dengan Direktorat Kesenian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Subdirektorat bidang Seni Media. Pameran ini mengambil fokus pada seni media. Pameran interaktif kolaboratif yang menggunakan teknologi digital, kolaborasi estetik elemen natural dan lintas disiplin seni sangat tepat untuk memperkenalkan lptek dan seni kepada generasi milenial dengan pendekatan yang berbeda. Pada pameran #onWhat!? ini Galeri R.J. Katamsi melibatkan House of Natural Fiber (HONF) untuk bersama-sama memilih peserta dan melibatkan peserta yang terpilih dalam sebuah rangkaian workshop yang membangun perspektif logika rasio berkarya dalam pameran ini. House of Natural Fiber akan menampilkan presentasi baru mereka didampingi oleh karya-karya baru dari peserta workshop yang menerapkan apa didapat selama workshop Dapur Tumbuh.

Pameran ini bertujuan memperkenalkan media seni alternatif yang membuka perspektif baru dalam merumuskan ide penciptaan karya seni sekaligus menarik minat generasi muda mengenal lebih dalam sinergi ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi khususnya dalam ruang kreatif generasi milenial. Sangat penting memperkenalkan kreativitas berkesenian yang sedang menggeliat di era teknologi digital revolusi industri 4.0 sehingga menarik minat generasi milenial terhadap kolaborasi lintas disiplin ilmu pengetahuan dan teknologi melalui kegiatan penelitian dan pengembangan seni. Melalui pameran #onWhat ini Galeri Seni R.J. Katamsi sebagai galeri akademik Institut Seni Indonesia Yogyakarta juga menunjukkan posisinya untuk terus mencoba mengikuti perkembangan seni visual, memberikan ruang apresiasi terhadap karya seni media baru tanpa menghilangkan tugas utamanya dalam bidang akademik dan konservasi seni.

Pameran ini dapat terselenggara dengan baik dan lancar atas kerjasama yang penuh semangat dan dedikasi dari anggota perupa HONF, mahasiswa peserta workshop serta para mentor workshop. Secara institusional, saya mengucapkan terima kasih atas kerjasama edukasi dan berkesenian Direktorat Kesenian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Subdirektorat bidang Seni Media melalui Bapak Tubagus 'Andre' Sukmana dan jajaran. Ketua pameran, Ibu Nadiyah Tunnikmah dan kurator pameran Bapak Terra Bajraghosa yang sudah dengan telaten mengelola pameran ini serta pembacaan kuratorialnya. Terima kasih tak terhingga teruntuk seluruh panitia, volunteer mahasiswa dan peserta pameran yang telah bekerja keras berkomitmen menyiapkan karya dan pameran seni media hingga dapat dinikmati oleh publik luas.

Selamat mengapresiasi.

Salam budaya

Yogyakarta, Agustus 2019

Kepala Galeri R.J. Katamsi
I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.A.

Pengantar Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,
Salam Sejahtera,
Om Swastiastu.

Atas perkenan berkah Tuhan Yang Maha Esa, kita dapat menyaksikan #onWhat?! Pameran Seni New Media di Galeri Seni R.J. Katamsi ISI Yogyakarta. Pameran ini mengungkapkan spirit jiwa kontemporer dengan berbagai medium baru, sekaligus mewakili generasi milenial yang inovatif. Semangat generasi milenial dalam new media art ini diusung oleh mahasiswa-mahasiswa ISI Yogyakarta dan seniman-seniman HONF (House of Natural Fiber). Karya-karya yang dipamerkan telah melalui workshop dengan berbagai materi eksplorasi ipteks dan kolaborasi trans-media, sehingga memunculkan berbagai perspektif baru yang mengejutkan dalam berkarya.

Interaksi yang masif antara seni dan teknologi, dan dipadu dengan imajinasi menimbulkan senyawa kreativitas baru dalam membentuk new media art. Dalam perkembangan teknologi informasi dan digital, serta pengaruh yang kuat dalam perkembangan sains, mengakibatkan seni berkembang menuju pada bentuk-bentuk trasmedia. Experimental art, intermedia art, dan interactive art, merupakan perkembangan yang mengandung semua elemen tersebut, sehingga tidak semata-mata harus difahami sebagai seni elektronik dan digital. Karya-karya yang tampil diharapkan merepresentasikan senyawa seni, teknologi, dan sains dalam berbagai bentuk baru.

#onWhat?! Pameran Seni New Media di Galeri Seni R.J. Katamsi ISI Yogyakarta ini juga sejalan dengan tema besar Dies Natalis ISI Yogyakarta Ke-35, Lustrum Ke-7 yang sedang berlangsung, yaitu “Kecerdasan Buatan dalam Seni, di Era Revolusi Industri 4.0” sebagai respons atas fenomena perubahan jaman pada era disrupsi, dengan berbagai akselerasi perubahan fundamental pada tatanan kehidupan baru. Pengembangan teknologi informasi dan digital mutakhir seperti adaptif robotic dan kecerdasan buatan (artificial intelligence) bergerak pesat mengubah berbagai ketrampilan, pengetahuan, dan sikap ilmiah, termasuk dalam berbagai aspek yang berpengaruh pada keberadaan pendidikan tinggi seni. Dengan menggabungkan kecerdasan buatan dan kecerdasan alami manusia, potensi individu dapat menjadi lebih maksimal dan sangat memungkinkan untuk pencapaian yang luar biasa. Dalam dekade ini perkembangan digitalisasi seni merupakan arus besar mengglobal, yang membuka art worlds berbasis teknologi informasi digital, termasuk di dalamnya cyber art, information arts, dan multy media arts.

Namun demikian, walaupun kondisi perkembangan teknologi menjadi semakin masif, tetapi dalam proses kreatif dan eksistensinya karya seni tidak hanya semata-mata dideterminasi oleh kondisi perkembangan teknologi informasi dan digitalisasi itu. Karya seni juga bisa diciptakan melampaui determinasi teknologi, karena seni bisa terbangun dari mimpi, spiritualitas, atau ketidaksadaran yang tidak terpikirkan, tidak terprediksi dan terbayangkan secara terukur dan terbatas. Oleh karenanya menjadi tantangan dalam kreativitas para seniman dalam #onWhat?! Pameran Seni New Media ke depan, bagaimana menangkap peluang teknologi informasi digital ini sebagai perpanjangan tangan untuk mengembangkan seninya. Lebih dari itu, pada masa kini semakin berkembang tuntutan yang kuat untuk menyertakan perspektif yang mengintegrasikan antara sains, sosial, dan budaya. Ada tuntutan bahwa karya seni harus memadukan ketrampilan berfikir ilmiah (scientific skills) dan pemikiran kemanusiaan (humanistic thought) dalam karya-karyanya.

Dengan latar belakang berbagai permasalahan kontekstual pada era kontemporer tersebut, diharapkan #onWhat?! Pameran Seni New

Demikianlah, pameran ini diharapkan dapat mengimplementasikan semangat kemajuan pada masa kini. Terima kasih disampaikan kepada Kasubdit Seni Media, Direktorat Kesenian, Kemendikbud Bapak Drs. Tubagus Andre Sukmana, M. Ikom yang telah mendukung pameran ini. Juga kepada Kepala Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta Bapak I Gede Arya Sucitra, S.Sn., M.Sn, dan seluruh panitia yang telah memprakarsai dan memfasilitasi pameran. Demikian juga kepada para peserta pameran, panitia, maupun segenap sivitas akademika ISI Yogyakarta yang telah memberi bentuk akhir dalam mewujudkan karya bersama ini. Terima kasih dan salam budaya.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Om Santi, Santi, Santi, Om.

Rektor ISI Yogyakarta
Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.

Pengantar Direktorat Kesenian Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan

Pesatnya perkembangan teknologi dari tahun ke tahun mempengaruhi berbagai aspek dalam kehidupan manusia termasuk juga kesenian. Adaptasi yang selalu muncul dalam proses kreatif pembuatan karya seni membuat seni mampu beradaptasi dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Interaksi antara seni dan teknologi yang semakin intens memperluas wilayah cakupan seni yang akhirnya biasa dikenali dengan sebutan new media atau seni media baru. Kombinasi antara seni dan teknologi menghasilkan bentuk seni yang berbeda dengan yang sudah ada sebelumnya.

Pameran seni media yang diselenggarakan atas kerja sama Direktorat Kesenian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, bersama dengan Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta dan melibatkan HONF (House of Natural Fiber) Yogyakarta. Sebagai pengusung seni media baru yang memfokuskan diri tidak hanya dalam pelibatan seni dan teknologi tapi juga science/ilmu pengetahuan membuat HONF dikenal sebagai New Media Art Laboratory sejak dicetuskan pada tahun 1999 di Yogyakarta. Gagasan awal HONF adalah untuk mengkomunikasikan sesuatu tentang Media Baru yang berfokus pada ide-ide tanpa batas, mengabaikan apakah hasilnya termasuk dalam adegan 'seni' atau tidak.

Pemahaman tersebut yang membuat pada pameran kali ini yang bertajuk #onwhat diawali dengan workshop oleh sepuluh peserta yang pada akhirnya akan turut serta dalam pameran. Workshop berjudul Dapur Tumbuh berisi rangkaian workshop oleh beberapa pemateri yang bertujuan peserta akan mempunyai pandangan baru tentang new media yang pada akhirnya akan dapat diaplikasikan pada karya yang akan ditampilkan pada pameran "#onwhat?!".

Kami mengucapkan terima kasih atas terlaksananya kegiatan workshop dan pameran ini sebagai wujud dari kerjasama dibidang seni media antara Direktorat Kesenian, Kemdikbud dengan Galeri R.J. Katamsi ISI Yogyakarta serta Komunitas HONF. Kami berharap sinergi kegiatan ini akan memberi dampak positif bagi tumbuhnya kreativitas dan apresiasi di bidang seni media baru, termasuk memberi kontribusi bagi perluasan jejaring dan perkembangan seni media di Indonesia. Selamat dan sukses..!

Jakarta, 16 Agustus 2019

A.n. Direktur Kesenian
Kepala Subdirektorat Seni Media

Tubagus 'Andre' Sukmana

Essay

A. Sudjud Dartanto
Irene Agrivine
Terra Bajraghosa

Pengantar Kuratorial Showcase Workshop & Inkubasi #onWhat?!

Terra Bajraghosa

#onWhat?!: ‘On What’.

Secara harfiah bisa diterjemahkan sebagai ‘pada apa?!’ atau ‘di atas apa?!’.

Lebih jauh, jika dikaitkan dengan sebuah peristiwa seni visual, terjemahan harfiah ini mengingatkan kita pada keterangan medium berkarya. Seperti misalnya ‘oil on canvas’, atau ‘acrylic on paper’.

Nah hal ini memang dihubung-hubungkan untuk mengantar kurasi showcase #onWhat?! kali ini yang mendapat dukungan dari Direktorat Kesenian, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, Subdirektorat bidang Seni Media. Showcase ini mengambil fokus pada seni media. Seni media sendiri adalah pelebaran jangkauan, perluasan kategori, dari seni visual yang tidak lagi hanya menggunakan medium konvensional, seperti misalnya lukisan di atas kanvas, atau patung berbahan kayu, tetapi juga menjalin kolaborasi dengan teknologi.

Mengenai istilah ‘media’ dan ‘teknologi’ yang dipakai memang bisa menjadikan pemahaman yang rancu dan bisa terus diperdebatkan. Yang pertama, ‘media’ adalah wahana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan, atau suatu wahana yang digunakan untuk menyimpan dan mengirimkan pesan. Kedua, ‘teknologi’ adalah penerapan dari pengetahuan saintifik untuk kebutuhan praktis (kehidupan manusia).

Lalu ada seloroh; “Jika begitu, gambar stensil tangan prasejarah di gua-gua pun sudah bisa dibungkus dengan istilah seni media, karena lukisan tersebut juga nampaknya ingin menyampaikan suatu pesan, dan menerapkan teknologi grafis purba?”.

Akan tetapi, nggak boleh dong kita terlalu naif seperti itu, dan istilah ‘seni media’ yang sederhana ini, justru dipilih untuk dipakai ketika seni rupa, bahkan juga seni visual, telah mengalami perkembangan yang kompleks sebegitu rupa. Ada yang modern, postmodern, lalu post-postmodern, kontemporer, dan macam-macam lainnya, lalu... apa lagi? Nah mari kita pahami pilihan yang sederhana ini hendak menegaskan wilayah, bahwa: seni media merujuk pada karya seni yang membutuhkan teknologi untuk bisa tampil dan menjalankan fungsinya.

Terkait dengan media itu sendiri, merupakan pilihan perupa untuk memakai jenis-jenis medium yang terus berkembang dari satu ke waktu. Media-media baru terus bermunculan, atas dasar kebutuhan hiburan, industri, keamanan, dan alasan-alasan lain, yang kemudian dipinjam oleh perupa untuk berkarya dan menampilkan karya mereka. Untuk teknologi, penemuan-penemuan baru pun terus diupayakan untuk semakin memudahkan hidup manusia. Dan hasil-hasil penemuan inilah yang juga dimanfaatkan oleh orang-orang kreatif untuk menghasilkan dan memajang karya mereka.

Yang perlu digarisbawahi, insan-insan kreatif ini bukan sekedar memakai teknologi untuk menghasilkan karya seni media baru, tetapi lebih pada upaya untuk melakukan definisi ulang pada batas-batas kategori seni visual itu sendiri.

Tak heran jika kita lalu mengenal 'new media art', menerpa jagat seni visual beberapa waktu yang lalu, dengan hadirnya karya-karya multimedia di galeri-galeri seni. Ada video, ada animasi, ada game. New : baru; baru untuk siapa? Pemahaman yang multitafsir, karena misalnya jika merujuk pada video art, teknologi video (televisi, video home entertainment, film) sudah hadir sebelumnya sebagai bagian dari hidup sehari-hari orang-orang modern yang mampu mengaksesnya. Dan ketika teknologi itu hadir di medan seni visual, kenapa harus disebut new? Mungkin untuk menghindari mana yang baru dan mana yang lama, mana yang merasa ini baru padahal sudah lama, dan lain sebagainya, kata 'new' disembunyikan saja. Cukup seni media.

Perdamaian yang baru dan yang lama inipun mengantar para perupa dan para peneliti, atau ahli teknologi untuk melakukan kolaborasi lintas disiplin ilmu, lintas bidang. Ide lalu bisa datang dari mana saja, dan gagasan yang harus diwujudkan nampak lebih dimungkinkan dengan adanya kolaborasi ini.

Kerja kolaboratif ini, baik secara terbuka dengan sistem memadukan dua atau beberapa nama, atau sistem artisan dengan satu nama, dapat kita lihat hasilnya pada peristiwa-peristiwa seni visual di tanah air, dan tentunya di Yogyakarta sendiri. Dapat dikatakan seni media ini digunakan untuk menaungi karya seni visual yang terkait dengan waktu; sebagai karya yang memiliki durasi, yang berubah dan memiliki gerak. Definisi ini digunakan untuk menunjukkan kontras perbedaan dengan bentuk seni sebelumnya yang bersifat statis. Bentuk dari karya-karya yang terkait waktu tersebut banyak macamnya, seperti misalnya Video Art, Sound Art, Multimedia Art, Computer Art, Electronic Art, Robotic Art, Digital Art, Space Art, Kinetic Art, Interactive Art, dan Biotech Art.

Melalui pameran #onWhat ini Galeri RJ Katamsi sebagai bagian dari Institut Seni Indonesia Yogyakarta juga menunjukkan posisinya untuk terus mencoba mengikuti perkembangan seni visual, tanpa menghilangkan tugas utamanya dalam bidang akademik dan konservasi seni. Selain terus mengasah kemampuan manual tradisional, dan ketajaman konseptual, beberapa mata kuliah diarahkan untuk menjembatani perkembangan teknologi dalam menghasilkan karya seni, seperti Seni dan Teknologi di Jurusan Seni Murni. Jauh sebelumnya, sejak tahun 1984 di jurusan yang sama telah menyelenggarakan mata kuliah Seni Eksperimental, untuk mewadahi ide-ide seni rupa non konvensional, yang memungkinkan mahasiswa untuk menghasilkan karya performance art, happening art, environmental art dan lain-lain. Peserta awal mata kuliah ini adalah Heri Dono, Eddie HaRa, Nindityo Adipurnomo dan Mella Jarsma. Tanpa mengurangi arti nama-nama yang lain, perupa-perupa inilah juga yang di kemudian hari membuka mata kita dan memberi inspirasi melalui karya mereka, atau melalui institusi galeri yang mereka bangun, bahwa seni visual ini luas batasnya dan ada banyak kemungkinan-kemungkinan lain dalam berkarya.

Di Jurusan Desain, peran teknologi sangat terasa, dan selalu dituntut untuk bisa mengikuti perkembangannya. Meskipun membuat karya dengan koridor 'pesanan klien', karya-karya yang dihasilkan di jurusan desain pada dasarnya sudah terkait erat dengan seni media itu sendiri. Baik modelling 3D, komputer grafis, animasi, audio visual, hingga yang terbaru adalah karya-karya yang bisa dinikmati dengan sistem apps. pada telepon pintar.

Fakultas Seni Media Rekam yang mulai menerima mahasiswa tahun 1994 pun menunjukkan semangat ISI Yogyakarta untuk terus mengikuti perkembangan seni visual. Sesuai namanya, bisa dibilang fakultas ini sangat lekat dengan penjabaran seni media. Karya-karya seni dihasilkan melalui teknologi media rekam, baik kamera foto maupun kamera video, yang kemudian pada era digital, bisa meluas pada pemanfaatan alat lain seperti scanner atau proses computer-generated-image.

Pertemuan-pertemuan ide dan gagasan karya dengan pemanfaatan teknologi di ISI Yogyakarta akan selalu diupayakan, tanpa menghilangkan kepekaan rasa dan ketrampilan visual dalam menghadirkan karya-karya yang tetap memiliki nilai estetis dan artistik tinggi.

House of Natural Fiber sebagai cikal bakal House of Natural Fiber Foundation juga lahir dari tangan-tangan lulusan ISI Yogyakarta jurusan Desain, generasi yang melek komputer dan paham digital, pada awalnya, sehingga mampu menghasilkan karya-karya multimedia. Kerjasama mereka kemudian dengan seniman lain, seperti dalam bidang eksplorasi musik, lalu peneliti-peneliti dari berbagai bidang, seperti misalnya kesehatan, bioteknologi, dan luar angkasa, membuka pandangan kita bahwa sains yang njlimet itu bisa menyatu dengan seni dan menghasilkan karya yang nyains, dan juga tetap nyeni. Ketika dipamerkan, karya-karya tersebut terus berproses, dan bukan hanya sekadar menampilkan objek pajangan hasil akhir.

Salah satu yang khas dari House of Natural Fiber adalah proses workshop dan inkubasi yang mereka lakukan, baik untuk karya mereka sendiri, ataupun ketika diminta sebagai kolaborator. Sehingga mereka yang terlibat bisa merasakan pola kerja kolaboratif, dan juga menimba ilmu langsung dari mentor-mentor yang kompeten pada disiplin keahlian tertentu.

Pada pameran #onWhat?! ini Galeri RJ Katamsi melibatkan House of Natural Fiber untuk bersama-sama memilih peserta dan melibatkan peserta yang terpilih dalam sebuah rangkaian workshop yang menjadi picu untuk mereka berkarya dalam pameran ini. House of Natural Fiber akan menampilkan presentasi baru mereka dalam pameran #onWhat?! ini yang akan didampingi oleh karya-karya baru dari peserta workshop yang menerapkan apa yang mereka dapat selama workshop Dapur Tumbuh. Para peserta dari jurusan masing-masing diminta untuk meneruskan apa yang telah mereka tekuni selama ini, terutama dalam hal ide dan tema, dan lalu ditinjau ulang, apa yang mereka bisa kembangkan dengan bekal yang didapat selama mengikuti workshop.

Selain menyimak paparan dari sahabat HONF Foundation dari berbagai negara, aktifitas workshop merujuk pada sebuah riset artistik terkait lima kerajaan kehidupan (monera, protista, fungi, plantae dan animale). Peserta juga dikenalkan pada eksperimentasi pangan dan sains yang ditemui sehari-hari dengan alat dapur sederhana, sistem pemograman sumber terbuka perangkat lunak dan keras, baik secara analog maupun digital. Kegiatan ini dibungkus dengan prinsip ruang kultural, untuk berbagi, untuk memperkaya tiap peserta dengan asas keterbukaan kultur terbuka, berupa disain terbuka, sains dan teknologi terbuka dengan menerapkan metode DIY (Do It Yourself) dan DIWO (Do It With Others), yang tetap mempunyai arah untuk terus menunjukkan kebijaksanaan lokal dalam rangka mencapai dan membagi ilmu pengetahuan, inovasi dan kemampuan pada bidang seni, sains dan teknologi untuk sesama.

Apa yang akan ditampilkan sebagai hasil workshop dan inkubasi ini? Mari kita simak bersama.

Dan kembali pada judul pameran #onWhat?!, semoga pilihan kata-kata ini merangsang peserta pameran untuk merinci penjelasan teknik dan media karya mereka, meskipun sederhana atau justru sangat rumit, sehingga tujuan untuk membagi ilmu pengetahuan dapat dimulai dari situ.

Terra Bajraghosa M.Sn.

PROTOTYPICAL MERAYAKAN PROSES PENCIPTAAN

Irene Agrivina

Sejak 1999, HONF mengembangkan berbagai rangkaian lokakarya dan inkubasi, yang bertujuan untuk membangun dan mengembangkan ruang / laboratorium yang terjangkau dan generik dengan berbagai kalangan disiplin ilmu dan latar belakang yang berbeda serta memiliki tujuan multi-fungsi; sebagai ruang budaya, serta ruang penelitian dan pengembangan. Bekerja dengan komunitas lokal dan lingkungan, untuk memberdayakan mereka dengan menganut prinsip keterbukaan seperti; Budaya Terbuka, Desain Terbuka, Sains Terbuka, dan Teknologi Terbuka dengan metode DIY (Do It Yourself) dan DIWO (Do It With Others), serta kearifan lokal untuk mengejar dan berbagi pengetahuan, inovasi dan kemampuan di bidang sains, teknologi dan seni.

Dapur Tumbuh (Grow Kitchen) adalah salah satu platform HONF di bawah EFP (Education Focus Program) mereka untuk seri lokakarya, inkubasi dan pameran, Proyek ini bertujuan untuk membangun pengertian dalam hubungan seni, ilmu pengetahuan dan teknologi di antara masyarakat dan lembaga (baik non formal dan pendidikan formal). Kegiatan tersebut dilakukan untuk mengembangkan sebuah penelitian artistik dari lima kerajaan kehidupan (monera, protista, jamur, plantae dan animale). Platform itu sendiri diadakan dengan bekerja sama dengan beberapa jaringan lembaga pendidikan baik lokal maupun internasional. Pada kolaborasi dengan Institut Seni Indonesia, Yogyakarta, Indonesia kali ini, HONF melakukan beberapa kegiatan dengan cara peer to peer, menghubungkan beberapa praktisi dengan latar belakang yang berbeda dan mengembangkan bersama para siswa dari berbagai disiplin ilmu menggunakan metode DIY untuk melakukan penelitian dan mengembangkan prototipe yang berguna untuk sebuah ekosistem yang ada di lima kerajaan kehidupan.

Istilah 'DIY (do it yourself) culture' sendiri mengacu pada berbagai bentuk kontra-budaya dari aktivisme kaum muda yang telah muncul di berbagai negara di seluruh dunia sejak tahun 1990-an. Beberapa praktik yang terkait dengan budaya DIY adalah rave, musik independen, squatting, grafiti, budaya jamming, hacktivism, media independen dan baru-baru ini, semenjak beberapa tahun terakhir juga di bidang sains (gerakan BIO DIY). Ketimbang secara pasif menyerap produk yang ditawarkan kepada mereka oleh industri budaya, penggerak budaya DIY menggunakan teknologi interaktif dan cara lain yang mereka miliki untuk menghasilkan budaya mereka sendiri. Mereka melihat kegiatan mereka sebagai kritik dan tantangan terhadap dikotomi antara produsen dan konsumen, yang mendasari budaya komersial. Selain itu, penyebaran budaya DIY telah berdampak pada evolusi kewarganegaraan, karena membuka kemungkinan baru untuk penentuan nasib sendiri oleh seorang warga, berdasarkan kesetiaan terhadap budaya sukarela namun bukan pada perangkat kewajiban yang ditetapkan oleh negara.

Do-It-Yourself Culture (DIY Culture) yang juga bisa disebut Maker Culture, berbicara mengenai gerakan berbagai keterampilan yang informal dan memiliki jaringan kuat. Hal ini juga berkaitan dengan nilai tukar demikian juga sebuah pengembangan kerajinan sederhana atau rumit yang tidak terdapat di pasaran ataupun keterampilan serta berbagai kerajinan yang dapat dikerjakan di rumah secara mandiri. Berbagai pergerakan yang dimulai di tempat-tempat yang urban seperti di berbagai kota besar, dimana kebutuhan (dan ruang untuk memanfaatkan) perangkat elektronik serta berbagai teknologi lainnya menurun. Ini telah memicu mereka terlibat dalam gerakan maker untuk mendirikan tempat-tempat yang dikenal sebagai toko Open Source Hardware di mana seseorang dapat membeli dan bekerja dengan menggunakan berbagai bahan-bahan, dimana mereka juga memiliki keterbatasan uang dan dana. Beberapa bidang populer yang dibahas dalam Maker Culture adalah seni dan sains, pembuatan logam dan pembuatan perhiasan, kaligrafi, pembuatan film, pembuatan dan desain situs web, dan teknologi. Produk yang diproduksi dalam komunitas ini memiliki fokus pada pembangunan yang berkesinambungan, membantu lingkungan, dan meningkatkan budaya lokal.

Menurut Geert Lovink dan di Michael Dietter di zine "Critical Making" oleh Matt Ratto, kritik terhadap berbagai hal mungkin atau mungkin tidak dapat dibenarkan, tetapi ini tidak boleh dicampur adukkan dengan keinginan untuk melakukan sesuatu. Kritik masyarakat tidak harus terwujud dalam objek material (bahkan perangkat lunak). Di luar lelahnya dialektika tentang yang nyata dan virtual terdapat permintaan abadi akan keindahan. Tidak ada yang nyata selain desain. Kita tidak dapat mendiskusikan 'hal-hal' di luar bentuknya (-Flusser). Objek sempurna dalam kapitalisme adalah prototipe, sebuah pornografi dari konsep desain. Sebuah perayaan kebenaran terhadap komoditi, dan versi laboratorium yang belum terealisasi, lebih nyata dari pembelian yang diinginkan. Ini adalah sesuatu yang murni!

Prototipe menyiratkan masalah skala yang berbeda dari penyesuaian sains dan teknologi secara otonom. Prototipe menawarkan model atau tipe ideal bagi banyak orang, hal tersebut terjadi di antara studio, bengkel dan pabrik. Kita tidak bisa mengurangi proses pembuatan hingga saat penciptaan. Apa perbedaan antara prototipikal dan protokologis? Ini adalah pertanyaan krusial dan universal yang dihadapi oleh para makers, tetapi kejadian ini secara terus-menerus membuat mereka menarik diri dari sirkuit modal global. Prototipe tidak pernah bukanlah bentuk pertama, tetapi akan selalu menjadi tahap berikutnya. Mari kita bayangkan perjalanan sebuah demo-desain kemudian prototipe hingga menjadi protokol. Ini harus diambil sebagai kondisi baru dan kemungkinan setelah industri kreatif.

ISI Yogyakarta, sebagai salah satu sekolah seni dan desain tertua di Indonesia, memainkan peran penting dalam hal pembuatan dan penciptaan artistik. Mereka dapat menjadi tempat untuk terlahirnya demokratisasi di bidang seni, ilmu pengetahuan dan teknologi, serta menambahkan daftar kisah sukses start-up-unicorn, dan kemudian mendorong gelombang baru penggemar dan penemu DIY untuk menciptakan berbagai karya dan produk yang dengan memberikan akses yang lebih baik melalui berbagai alat dan pengetahuan. Saat ini, berlalu sudah era dimana akses terhadap inovasi hanya dimiliki oleh konglomerat multi-juta dolar. Beragam percobaan dilakukan oleh penemu muda era sekarang dan membuat prototipe yang menarik adalah bagian dari "makers movement" di mana mereka menguji kreasi mereka di ruang kerja kolaboratif secara DIY dan DIWO yang tersedia dan terbuka bagi publik untuk menghasilkan The Next Big Thing.

Irene Agrivina, Singapore 2019



HOUSE OF NATURAL FIBER

Biografi

House Of Natural Fiber dimulai sebagai Laboratorium Seni Media Baru Yogyakarta, dijalankan oleh sebuah komunitas di Yogyakarta. Mereka menerapkan metodologi yang disebut Open –Community, yang sebagian besar berkaitan dengan kebutuhan tindakan lintas kolaborasi menanggapi pengembangan teknologi dan penggunaan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Pada awalnya, mereka memulai sebagai komunitas muda dengan berbagai latar belakang dan cita-cita. Mereka ingin melakukan apa pun yang mereka inginkan, tetapi dengan kecenderungan alami untuk menciptakan dengan semangat kebersamaan dan tidak bekerja hanya untuk keuntungan pribadi. Penciptaan menunjuk ke diri mereka sendiri, keluarga mereka, masyarakat dan lingkungan mereka. Ini adalah dasar untuk tindakan pertama dan komitmen di antara mereka. Sejak 1999, mereka telah berkonsentrasi pada prinsip-prinsip kritik dan inovasi. Berpikir ke depan, kepositifan dan kreativitas telah menjadi visi untuk HONF. Dalam implementasi visi ini, dalam setiap program, mereka bekerja menuju pengembangan seni, sains dan teknologi untuk masyarakat. Dengan visi ini HONF memprakarsai Program Fokus Pendidikan (EFP), dengan kurikulum yang bertindak sebagai pedoman untuk setiap kegiatan HONF yang dibuat untuk menanggapi situasi dan kondisi global di Indonesia. EFP berkonsentrasi pada pertukaran pengetahuan lintas disiplin dan kolaborasi dalam analisis kritis terhadap isu-isu lokal dan global dan menciptakan ide-ide inovatif untuk mencari solusi bagi mereka. Tujuan utama EFP adalah untuk membangun pikiran dan mentalitas masyarakat modern dengan menjembatani seni, ilmu pengetahuan dan teknologi yang berguna dalam mengolah potensi lokal menjadi hasil yang bermanfaat bagi masyarakat berdasarkan penggunaan manusia dan kebutuhan mendesak. Untuk mempercepat dampak EFP kepada masyarakat, Cellsbutton - festival seni media internasional Yogyakarta dan yivf - videowork internasional yogyakarta festival diadakan setiap tahun untuk mengundang komunitas lokal dan internasional untuk berkolaborasi dan memperluas kemungkinan baru dalam inovasi dan solusi kreatif.

www.honf.org

Tentang HONF

House of Natural Fiber (HONF), sebagai interpretasi spesifik historis dan sosial dari empat prinsip kunci avant-garde: untuk memutuskan otonomi seni, terlibat dengan praksis kehidupan, memberikan visi utopis, dan menghadirkan inovasi estetika. Proyek-proyek seni HONF mengeksplorasi interaksi antara kehidupan, seni, ilmu pengetahuan dan teknologi dalam cara praktis dan estetika. Mereka tidak hanya merefleksikan dampak luar biasa dari media komunikasi dan teknologi lainnya pada lingkungan sosial dan alam di Indonesia dan di seluruh dunia, tetapi mereka juga menyediakan skenario untuk cara-cara alternatif untuk menghadapi lingkungan ini. Secara estetika, mereka inovatif dalam eksplorasi bidang presentasi daripada representasi. (Edwin Jurriens)

Program Fokus Pendidikan

Pedoman kurikulum

Program Fokus Pendidikan (EFP) adalah program yang diprakarsai oleh HONF dalam bentuk pengetahuan interdisipliner pertukaran dalam seni, sains dan teknologi. Ini dikembangkan menanggapi situasi dan kondisi pendidikan di negara berkembang (Indonesia). Arahan EFP adalah untuk membangun pemikiran modern tentang masa depan tentang teknologi, berdasarkan pada penggunaan manusia, kebutuhan dan pengetahuan melalui latar belakang lintas disiplin menggunakan pendidikan sebagai inti dari setiap kegiatan. Untuk mempercepat dampak EFP kepada masyarakat, Cellsbutton - Yogyakarta International Media Art Festival dan YIVF - Yogyakarta International Videoworks Festival digagas setiap tahun untuk melibatkan publik dengan mengumpulkan seniman, insinyur, ahli teori, peneliti dan ilmuwan internasional untuk saling bertukar pengetahuan. Implementasi EFP mengambil bentuk presentasi, diskusi, dan lokakarya yang melibatkan dialog antar-disiplin, ide-ide inovatif, dan analisis kritis dalam aplikasi teknologi sehingga memungkinkan tindakan responsif antar disiplin antara orang, komunitas dan lembaga.

HONF 2016 V.U.F.O.C, Pusat Studi Extraterrestrial

Laboratorium interdisipliner, dan mengembangkan berbagai proyek dan penelitian. v.u.f.o.c fokus utama adalah demokratisasi sains dan teknologi. Mereka menghasilkan serangkaian lokakarya, pameran, diskusi, dan presentasi. Tujuan dari inisiatif ini adalah:

- untuk mengklasifikasikan semua komunitas yang bekerja dalam pengembangan teknologi maju di Yogyakarta, kota-kota lain di Indonesia, dan secara global.
- untuk membuat pola kerja kolaboratif untuk komunitas antar-kreatif yang terlibat dalam proyek ini dan kemudian melihat keluaran yang bermanfaat yang berpotensi dapat dikembangkan lebih banyak penelitian dan penelitian
- Untuk membangun komunikasi interaktif antara komunitas, universitas dan keahlian melalui presentasi dan lokakarya setelah keluaran dan hasil dari proyek-proyek ini diteliti. Tujuan dalam komunikasi ini adalah untuk mentransfer semua pengetahuan dan terobosan dalam proyek-proyek ini kepada masyarakat.

HONFablab

HONFablab [Fablab Yogyakarta] adalah satu-satunya Fablab di Indonesia, dan bahkan di Asia Tenggara. Fablab sesuai dengan visi dan misi EFP HONF (Program Fokus Pendidikan). adalah program yang dijalankan oleh HONF dan dilakukan secara independen dan militan selama periode lebih dari 10 tahun. Program Fokus Pendidikan (EFP) adalah kurikulum yang berkonsentrasi pada pertukaran ilmiah lintas disiplin dan kolaborasi dalam proses analisis kritis terhadap isu-isu yang muncul dari keadaan seperti itu. Ini memicu pemrosesan ide-ide inovatif untuk menemukan solusi terbaik untuk masalah tersebut. Tujuan utama EFP adalah untuk membangun pola pikir dan mentalitas terbuka di masyarakat dengan menjembatani seni, sains dan teknologi melalui kegiatan pendidikan dan sifat berkelanjutan satu sama lain.

HONFablab sengaja merancang EFP sebagai panduan utama dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan mereka. EFP berfokus pada kegiatan edukatif dalam bentuk:

Learning by Sharing
Learning by Exchanging
Learning by Serving
Learning by Doing

HONFactory

HONF: media berarti ruang untuk belajar, belajar dan berbagi melalui berbagai media: media sebagai ruang fisik dan sebagai ruang konseptual. Media sebagai ruang fisik diasumsikan sebagai penelitian dan eksperimen di ruang tertentu, yang dimaksudkan untuk akurasi, dan pencapaian tujuan yang ditetapkan. Ini merupakan riset media untuk HONF. Kami melakukan pekerjaan untuk data dan penelitian untuk dan dari masyarakat umum, memperoleh hasil tertentu. Ruangannya itu juga bisa abstrak, 'dibangun' di sekitar orang-orang itu sendiri. Di sini, kita melihat media sebagai lingkungan.

HONF CV 2011 – 2016 (Selected)

2011

HONF Collective won Transmediale Awards 2011, Intelligent Bacteria – *Saccharomyces cerevisiae*

HONF Collective initiated an Open Workshop ,WORM Rotterdam, Netherland.

Panelist and Lecturer for Electropera Act 7 : Coding the society, Ljubljana, Slovenia

Lecturer for Lab2Lab 2011, Nantes, France

Produced: CELLSBUTTON#05 "Institutional Cells" -Yogyakarta International Media Art Festival

HONF Collective open a new fablab, HONFablab [Fablab Yogyakarta]

HONF Collective won VIDA Art and Artificial Life International Award of VIDA 13.2

Honorary Mentioned for IB:SC, Intelligent Bacteria – *Saccharomyces Cerevisiae*, Spain

HONF Collective initiated Low Cost Prosthesis research, workshop and installation at Waag Society, Amsterdam, Netherland

HONF Collective for Low Cost Prosthesis Installation for Jogja Biennale, Parallel Event for Jogja Biennale #22

2012

HONF Collective produced “Microcells#02 Week” A week of art, biohacking and food philosophy

HONF Collective for IB:Ec, The Song Of The River, Exhibition|Presentation|Workshop , New Museum Triennale” The Ungovernables”, New Museum, New York, United States

Micronation/Macronation, Democratizing The Energy, Exhibition| Research| Residency|Workshop|Mini Symposium| Simulation,Yogyakarta

Produced: CELLSBUTTON#06 "Dark Cells" - Yogyakarta International Media Art Festival

Produced :YIVF#7 “Surprise Room” Yogyakarta International Video Work Festival collaboration between Indonesia – Columbia 2012

2013

KOR#3.5 Fab Café, Tokyo, Japan

Beast/Bloom for Thee : Biota Etc, Canna Gallery Jakarta, Indonesia

WSIS + 10 Review Meeting, UNESCO Headquarters, Paris, France

RE:PUBLICA Conference+ Meeting, Berlin, Germany

Produced: CELLSBUTTON#07 "Territory" - Yogyakarta International Media Art Festival

PIXELACHE, Bricolabs Guest Curator, Helsinki, Finland

FAB 9, Fablab International Conference 2013, Yokohama, Japan

Asian Art and Curatorial Forum 2013, Taipei, Taiwan

DiamagneticSMspecies installation for Istanbul Bienalle 2013, Istanbul, Turkey

HELLO BIO !– CHRONICLE THERAPY (art without an artist – media arts are almost dead) installation for Asian Art Bienalle 2013, Taipei, Taiwan.

RENEW-The 5th Media Art History Conference, Riga, Latvia

2014

B.I.O ESM, Arboctics, , Jakarta, Indonesia

WATI : Domestic Hacking, Pixel Festival Bergen, Norway

RE:PUBLICA Conference+ Meeting, Berlin, Germany

FAN I, Fablab Asia Network I, Workshop and Symposium, Bohol, Philipines

Open Fab City , Workshop and Symposium, Taipei, Taiwan

Research of Environments, Sounds and Ecology, workshop and exhibition Yamaguchi

Media Art Kitchen, Yamaguchi, Japan

Innovative City Forum, Symposium, Tokyo, Japan

Celestia Stellarium (Citizen Space Science) Rupa Rupa Seni Rupa, Yogyakarta

2015

GROW KITCHEN, Bel Ordinaire, Pau, France

TRANSFORMAKING, Future Everything, Manchester, United Kingdom

DIAGEO – British Council Social Enterprise Challenge for Arts, Creative and Tourism Organisation 2015 Award, Jakarta, Indonesia

Prix Ars Electronica (next idea) voelstapine art & technology, SOYA C(O)U(L)TURE, Austria (by XXLab – HONF Spin-off project)

MacGeorge Awards Recipient 2015, Melbourne, Australia

2016

Research on Public arts, art collectives and communities for Anyang Public Art Project 2016 (APAP 2016), Anyang, South Korea

ISSS – Indonesia Space Science Society, a special project for ARTJOG 9, Yogyakarta, Indonesia (by v.u.f.o.c – HONF Foundation)

APL, Anyang Public Lab (KOR4 - ID, RYBN - FR, Fabguru - NL, YCAM- JP) for APAP 5, Anyang Kyong-gi, Anyang, South Korea

ISSS alongside NASA, A Human Adventure, Singapore Art Science Museum

SHOWCASE

ARTWORKS

Abdul J. Nugroho

Jurusan Seni Murni, FSR ISI Yogyakarta



Ikan-Ikan dan Daging Segar (???)

Media campuran (daging, ikan, daun, kertas,
bio plastik, bio silikon, kayu, aquarium, air, piring, dll.)
2019

Dari daun untuk membungkus hingga kertas dan plastik (kimia) dalam kemasan. Dari cara-cara mengolah bahan makanan secara tradisional hingga berkembang dengan mesin-mesin modern. Dalam karya ini saya melakukan sebuah eksperimen, bagaimana jika bio plastik/ bio silikon dipakai untuk mengawetkan makanan ?

Berapa lama kah eksperimen ini dapat berhasil? Dalam eksperimen ini, beberapa membusuk dalam beberapa hari, beberapa sudah tidak mungkin dimanfaatkan lagi, beberapa gagal. Pada satu kesimpulan, begitulah salah satu cara manusia menghambur-hamburkan makanannya. Eksperimen tentang bagaimana cara kita mengawetkan bahan makanan segar tanpa mesin pendingin?

Dari berburu dan meramu, hingga berbudidaya.....Mungkin karena hal-hal itulah kita mulai membudidayakan bahan makanan kita.

imposibruyuyu@gmail.com



Achmad Faishol
Jurusan Film & TV, FSMR ISI Yogyakarta



Hail The Frame
Video art, TV LED (3 panel)
2019

Kita telah memasuki era kemudahan teknologi terbaru, karya ini diilhami dari nilai estetika media baru yang lebih fleksibel yaitu InstaStory. Lantas, apakah film bisa mengikuti tren era sekarang yang menggunakan aspek ratio yang lebih sempit? Bagaimana dengan aturan-aturan lawas yang telah disepakati banyak orang? Karya ini akan menjawab bagaimana 3 layar sempit akan saling berkaitan dengan hukum sebab akibat (kausalitas) dalam film.

Citra Conde S.

Jurusan Seni Murni, FSR ISI Yogyakarta



Human Result

60 x 80 cm (3 panel)

Pigura kayu, kaca, tumbuhan, plastik, cat

2019

Dalam material yang seperti digunakan dalam karya tersebut ada beberapa yang bisa teruraikan (seperti kayu, tumbuhan) dan ada susah untuk teruraikan (seperti plastik). Dalam karya ini ingin menyampaikan untuk menadarkan dan mengajak masyarakat dalam melestarikan menjaga kemurnian alam yang di ciptakan dari Tuhan yang maha esa. Mungkin ada beberapa masyarakat yang belum sadar akan dampaknya plastik bagi kehidupan selanjutnya. Apabila penggunaan plastik semakin banyak yang memakainya, seperti beberpa produk yang bersifat plastik atau sejenisnya maka alam pun susah menguraikan dan semakin masyarakat menggunakan plastik maka alam pun akan tergantung dengan plastik yang susah teruraikan tersebut. Sebelum suatu hal akan berakibat fatal, alangkah baiknya kita sebagai masyarakat lebih mencegah dampak tersebut, dan kita upayakan lebih menjaga dan melestarikan alam yang diciptakan tuhan untuk kita semua.



Farieds Noor Siregar
Jurusan Teater, FSP ISI Yogyakarta



Kembali Pada Sang Pencipta

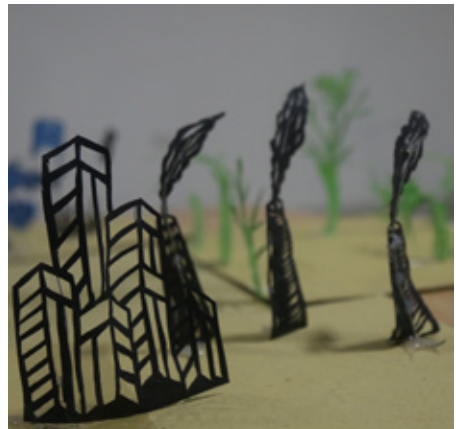
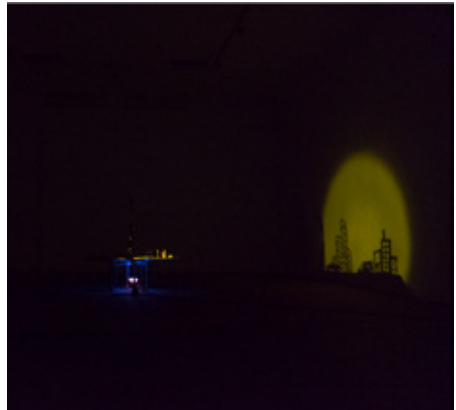
Material : sampah plastik harian, Besi, Kain, Banner, Komponen Elektronik

2019

Mengenal plastik, plastik adalah sebuah bahan yang sangat mudah ditemukan di sekitar kita, pemakaian bahan plastik banyak dipilih karena mudah dibentuk dan lebih ekonomis dalam ongkos produksinya. Semakin hari permintaan plastik di pasar sangat meningkat yang menyebabkan penumpukan limbah plastik bekas pakai dimana mana. Karena bahan ini tidak bisa diuraikan secara alami oleh alam. Dewasa ini banyak media dan beberapa lembaga yang fokus dalam kelestarian lingkungan membahas soal isu tentang penumpukan limbah plastik di seluruh penjuru dunia. Kurangnya edukasi terhadap masyarakat awam soal penanganan limbah plastik itu sendiri masih terpantau minim, ditambah penegakan regulasi mengenai pemakaian bahan plastik belum ada yang jelas, khususnya di Indonesia.

Membaca keadaan ini, plastik itu seperti musuh yang sangat besar yang kita hadapi, padahal kita yang menciptakannya. Bagaimana cara kita agar menjadikan plastik sebagai teman dan sesuatu yang tidak menjadi masalah yang besar, dan bagaimana cara kita untuk mengelola pemakaian plastik sehari-hari kita.

Melalui karya ini saya akan menyampaikan pesan kepada publik, tentang bagaimana perhatian terhadap sampah plastik. Memberikan edukasi tentang penanganan sampah plastik itu sendiri melalui instalasi interaktif, media shadow puppet saya pilih karena mudah dipahami dan dicerna oleh khalayak umum.



Fegelia Rahmadani

Jurusan Penciptaan Kriya Tekstil, Pasca Sarjana ISI Yogyakarta



Mother Monster

Bio Plastik, Benang Nilon,
Kain Tulle,
Longtorso. Komponen
Elektronik
2019

Menampilkan ekspresi bentuk dengan menggunakan bio plastik untuk mengkomunikasikan sosok ibu yang berhati dingin, tega membuang anaknya, salah satunya dengan “aborsi” ke dalam busana wanita anti fashion.

Sebuah karya yang terinspirasi dari lingkungan sosial yang kerap terjadi, kekerasan terhadap anak yang dilakukan oleh ibu kandung dan sampai hati ibu yang membuang darah dagingnya sendiri. Harus diketahui, anak tidak pernah minta untuk dilahirkan di dunia, jadi beranilah untuk bertanggung jawab dengan apa saja yang dilakukan.

Fegeliarahmadani12@gmail.com

Kholif Mundzira

Jurusan Film & TV, FSMR ISI Yogyakarta



What Should I Do, If?

Video interaktif, sensor sentuh pada akrilik
2019

Merupakan eksperimentasi pertama saya dalam membangun simulasi ruang seri #1 dari sebuah kejadian "sexual harrasment" dalam lingkup prostitusi dengan konsep "after the incident" service penyewaan psk. Tidak secara keseluruhan para pekerja seks memilih pekerjaannya berdasarkan kemauannya sendiri, beberapa dilatar belakangi paksaan atau datang dari orang (muncikari/-germo) yang kemudian memperkerjakan & memanageri, beberapa pekerja seks tampaknya berharap keluar dari jeratan pekerjaannya, "What should i do, if?" Merupakan semacam olah rasa antara rayuan sulaman yang mengajak masuk, namun berantakan pada dalam, karya ini juga merupakan perkawinan bentuk antara yang tampak realis & tampak imajinatif, keduanya merupakan pilihan untuk membangun aura yang memberi kesan tampak nyata sekaligus menjadi representasi rasa yang simbolik. Karya ini pun mencoba untuk melihat beragam perilaku manusia dalam merespon suatu kejadian yang berawal dari sebuah pertanyaan "what should i do, if?" Ketika dihadapkan dengan keadaan semacam ini.

kholifmundzir1@gmail.com

Khatra Samara

Jurusan Sendratasik, FSP ISI Yogyakarta



The Way

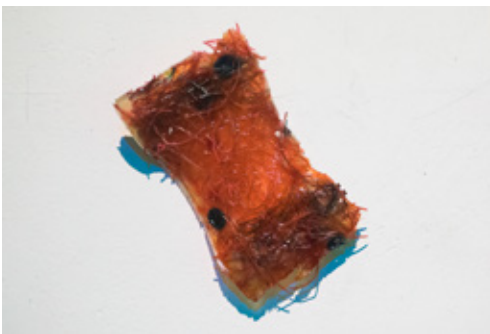
Sumpit bambu bekas, bio silikon (fleksibel), Perekat
bio plastik bahun kering, pewarna makanan
2019

Saya Khatra Samara. Dalam karya pamer hasil workshop ini saya ingin ditulis dengan sebutan Lin, tidak ada alasan khusus. Seringkali terlibat dalam seni pertunjukan, maka karya ini adalah karya pertama yang dipajang di ruang pamer, masih terlihat kaku namun berarti.

Konsep saya terinspirasi dari sebuah rumah sebagai pembentuk jiwa manusia, menjadikannya ketenangan atau malah sebaliknya. Warna-warna yang mengelilinginya adalah proses bagaimana pribadi itu terbentuk.

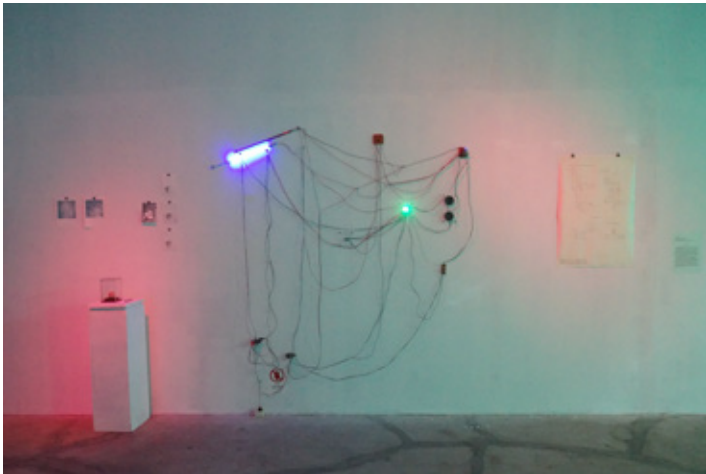
Kefleksibelan bio silikon berhubungan bahwa pilihan hidup yang telah manusia pilih sesuai dengan kotak-kotak yang dibangun haruslah dengan kelunakan hati dan berikhtiar kepada Tuhan YME.

Khatrasamara269@gmail.com

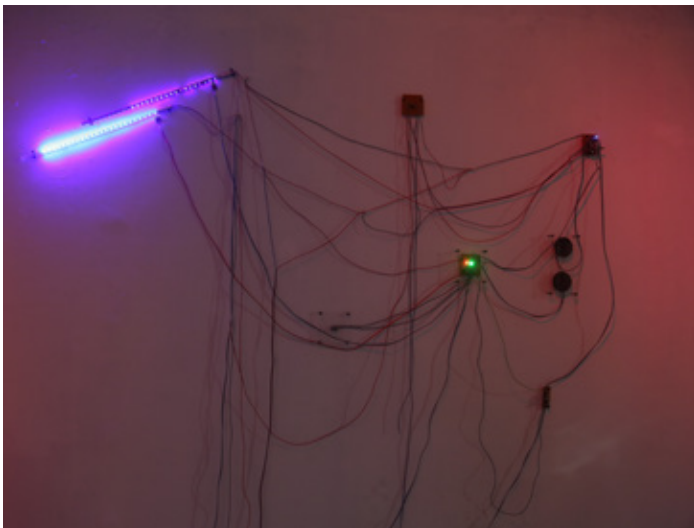


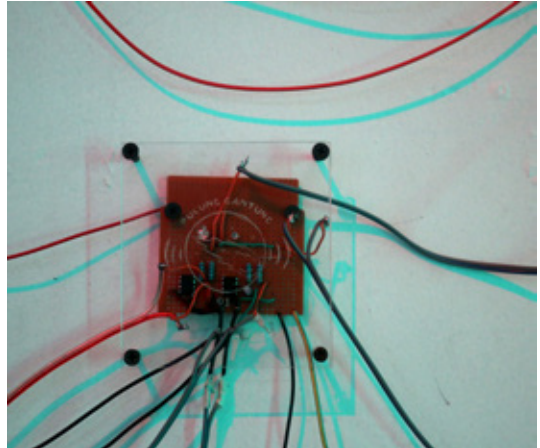
Kukuh Hermadi

Jurusan Seni Murni, FSR ISI Yogyakarta



Seri Prototipe Alat Pendeteksi Pulung Gantung
(Pulung Gantung Detektor 01)
Barang temuan, silk screen pada kertas, Komponen elektronik
2019





Mencoba menerapkan prinsip DIY dan DIWO sebagai metode dasar, dan kemudian merelasikanya dengan mitos Pulung Gantung yang bersingungan dengan realitas di kabupaten Gunungkidul.

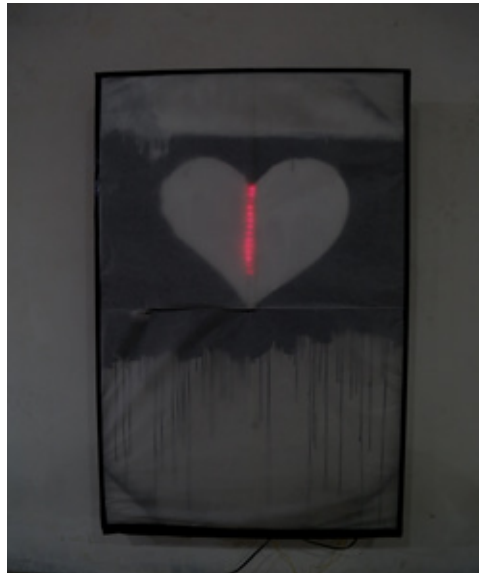
Pulung Gantung adalah mitos di Kabupaten Gunungkidul, yang di gambarkan sebagai bola api berwarna merah kebiru-biruan yang dijadikan pertanda akan terjadinya kasus gantung diri. Hal tersebut di perkuat dengan sering ditemukanya gelu atau gumpalan tanah di bawah korban gantung diri setelah dilakukan pengalihan. Keberadan dari singungan dua hal tersebut menjadi tendensi kepercayaan beberapa golongan masyarakat menyikapi tingginya angka gantung diri di Kabupaten Gunungkidul yang mencapai 30 orang pertahun.

Maka dari relasi dua hal tersebut maka diciptakan sebuah alat sederhana yang seakan-akan dapat mendeteksi Pulung Gantung, dengan memanfaatkan sensor cahaya sebagai detektor pulung dan detektor getaran sebagai pendeteksi objek gelu di bawahnya. Pada akhirnya bentuk sederhana alat tersebut akan di sampingkan dengan cara pembuatan alat pendeteksi tersebut, sehinga siapapun dapat membuatnya di rumah maupun mengembangkan alat tersebut.

radenkukuhh@gmail.com

Oberlan Monre

Mahasiswa jurusan Seni Murni, FSR ISI Yogyakarta



In Frame We Trust

(di dalam bingkai kita percaya)

Industri, Elektronik

2019

Budaya Visual kini adalah unsur identitas yang melekat pada diri kita. Berangkat dari sejarah perkembangan media sebelum menjadi bersifat sangat personal hingga saat ini. Di dalam sebuah frame kita diwadahi untuk berkreasi menampilkan ekstistensi.

Sampai kepada hal-hal yang bersifat praktis dan instan saji, Yang dibaliknya kita tidak tahu kebenarannya. Dari pemaknaan ini diharapkan kita merenungkan kebenaran-kebenaran yang kita serap atau yang kita tampilkan. Agar tidak terjebak dalam pemaknaan yang salah, bahkan yang sifatnya menyesatkan. Yang dikondisikan oleh pihak manapun.

Oberlanmonre11@gmail.com

Zul Fiqhri

Jurusan Penciptaan Seni Lukis, Pasca Sarjana ISI Yogyakarta



Connection

Tumbuhan, Komponen Elektronik,
Patung Rekayasa Genetik, Gambar pada lembar plastik
2019



Dalam karya ini saya menjelaskan tentang koneksi tumbuhan, suara, cahaya dan ditambah representasi manusia dan hewan sebagai pelengkap kehidupan.

Saya percaya bahwa apapun yang kita lakukan selalu berdampak akan sebuah perubahan, apakah itu perubahan yang kasat mata maupun yang sifatnya molekuler atau dunia mikro. Rangsangan cahaya dan suara pastilah menimbulkan efek terhadap yang hidup, hanya saja dampak rangsangan yang diberikan didasar oleh bagaimana kita titik berangkat kita melihat sebuah fenomena dan mempercayai kekuatan spirit yang ditimbulkan oleh sebab akibat yang berlaku di alam.

Zulfiqhri18@gmail.com

Inovasi, Sains, Teknologi dalam Praktik Seni Media Baru

Dapat dikatakan perkembangan umum seni media baru telah berlangsung hampir dua dekade lebih secara intens di Indonesia. Tanda-tanda bangkitnya seni media baru di Indonesia tampak pada dasawarsa 70-an, ditengah konteks pasca perang dingin, dimana hampir setiap negara/bangsa, termasuk di Asia Tenggara mengalami apa yang disebut pengamat budaya: 'rebellion culture' (budaya perlawanan). Demonstrasi, aksi sosial/politik atas tatanan mapan mewarnai hampir disejumlah negara termasuk Indonesia, dan dalam ranah seni rupa berlangsung apa yang disebut Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB), yang salah satu pandangannya adalah menolak cara bertutur seni rupa sebelumnya yang dianggap stagnan dan dominan, yakni seni lukis dan seni patung yang bercorak dekorativistik dan abstrak. GSRB menciptakan karya secara eksperimentatif dengan melibatkan unsur bunyi, media fotografi, dan unsur-unsur lainnya yang dianggap 'baru' pada waktu itu. Tidak heran jika bentuk instalasi, objek, seni kejadian dipilih oleh perupa GSRB sebagai bahasa ungkap. Teknologi pada waktu itu tentu tidak sama dengan teknologi dihari ini. Televisi ada, namun tidak dominan sebagaimana kritik dari seniman video asal Korea Selatan, Num June Paik, yang melihat televisi menjadi kian hegemonik dan telah menciptakan persepsi monodimensional pada dasawarsa 60-an.

Terkait teknologi informasi, walaupun terlambat, masuknya internet di Yogyakarta via warung internet (Wasantara Net) di gedung Kantor Post Indonesia tahun 1997-an ini membuka gerbang informasi dan penerapan teknologi semakin cepat. Orang jadi semakin tahu apa itu seni internet, seni digital, seni jaringan, pendek kata segala kemungkinan seni yang lahir dari cara baru berinteraksi dan cara baru berkomunikasi. Cara interaksi dan komunikasi baru itu mengubah pengalaman antropologis dan sosiologis masyarakat, dari masyarakat tradisional menjadi masyarakat tontonan, masyarakat konsumen, masyarakat urban, masyarakat posindustrial, pendek kata, menjadi masyarakat baru yang termediasi media, dimana hubungan sosial dan bentuk kulturalnya berbeda dengan masyarakat yang sebelumnya kuat diikat oleh adat/religi. Dampak dari cara berinteraksi dan komunikasi dalam dunia itu tentu melahirkan jenis interaksi dan komunikasi baru. Sekilas entitas ini tampak soliter, namun sesungguhnya solider, kesadarannya sudah berbeda, suatu jenis mentalitas dimana berbagi (*sharing*), berkolaborasi – Do it With Others menjadi sebuah etos kerja baru. Mentalitas ini kontras dengan sebelumnya yang dikenal dengan etos: Do It Your Self (DIY), era dimana kemandirian adalah sesuatu yang diselebrasi. Kerja berjejaring kini adalah etos baru yang diminati. Kebutuhan untuk melahirkan karya-karya baru dengan wahana multimedia tentu tidak bisa dicapai dengan sekali buat selesai, namun melibatkan berbagai keahlian yang berbeda.

Saat ini kita telah lama memasuki era 'technoscape' dan 'mediascape' - meminjam istilah dari Arjun Appadurai(1990)- maka dinegara manapun, masyarakat dengan penetrasi teknologi dan media yang kuat akan mengalami histeria, hingga kepanikan moral yang tentu saja memicu berbagai kritisisme, dan menuduh budaya media dan teknologi adalah penyebabnya. Orang pesimis akan melihat budaya media dan teknologi sebagai biang kerok degradasi moral, menciptakan masyarakat tontonan belaka, monodimensional, pendek kata, melemahkan kesadaran kritis dan kreatif, sementara bagi yang optimis melihat bahwa perubahan itu adalah keniscayaan sejarah, budaya media tak terelakkan, entah karena dibentuk oleh kekuasaan sepihak, atau karena kebutuhan masyarakat yang semakin kompleks. Ditengah peradaban media, teknologi dan berbagai temuan sains, jumlah penghayat seni media kian subur pada era 2000-an, dan berbagai jenis praktisi seni media, baik yang tercatat dan tidak.

Berbagai eksplorasi seni media baru sebagai praktik ekspresi diberbagai kota, terutama Bandung, Jakarta dan Jogja sesungguhnya sudah banyak dipraktikkan. Dari perkembangan media campur dengan instalasi yang menggunakan benda-benda, seni performans, seni kejadian, seni video, hingga pada makin dieksplorasinya seni yang terhubung dengan sains dan teknologi. Kita mengenalnya antara lain sebagai seni dijital, seni interaktif, seni generatif, seni virtual, seni jaringan (*net art*), seni komputer, seni animasi, seni robotik, seni 'cyborg', seni 'biotechnology', dan akan terus beranak-pinak dengan berbagai aliran dan varian-varian-nya. Lahirnya seni media seperti itu tidak lepas dari perkembangan sains dan teknologi itu sendiri. Apa yang baru dari seni seperti ini adalah cara berinteraksi dan berkomunikasi yang berbeda dengan 'seni konvensional' sebelumnya seperti seni lukis dan seni patung, karena itusifat seni media baru ini nonlinear, interaktif, berbasis waktu, terbuka, baik dalam arti pencarian (*open source*), kepemilikannya tidak tunggal, namun bersama, dan keterhubungannya dengan ranah sains dan teknologi. Seni media menjadi antitesa arus utama seni lukis dan seni patung yang cenderung diam, minus interaksi, dan terlanjur memiliki otonomi yang terlalu kuat untuk diintervensi oleh spirit kepemilikan bersama.

Para praktisi seni media baru ini mengunduh berbagai inspirasi apa saja dan membuat sesukanya dengan wahana yang terbuka (*open-source*) yang kini makin berkembang komunitasnya. Berbagai acara, entah festival, bienal dan trienal yang khusus merespon fenomena lahirnya eksperimen baru in muncul sejak dasawarsa 90-an hingga dasawarsa kedua era 2000-an ini jumlah lembaga dan acara pendukung semakin meningkat, baik yang dikelola Negara maupun independen. Persepsi bahwa karya-karya ini mengasingkan tidak sepenuhnya benar, oleh karena berbagai bentuk interaksi dan komunikasi baru ini sesungguhnya telah menjadi bagian dari praktik budaya anak muda, khususnya pada generasi milenial.

Karya seni media baru dalam konteks perhelatan ini menghubungkan seni, dalam arti inovasi, dengan sains, yang memanfaatkan temuan-temuan sains, dan teknologi yakni alat yang bisa melampaui keterbatasan fisik manusia dan material. Terdapat karya yang merupakan hasil dari buah kolaborasi, oleh karena itu kepemilikannya kolektif, tidak lagi tunggal sebagaimana prinsip seni modern. Saya kira yang bisa dicatat dari pameran #onWHAT?! ini adalah pertama, pameran atau proses ini adalah menjadi penanda penting dari sejarah perkembangan seni media di Indonesia, khususnya di wilayah kampus seni, kedua, karya dari peserta itu membuktikan cara baru produksi karya seni dari semangat keterbukaan, dan merupakan hasil dari proses 'workshop' interdisipliner, ketiga, jika dilihat dari material yang dipakai menunjukkan bentuk estetika yang lahir dari konteks posproduksi, seperti yang dipertegas oleh Nicolas Bourriaud, dalam bukunya "Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Repograms the World (2005)", yaitu bagaimana karya-karya yang lahir ini berangkat dari kegairahan melakukan "cut and remix", "editing", dan kerja konstruksi dan perakitan dari berbagai hasil-hasil budaya yang banyak tersebar, berserak untuk menghasilkan makna, cara interaksi dan komunikasi baru.

Untuk konteks di Indonesia, gap teknologi tentu menjadi persoalan bagi kreasi seni media baru, persoalan ini penting untuk dipikirkan oleh praktisi seni media baru, bagaimana menyiasati ketertinggalan teknologi ini. Dari arah masa lalu, terbentuknya candi Borobudur dan berbagai hasil teknologi dan sains dimasa lalu dapat dipertimbangkan oleh sebagai sebuah referensi. Teknologi bukan sesuatu yang berasal dari negara-negara yang dianggap 'maju' dalam arti laju modernitasnya, tetapi dengan menggali hasil warisan kebudayaan nusantara dalam dunia pengobatan, maritim, astronomi misalnya, barangkali dapat menyibak kemungkinan lain untuk dielaborasi oleh praktisi seni media baru.

Yogyakarta, Agustus 2019

A. Sudjud Dartanto, S.Sn., M.Hum

Co-Founder HONF, Dosen di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta.

Workshop

DAPUR TUMBUH WORKSHOP & INKUBASI Pameran Seni Media Baru #onWHAT?!

Atas dukungan Direktorat Kesenian, Dirjen Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia, Institut Seni Indonesia Yogyakarta bekerjasama dengan HONF Foundation menyelenggarakan serangkaian workshop dalam sebuah inkubasi. Workshop akan berfokus dibidang seni, sains dan teknologi serta aplikasinya bagi lingkungan dan masyarakat. Workshop dan inkubasi ini dibuka untuk mahasiswa dan umum serta bersifat terbatas. Hasil akhir dari workshop dan inkubasi ini akan dipamerkan di Gedung Galeri R.J Katamsi, Institut Seni Indonesia, Yogyakarta.

Rangkaian workshop dan inkubasi yang diinisiasi oleh ISI Yogyakarta dan HONF Foundation pada pameran seni media baru #onWHAT?! kali ini adalah membangun dan mengembangkan ruang generik untuk sebuah laboratorium dengan metodologi DIY (Do It Yourself) dan DIWO (Do It With Others) secara peer to peer bagi individu dengan berbagai background dan latar pendidikan. Ruang ini memiliki berbagai fungsi dan tujuan, sebagai sebuah ruang kultural, dan juga ruang untuk berbagi, riset dan pengembangan, serta memperkaya dengan mereka dengan asas keterbukaan; kultur terbuka, disain terbuka, sains dan teknologi terbuka dengan menggunakan metode DIY (Do It Yourself) dan DIWO (Do It With Others), serta kebijaksanaan lokal untuk mencapai dan membagi ilmu pengetahuan, inovasi dan kemampuan pada bidang seni, sains dan teknologi untuk sesama.

Workshop dan pameran DAPUR TUMBUH akan melakukan serangkaian kegiatan yang akan mempertemukan hubungan antara seni, sains dan teknologi, kegiatan ini ditujukan langsung untuk komunitas dan institusi (edukasi formal ataupun non formal). Rangkaian aktifitas ini akan merujuk pada sebuah riset artistik untuk lima kerajaan kehidupan (monera, protista, fungi, plantae dan animale)

Workshop terbagi ke dalam beberapa fokus

1. Laboratorium Dapur Sains Warga : DIY BIO

Bagaimana bereksperimen dengan pangan dan sains serta protokolnya untuk kebutuhan sehari-hari menggunakan alat-alat dapur sederhana.

2. Laboratorium Geek Warga : Sumber Terbuka Perangkat Lunak dan Keras

Bagaimana mempelajari sumber terbuka untuk perangkat lunak dan keras guna membangun berbagai peralatan yang digunakan untuk kebutuhan artistik dengan menggunakan metode analog dan digital.

3. Laboratorium Pop Warga : Eksperimen Menyenangkan

Workshop secara peer to peer, menggunakan berbagai macam medium untuk mempelajari seni, sains dan teknologi.

4. Showcase dan presentasi publik dalam bentuk artistik sebagai hasil dari workshop

Workshop ini bersifat gratis, tidak berbayar, sepuluh peserta yang terpilih mendapatkan subsidi karya, serta makanan. Workshop dilaksanakan di Galeri R.J. Katamsi lantai 2. Dalam workshop ini fasilitas yang digunakan antara lain:

1. Open Space (Indoor) | Ruang
2. Kitchen | Dapur/Tempat mencuci
3. Electricity | Listrik
4. Internet Connection | Koneksi Internet
5. Tools and equipments | Peralatan
6. Workshop materials | Material Lokakarya

HONF Member Pemberi Materi

1. Liyana Popo Fuad
2. Dhoni Yudanto
3. Gamaliel
4. Langga Djasuma
5. Galih Kurniawan
6. Yudianto Asmoro
7. Ratna Djuwita
8. Ramadhan Alfasya
9. Winnie
10. Dwiky K.A

Day 1 : Workshop RYBN Programming Atelier



Day 2 : Workshop Digital Electronic



Day 3 : Workshop Bio Material & Textile



Day 4 : Workshop Illustration in New Media Arts

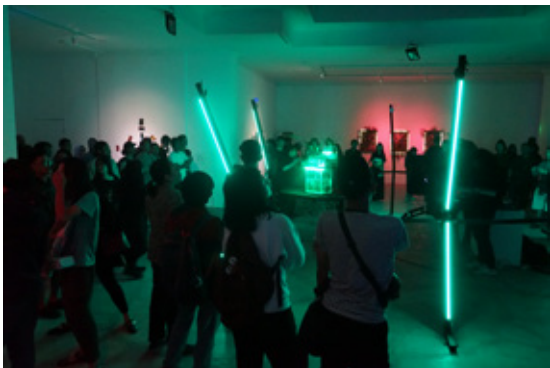


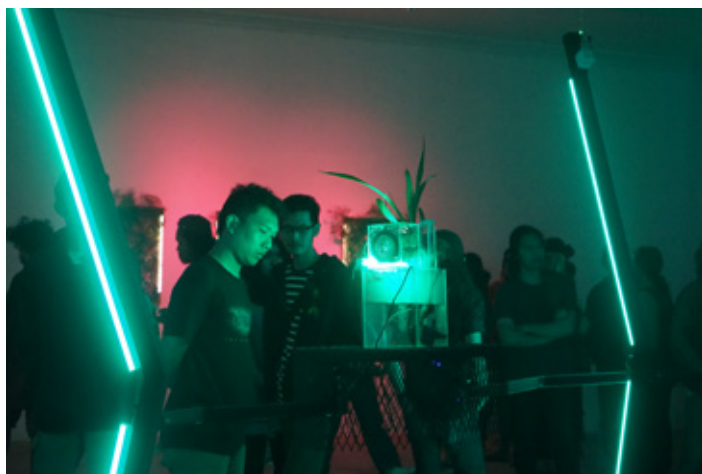
Day 5 : Workshop Bio Art, Bacteria Hacking



Lampiran

Dokumentasi Pembukaan Pameran #onWhat?!





Panitia Pameran Seni Media #onWHAT?!

Ketua	Nadiyah Tunnikmah, S.Sn, M.A
Sekretaris	Ladija Triana Dewi
Katalog	Dimas Wahyu Pramudya
Display	Gaung Satrio Reingpaso Seno Wahyu Sampurno
Publikasi dan Dokumentasi	Fatoni Purwito Aji Tyana Putri
Kurator	Terra Bajraghosa, M.Sn Irene Agrivine
Workshop	Depatya Wikantri Assari
Perlengkapan umum	Andri Ngadiman

Ucapan terima kasih

- Subdit Seni Media, Direktorat Kesenian, Dirjen Kebudayaan, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan
- Drs. Tubagus Sukmana, M.Ikom, Kasubdit Seni Media
- Rektor ISI Yogyakarta
- Kepala Galeri R. J. Katamsi ISI Yogyakarta
- HONF Foundation
- Semua Peserta Workshop dan Pameran
- Kurator, Terra Bajraghosa, M.Sn dan Irene Agrivine
- Bersindika(r)t
- Gaung dan Seno



**GALERI R.J. KATAMSI
ISI YOGYAKARTA**

Instagram : @galeri_rj_katamsi

Facebook : Galeri Seni ISI Yogyakarta

Email : galeri.rjkatamsi@gmail.com

ISBN 978-602-53474-2-9



9 786025 347429