

GUDANG GARAM
INDONESIA
ART AWARD
2018

DUNIA
KOMIK

"Bahasa Budaya Cerita Gambar"



Yayasan Seni Rupa Indonesia
The Indonesian Art Foundation

APRIL
2018

Galeri Nasional Indonesia

DUNIA KOMIK

"Bahasa Budaya Cerita Gambar"



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN



GALERI
NASIONAL
INDONESIA

Sambutan

PT. GUDANG GARAM INDONESIA TBK.

Salam Sejahtera

“Gudang Garam Indonesia Art Award 2018” merupakan kegiatan seni yang dapat ditarik dan disarikan dari kecenderungan yang tersemat dalam tingkah laku masyarakat Indonesia melalui karya yang diciptakan oleh seniman-seniman atau para pekerja visual (*visual worker*) unggulan.

Tema “DUNIA KOMIK” yang digunakan kali ini dekat dengan kesenian tradisional. Bahasa ungkapan Komik adalah bahasa yang dibentuk secara kolektif. Pengembangan bahasa yang terjadi pada dasarnya menguatkan bahasa ungkapan dan tanda-tanda yang sudah populer dan komunikatif.

“Gudang Garam Indonesia Art Award 2018” adalah kegiatan ketiga YSRI yang didukung oleh PT Gudang Garam Tbk sebagai pendukung utama. Dilatar belakangi dengan melihat aspek perkembangan karya-karya kreatif insan Indonesia yang terus menunjukkan kiprahnya baik di tingkat nasional dan regional maka kami PT. Gudang Garam Tbk. yakin dalam mendukung kompetisi ini. Kami juga mempunyai harapan agar kegiatan ini mempunyai dampak yang positif bagi perkembangan seni budaya di Indonesia dan bahkan dapat menjadi ajang reguler bagi para insan kreatif untuk menunjukkan bakatnya.

Pada kegiatan kali ini , PT. Gudang Garam Tbk bersama YSRI dan Galeri Nasional memberikan dukungan terhadap pencapaian, kiprah dan kerja kreatif di bidang budaya khususnya seni rupa sebagai tanda bukti kepedulian kami kepada seni budaya di tanah air.

Akhir kata, terimakasih atas kerjasama bersama YSRI dalam penyelenggaraan **“Gudang Garam Indonesia Art Award 2018”** ini, terimakasih kepada seluruh peserta kompetisi, para juri serta selamat kepada para finalis dan pemenang.

PT. Gudang Garam, Tbk.

Sambutan

TITIEK SOEHARTO

Ketua Umum Yayasan Seni Rupa Indonesia

Assalamualaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh
Salam Sejahtera

Puji Syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat karunianya kami dapat melaksanakan kegiatan Gudang Garam Indonesia Art Award 2018 sesuai dengan harapan kita bersama.

Sejak berdiri tahun 1994, YSRI senantiasa memegang komitmen dalam mengembangkan dunia seni budaya Indonesia, khususnya bidang Seni Rupa. Sejak tahun 2013 **Yayasan Seni Rupa Indonesia** bekerjasama dengan **PT. Gudang Garam Tbk**, menyelenggarakan program Indonesia Art Award.

Dan pada tahun 2018 ini kembali diadakan **Gudang Garam Indonesia Art Award 2018** dengan memilih tema "**Dunia Komik**". Pemilihan Dunia Komik sebagai tema dengan pertimbangan, Komik merupakan bahasa komunikasi visual yang universal dan saat ini dunia Internasional sudah mulai memberi ruang apresiasi terhadap Seni Komik.

Seni Komik Indonesia memiliki peran penting dalam sejarah perkembangan seni rupa Indonesia, berbagai peristiwa penting yang mewarnai perjalanan bangsa ini dituangkan seniman komik melalui karya-karya komik yang inovatif, kreatif, namun juga kritis. Di sisi lain seni komik Indonesia juga memiliki karakter tersendiri dibandingkan

negara-negara lain, disinilah peran YSRI hadir sebagai upaya mengangkat nilai-nilai seni yang selama ini belum mendapat "panggung" secara optimal di tanah air.

Di tengah era globalisasi, persoalan *cultural identity* menjadi sangat penting, dan YSRI mencoba mengambil peran itu, dimana melalui kegiatan kompetisi dan pemberian penghargaan kepada seniman Komik, diharapkan dapat memperkaya dunia Seni Rupa Indonesia.

Kami berharap pameran "Dunia Komik" ini dapat memberi peran signifikan terhadap lini masa perjalanan seni rupa Indonesia, sekaligus sebagai kebangkitan "Seni Rupa Pop Art" di tanah air.

Terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kami sampaikan kepada PT. Gudang Garam Tbk dan Galeri Nasional Indonesia, juga terima kasih kepada FSR Institut Kesenian Jakarta, para kurator, seluruh panitia YSRI dan semua pihak yang tak dapat kami sebutkan satu per satu, yang telah mendukung terselenggaranya Kompetisi GGIAA 2018 ini.

Selamat kepada para pemenang dan selamat menikmati pameran.

Jakarta, April 2018

Titiek Soeharto

Sambutan

GALERI NASIONAL INDONESIA

Galeri Nasional Indonesia–Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyambut baik atas terwujudnya kerja sama dengan Yayasan Seni Rupa Indonesia (YSRI) dalam penyelenggaraan pameran Gudang Garam Indonesia Art Award 2018 untuk ketiga kalinya. Pameran ini merupakan ruang bagi para perupa yang karya-karyanya berhasil melalui proses kompetisi dan kemudian dapat diapresiasi secara kritis oleh para pengamat seni dan publik.

Sejak program ini bernama Phillips Morris Indonesia Art Awards, kemudian menjadi Gudang Garam Indonesia Art Award (GGIAA), Galeri Nasional Indonesia terus berkomitmen untuk mendukung GGIAA secara langsung maupun tidak langsung mengingat peran dan kontribusinya yang signifikan bagi pengembangan potensi seni rupa Indonesia. Selain itu, program ini juga sejalan dengan misi Galeri Nasional Indonesia yang senantiasa berupaya untuk meningkatkan kreativitas serta apresiasi di bidang seni rupa, dan berharap GGIAA dapat terus berlangsung secara reguler dua tahunan.

Pada pameran GGIAA 2018 yang menggagas tema “Dunia Komik” ini, kiranya dapat menumbuhkan peran aktif para perupa Indonesia dalam pencatatan seni rupa berskala global. Sekaligus dapat menuntun para perupa untuk terus mengeksplorasi simbol, tanda, dan makna komik yang seringkali membawa budaya lokal. Penyelenggaraan GGIAA 2018 ini juga diharapkan dapat membuat masyarakat lebih mengenal komik bukan sebagai cerita ‘bergambar’

melainkan cerita ‘gambar’ yang sebetulnya tidak dapat terpisahkan dari tanda-tanda dalam perspektif kesenian maupun budaya, serta membuat masyarakat untuk selalu menghargai dan mencintai karya-karya seni rupa di Indonesia.

Kami mengucapkan terima kasih dan selamat kepada Yayasan Seni Rupa Indonesia, nominasi, para penerima penghargaan, serta pihak-pihak lain yang mendukung suksesnya program ini. Selamat berpameran dan selamat mengapresiasi.

Jakarta, April 2018

Pustanto

Kepala Galeri Nasional Indonesia

Pengantar

JIM SUPANGKAT

Kurator

(Artification, Vernacularity) Komik

Pada perkembangan seni rupa kontemporer muncul kecenderungan mengangkat komik menjadi media ungkapan yang menunjukkan gejala “*artification*” (*men-seni-kan*) komik yang fenomenal karena sebelumnya komik selalu dianggap bukan seni. Segera menjadi pertanyaan, apakah ada standar-standar artistik baru yang mendasari *artification* ini ?

Komik punya standar-standar artistik sendiri di *dunia komik* yang tidak pernah mempersoalkan apakah standar-standar artistik ini bisa dikategorikan seni atau bukan. Persoalan apakah komik bisa disebut seni atau bukan, muncul di *dunia seni rupa*. Pangkalnya adalah pemikiran tentang standar-standar artistik yang merendahkan komik dan karena itu melihat komik sebagai bukan seni.

Seni rupa kontemporer yang memunculkan *artification* komik menyangkal standar-standar artistik yang melecehkan komik itu. Slogan “*the end of art*” yang menandai kemunculan seni rupa kontemporer pada 1980 menunjukkan tanda-tanda ini. Pertanyaannya kemudian, apakah seni rupa kontemporer sudah memunculkan standar-standar artistik baru yang mendasari *artification* komik ?

Pertanyaan itu ternyata menggantung. Luasnya lingkup kemungkinan dalam menampilkan ungkapan pada seni rupa kontemporer (tercermin pada slogan “*anything goes*”) membuat standar-standar artistik seni rupa kontemporer tidak bisa ditegaskan. Karena itu wacana seni rupa kontemporer belum bisa menjawab pertanyaan yang menggantung tadi: standar-standar artistik apa yang mendasari *artification* komik yang muncul pada praktek seni rupa kontemporer.

Di tengah kebuntuan itu wacana seni rupa kontemporer bisa menoleh ke dunia komik dan mengkaji standar-standar artistiknya untuk menemukan penyebab terjadinya *artification* komik pada praktek seni rupa kontemporer. Kajian ini, paling tidak, bisa menjawab mengapa perubahan standar-standar artistik terjadi pada perkembangan seni rupa kontemporer.

Sejarah Komik dalam Lingkup Dunia

Komik muncul bersama perkembangan alat cetak dan media massa di zaman modern dan menunjukkan komik adalah salah satu tanda kemunculan dunia modern pada awal Abad ke-20. Kemunculannya berkaitan dengan tanda-tanda lain, di antaranya perkembangan media massa, perkembangan fotografi dan film, industrialisasi, dan, bisnis dalam lingkup internasional.

Kendati embrionya sudah hadir pada akhir Abad ke-19 sebagai satire dan ilustrasi berita komik baru sesungguhnya muncul pada awal Abad ke-20 ketika kedudukannya sebagai ilustrasi berita digantikan fotografi. Komik yang

tergeser muncul pada suplemen koran sebagai komik strip atau komik pendek bersambung— tradisi ini menerus sampai sekarang. Memanfaatkan bundel komik strip ini pada 1929 komik mulai beredar sebagai buku, mula-mula tanpa sampul dan dicetak di atas kertas koran.

Komik ternyata memikat masyarakat dan karena itu secara bertahap memunculkan industri komik pada dekade 1930. Lahir pada awal perkembangan ini bintang-bintang komik legendaris yang bertahan bahkan sampai sekarang, di antaranya wartawan Tintin, Superman, Batman, Flash Gordon, Tarzan, dan Mickey Mouse. Popularitas tokoh-tokoh ini dengan cepat mendunia karena komik dipasarkan secara global. Pada 1930 juga harian *de Javabode* yang terbit di Batavia (Jakarta) menurunkan komik bersambung Flash Gordon. Pada saat yang kurang lebih sama, mingguan *Ratoe Timoer* yang terbit di Solo menurunkan komik lokal, *Poetri Hijau*.

Pada awal 1940an muncul *boom* komik. Beberapa kajian melihat *boom* ini punya kaitan dengan kondisi sosial-politik waktu itu, munculnya tanda-tanda akan terjadinya perang dunia.. Komik yang kaya humor bisa mengurangi ketegangan dan frustrasi masyarakat menghadapi ancaman perang. Sementara itu *super heroes* seperti Superman dan Batman menjadi simbol harapan. Lawan-lawan mereka yang selalu digambarkan gila kuasa bisa disamakan dengan Adolf Hitler, tokoh sentral Perang Dunia II (1940-1945).

Pada saat yang sama—sebelum Perang Dunia II terjadi—seni rupa modern yang sebenarnya muncul bersama komik dalam menandai lahirnya dunia modern Abad ke-20, menetapkan standar-standar artistiknya yang berpangkal pada pemikiran filsuf Abad ke-18, Immanuel Kant (1724-1804). Kant secara keras memisahkan gejala artistik yang seni, dan, gejala artistik yang bukan seni (ia meng-*exclude* sastra dan *craftmanship*). Seni dalam pandangannya berkaitan dengan spirit keagamaan

dan gejala artistik yang lain baginya adalah *evil*. Kendati pandangan ini sudah dikoreksi filsuf GWF Hegel (1770-1831) yang lebih berpengaruh dalam membentuk pemahaman seni selanjutnya, entah mengapa, pengaruh Kant menguat pada standar-standar artistik seni rupa modern awal Abad ke-20.

Walaupun tidak lagi mengaitkan seni dengan agama, standar-standar artistik seni rupa modern awal Abad ke-20 itu terperangkap pada pemikiran seni dan bukan seni berdasarkan pandangan Kant. Dilihat sebagai perbedaan seni tinggi (*high art*) dan seni rendah (*low art*). Standar-standar artistik ini melihat kebudayaan populer adalah kebudayaan masyarakat kebanyakan yang menunjukkan selera rendah karena cuma melayani kebutuhan mendasar manusia—*rudimentary culture, kitsch*. Kebudayaan rakyat ini tidak bisa disamakan dengan kebudayaan tinggi yang dipahami hanya oleh kaum terdidik, kelompok masyarakat elite yang dipercaya menentukan perkembangan dunia modern.

Setelah Perang Dunia II usai, keyakinan itu mempengaruhi masyarakat dan sasarannya adalah komik. Pangkalnya, pandangan Dr. Fredric Wertham seorang psikiater yang meyakini komik merusak pembentukan keperibadian. Bahwa komik berbahaya karena meracuni persepsi anak-anak tentang kenyataan dan mengganggu pertumbuhan mereka. Pandangan ini memunculkan isu pada awal dekade 1950 dan bahkan melahirkan sikap memerangi komik. Melayani pandangan publik pemerintah federal Amerika Serikat membentuk badan sensor komik (*Comic Code Authority*) yang menyusun ketentuan-ketentuan penerbitan komik yang dengan segera membendung produksi komik.

Sikap anti-komik itu meluas ke seluruh dunia dan menandai masa suram dunia komik. Sejumlah besar penerbit komik di Amerika Serikat dan Eropa bangkrut dan puluhan *super heroes* komik “mati” mendadak. Hanya Superman,

Batman dan Wonder Woman yang bisa bertahan “hidup” karena sudah mempunyai reputasi panjang.

Pada dekade 1960 dan 1970, Eropa dan Amerika Serikat dilanda pemberontakan masyarakat. Muncul gerakan kaum *Hippies yang* menentang perang, demonstrasi mahasiswa besar-besaran di seluruh Eropa, pemberontakan menentang hegemoni ilmu pengetahuan, dan pembangkangan masyarakat melawan berbagai kebijakan pemerintah di Amerika Serikat.

Di tengah kondisi sosial seperti itu, komik bangkit dari kematiannya. Terjadi kembali *boom* komik. Salah satu tanda awalnya adalah komik strip *The Peanuts* karya Charles M. Schulz yang mengangkat dunia anak-anak dengan tokoh sentral Charlie Brown, seorang anak pengeluh. Komik yang lahir di suplemen koran pada 1948 ini diterbitkan kembali pada 1963. Pada Desember 1965 *The Peanuts* diangkat ke film televisi setelah pembacanya di seluruh dunia mencapai angka 365 juta.

Pada *boom* itu sejumlah *super heroes* yang “mati” pada dekade 1950, dihidupkan kembali dan tidak kehilangan kharisma walau tidak mengganti kostum mereka yang ketinggalan zaman. Masyarakat di Amerika Serikat tiba-tiba keranjingan komik dan memuja tokoh-tokoh komik. Majalah mingguan terkemuka Amerika, *Newsweek* menyebut gejala budaya ini “*Pop Cult.*”

Di Eropa, *boom* komik tidak hanya ditandai penghidupan kembali komik masa lalu (di antaranya *Petualangan Tintin*, tokoh yang lahir di suplemen koran Prancis pada 1929). Pada *boom* ini muncul seniman-seniman komik unggulan yang melahirkan komik-komik yang punya pesona pada hampir semua aspeknya. Cerita, gambar, warna, pemilihan kertas, teknik cetak, dan, disain komik. Salah satu tandanya yang monumental, *Petualangan Asterix* karya René Goscinny dan Albert Uderzo. Komik yang lahir pada 1959 ini menampilkan sejarah nenek-moyang masyarakat Jerman dan Prancis pada Zaman Romawi yang memperolok-olokkan Julius Cesar, diktator Romawi pada 49 - 44 SM.

Bahasa Budaya Komik

Sejarah menunjukkan kehebohan masyarakat yang berpangkal pada *boom* komik itu ternyata masuk juga ke dunia seni rupa. Masih pada dekade 1960 beberapa seniman terkemuka Amerika, Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Ed Ruscha, dan, Claes Oldenburg mengangkat kebudayaan populer ke karya-karya mereka, termasuk komik. Media massa yang menghubungkan gejala ini dengan *pop cult* menyebut karya seniman-seniman ini “*Pop Art*”.

Bisa diduga, karya seniman-seniman itu dikecam kritisi dan berdasarkan standar-standar artistik yang dominan waktu itu dihakimi sebagai bukan karya seni. Pada kontroversi ini istilah “*kitsch*,” yang sebenarnya sudah digunakan sejak 1940an mulai ramai dipakai dalam perdebatan seperti baru saja dikemukakan. Komik masuk ke kontroversi ini karena Roy Lichtenstein mengangkat komik sebagai subyek lukisannya. Lichtenstein menampilkan pada lukisannya, gambar pada sebuah panel komik yang ukurannya diperbesar puluhan kali. Inilah pertama kali komik dijadikan media ungkapan di dunia seni rupa.

Ketika dikecam, Lichtenstein mencoba membela diri dengan menyatakan bahwa ia tidak mengangkat komik yang dianggap *kitsch*, tapi kadar artistiknya yang menjadi nyata ketika ukurannya dibesarkan puluhan kali. Apologi ini tidak membuat ia selamat dari badai kritik karena tidak bisa disangkal ia dianggap membawa standar-standar artistik komik ke dunia seni rupa dan karena itu harus menanggung resikonya.

Pada perkembangan seni rupa kontemporer dua puluh tahun kemudian, “kenakalan” Lichtenstein itu malah digunakan untuk menunjukkan sikap menentang standar-standar artistik yang menyebut komik adalah *kitsch*. Di sini kontroversi *pop art* pada dekade 1970, digunakan untuk mengecam standar-standar artistik yang dianggap “anti-budaya” dan esoterik (terkucil dari masyarakat).

Pangkal pertentangan itu adalah persoalan hubungan seni rupa dengan masyarakat dan budaya. Masalah yang muncul pada persoalan ini adalah identifikasi budaya masa kini karena terlalu banyak pandangan berbeda dalam mengidentifikasi budaya pada kehidupan sekarang ini. Apalagi hubungannya dengan seni. Karena itu pemberontakan yang terjadi tidak bisa sepenuhnya diuraikan dasar-dasarnya.

Menghadai kesulitan itu dunia komik bisa dikaji untuk mencari terobosan walau tidak segera karena dunia komik menghadapi persoalan yang sama dalam mengidentifikasi budaya masa kini. Kemungkinan itu baru muncul ketika standar-standar artistik komik didekatkan dengan standar-standar artistik pada kesenian di dunia tradisi karena terdapat tanda-tanda kesamaan pada keduanya. Pemahaman budaya dalam mengamati dunia tradisi relatif sama pada wacana-wacana yang mengangkat persoalan ini.

Dalam salah satu wacana yang ingin menegaskan perbedaan dunia modern dan dunia tradisi berkembang pandangan yang menyebut hasil karya di dunia tradisi, “*vernacular*.” Gejala ini mengemuka pada wacana arsitektur. Bangunan di dunia modern disebut arsitektur, sementara bangunan di dunia tradisi disebut *vernacular*. Penjelasannya, arsitektur adalah bangunan yang melibatkan pemikiran dan tujuan-tujuan besar—visi, cita-cita, idealisme—dan melibatkan rancangan dan teknologi canggih. Sementara itu *vernacular* dikerjakan secara kolektif berdasarkan prinsip-prinsip membangun yang sederhana dan mendasar (*rudimentary*).

Dalam kamus Oxford istilah “*vernacular*” dijelaskan sebagai “sifat bahasa” yang dikaitkan dengan dialek (bahasa daerah). Menimbang pengertian ini penggunaan istilah *vernacular* untuk menunjuk hasil karya di dunia tradisi sebenarnya bertujuan mengidentifikasi bahasa yang digunakan di dunia tradisi untuk menghasilkan karya—bangunan dan berbagai produk lain.

Dengan pemahaman itu *vernacular* adalah bahasa ungkapan yang membawa sifat-sifat lokal. Tanda-tanda, simbol dan makna-maknanya dipahami hanya oleh masyarakat dalam lingkup terbatas. Keindahannya bersifat arbitrer, ditentukan secara kolektif berdasarkan kompromi dan berbagai kesepakatan budaya.

Bahasa ungkapan itu berbeda dengan bahasa ungkapan di dunia modern yang bersifat universal. Bahasa ini diyakini (secara janggal) sebagai *universals*, yang berada di lingkup metafisis, dibedakan dari *particulars* yang terikat pada realitas. Dengan keyakinan seperti inilah standar-standar artistik di dunia seni rupa pada awal Abad ke-20 menurunkan berbagai keyakinan tentang bahasa ungkapan yang rumit, dan, keyakinan inilah yang disangkal kebenarannya pada perkembangan seni rupa kontemporer.

Kesamaan komik dengan kesenian di dunia tradisi menunjukkan bahasa komik memang memperlihatkan “*vernacularity*.” Tanda, simbol dan makna pada bahasa komik selalu dipahami masyarakat. Keindahan dan berbagai aspek artistiknya selalu bersifat arbitrer karena ditentukan secara kolektif berdasarkan kompromi dan kesepakatan walau tidak selalu bisa dikenali proses dan sebabnya.

Vernacularity komik bukan hanya menunjukkan bahwa bahasa komik adalah bahasa budaya. *Vernacularity* ini bisa menunjukkan pula hubungan sifat-sifat bahasa komik dengan budaya dan dengan menelusuri sebab-sebab hubungan ini terjadi, budaya ini bisa dilihat sebagai budaya masa kini.

Komik adalah *cerita gambar* di mana gambar tidak berperan sekadar sebagai pelengkap (ilustrasi). Cerita pada komik tidak bisa dilepaskan dari tanda-tanda gambar seperti gambaran yang memperlihatkan perwatakan tokoh, ekspresi wajah, gerak, atau bahasa tubuh. Tanda-tanda gambar ini merupakan bagian integral bahasa komik.

Kedudukan gambar pada narasi itu membuat komik adalah pengolahan gambar yang bertutur dan bisa didekatkan dengan sastra lisan di banyak tradisi yang selalu melibatkan penonton. Khususnya sastra lisan yang pengungkapannya dibantu alat-alat peraga. Dalam pertunjukan wayang, bahasa verbal yang digunakan dalang dalam membawa cerita bisa didekatkan dengan teks pada komik, dan, pertunjukan wayangnya bisa didekatkan dengan pembuatan gambar yang bertutur pada komik.

Pengolahan gambar pada komik yang merupakan pembuatan gambar bercerita melalui puluhan, bahkan, ratusan panel jauh berbeda dengan pembuatan gambar atau lukisan pada satu panel di dunia seni rupa, bahkan pembuatan satu karya yang melibatkan proses pengkonstruksian. Pembuatan gambar pada komik ini melibatkan faktor kecepatan dan manajemen *image* (citra) yang melibatkan kepekaan artistik untuk menjaga konsistensi narasi. Kepekaan artistik ini, tidak bisa ditawar, memerlukan *craftmanship* yang di dunia seni rupa dianggap cuma pertukangan.

Tanda-tanda pada pengolahan cerita gambar itu menunjukkan komik adalah ungkapan yang ekspresif, yang berkaitan dengan intensitas emosi. Membandingkannya dengan penuturan secara verbal, gejala ini bisa didekatkan dengan cara bicara yang bersemangat, yang selalu terkesan ekspresif karena melibatkan mimik, *gesture*, gerak tubuh, dan terutama gerak tangan.

Dalam kamus Thesaurus *expressiveness* punya sejumlah sinonim; *eloquence* (ungkapan menarik karena melibatkan berbagai tekanan), *articulateness* (ungkapan yang jelas pengertian dan maknanya), *fluency* (ungkapan yang memperlihatkan kefasihan menggunakan bahasa) dan *persuasiveness* (ungkapan yang punya kemampuan menarik simpati).

Pada pengolahan bahasa komik semua pengertian *expressiveness* itu berkaitan dengan kemampuan merekam berbagai tanda komunikasi dalam bentuk gambar—di luar dunia komik maupun pada perkembangan di dunia komik sendiri—dan menyimpannya dalam memori. Pada pengolahan bahasa komik tanda-tanda komunikasi yang tersimpan dalam memori digunakan secara ekspresif dan karena itu tidak semua prosesnya bisa diketahui ujung pangkalnya. Tidak bisa dipastikan bagian mana pada pengolahan bahasa komik ini yang paling berperan dalam menampilkan pesona komik. Apakah dorongan membangun cerita, keinginan berkomunikasi, kepekaan artistik, atau kesukaan bertutur. Di sini *craftmanship* bukan cuma persoalan teknik menggambar *Skill* dalam pengolahan gambar komik bisa dilihat jelas berperan dalam menampilkan berbagai aspek cerita.

Kajian itu menunjukkan standar-standar artistik komik. Semua aspeknya—*expressiveness* yang menandakan pentingnya publik atau masyarakat—menunjukkan bagaimana standar-standar artistik komik dibentuk berdasarkan kompromi pada interaksi dengan publik atau masyarakat, dan, berbagai kesepakatan yang bersifat budaya

Artification komik pada seni rupa kontemporer masih dibaca sebagai penggunaan gejala artistik pada komik dalam pertentangan pandangan di dunia seni rupa. Persoalan *artification* ini tidak masuk ke dunia komik dan menyentuh standar-standar artistik komik. Bila seni rupa kontemporer sesungguhnya mengutamakan masyarakat dan budaya, pengkajian standar-standar artistik komik bisa menjadi awal pencarian standar-standar artistik seni rupa kontemporer.

Pengantar

IWAN GUNAWAN

Kurator

Cerita-Gambar, *highlight* Perkembangan CerGam di Indonesia 1925-1985

Komik sejatinya memang bukan untuk dipamerkan namun untuk dicetak, diterbitkan dan dibaca. Pameran Komik yang biasanya dilakukan, umumnya hanya bersifat penyampaian informasi, memamerkan arsip seperti yang dilakukan museum komik atau pameran industri buku komik. Di sisi lain, banyak perdebatan tentang apakah Komik itu (cabang) Seni Rupa? Apakah Komik bisa dianggap sebagai Sastra? Apakah komik itu Seni yang serius? Ketika Artwork komik dilepas dari sistem produksi komik, apakah menjadi “Karya Seni”? Pameran ini tidak akan menjawab pertanyaan tersebut, tapi harapan kami pameran ini bisa menambah pemahaman tentang apa itu Komik.

Pameran kali ini adalah Pameran Seni (rupa) Komik. Seperti yang disampaikan kurator Jim Supangkat pada pengantar kompetisi bahwa

“dunia seni rupa (artworld) dan dunia komik sangat berbedaKomik punya standar-standar artistik sendiri di dunia komik yang tidak pernah mempersoalkan apakah standar-standar artistik ini bisa dikategorikan seni atau bukan. Persoalan apakah komik bisa disebut seni atau bukan, muncul di dunia seni rupa. Pangkalnya adalah pemikiran

tentang standar-standar artistik yang merendahkan komik dan karena itu melihat komik sebagai bukan seni”

Pameran dan kompetisi yang diadakan berupaya untuk mendorong eksplorasi Seni Komik sehingga pemahaman tentang seni dari komik itu sendiri bisa lebih didalami. Ada aspek lain selain permasalahan rupa dan sastra. Ada aspek sejarah, aspek “publik”, aspek media dan lain-lain.

Diharapkan, pameran ini sedikit banyaknya akan memberikan potret tentang satu sisi dari Seni Komik yang saat ini berkembang di Indonesia, hasil dari perjalanan hampir 100 tahun elaborasi seni komik oleh berbagai kalangan di Indonesia, termasuk oleh peraih penghargaan YSRI-Gudang Garam yang berasal dari latar belakang yang berbeda-beda. “bahasa” yang digunakan oleh para peserta juga sangat bervariasi; dari segi “keterbacaan”, arah eksplorasi

Perjalanan komik Indonesia (yang dalam perkembangannya disebut dengan istilah CerGam) dimulai sejak tahun 1920-an. Dari perjalanan Gramatika CerGAM yang sudah dikembangkan selama hampir 100 tahun itu; mulai dari bahasa, pencarian gaya gambar yang dipengaruhi banyak hal, teknik kartun, teknik penyusunan panel, cara menghubungkan teks tulisan dengan gambar, teknik penceritaan, budaya masyarakat, semua merupakan modal budaya yang akan memperkaya CerGAM kita ke depan.

Komik sendiri, yang menjadi topik pembicaraan dalam tulisan ini, pada dasarnya terdiri dari gambar dan teks, bahkan ada yang hanya terdiri dari susunan gambar, tidak

ada teks sama sekali. Gambar dan teks ini saling melengkapi, menciptakan narasi. Dalam perjalanan pembuatan komik sejak awal hingga sekarang, teknik perpaduan gambar dan teks ini bervariasi. Kedua unsur; teks dan gambar berinteraksi dalam suatu sistem panel. Teks bisa berada di dalam panel atau di luar (di bawah) panel. Teks yang berada di dalam panel merupakan teks yang menjelaskan adegan, atau bisa juga berada dalam bentukan yang berisi kalimat dialog (balon kata). Pada beberapa komik ada yang menyatukan dialog dan kalimat-kalimat yang menjelaskan alur cerita ke dalam blok teks yang sama.

Kotak Panel (blok adegan) berisi gambar, teks keterangan, dan teks dialog, keseluruhannya disusun-susun saling bekerja menyampaikan narasi, sehingga bisa disebut komik. Bagaimana hubungan antar elemen bekerja sangat bervariasi. Ada yang tidak menggunakan balon kata, semua tersusun dalam suatu alinea di bawah panel, ada yang sangat dinamis seperti komik-komik terbitan Amerika, atau bahkan pernah dilakukan juga komik yang panel-panel gambarnya diselingi alinea teks panjang.

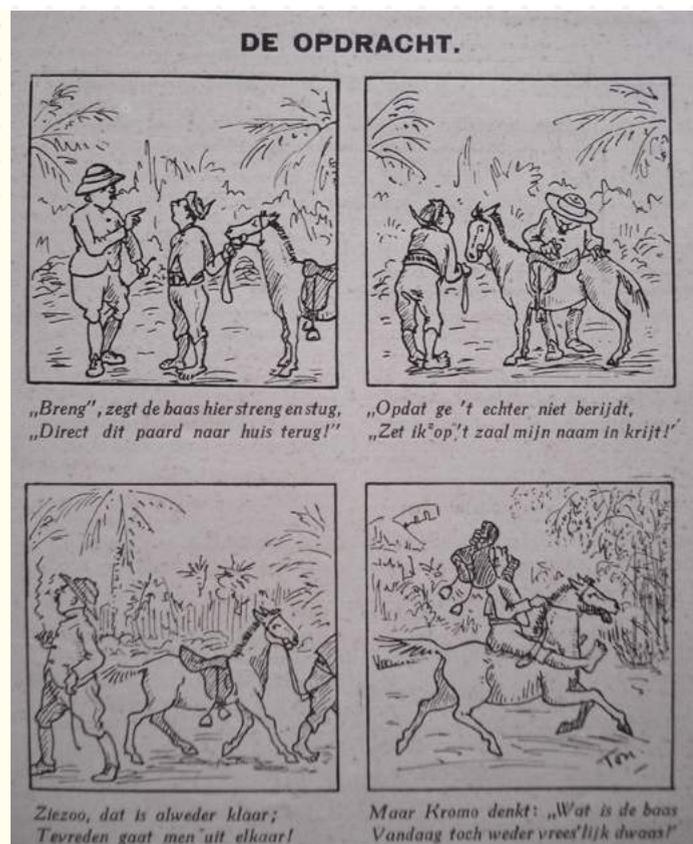
Komik seringkali digunakan sebagai alat persuasi atau propaganda karena sifatnya yang visual dan “mudah dicerna”, bahkan seringkali ada pemahaman bahwa komik adalah media untuk anak-anak. Komik hanyalah suatu teknik naratif visual yang bisa ditumpang ideologi apa saja, bagi semua kelompok umur dengan jangkauan demografi yang luas.

Uraian berikut adalah highlight dari karya dan pelaku komik sejak masa kolonial hingga tahun 1980-an yang ditujukan untuk mendapatkan alur rujukan-rujukan yang telah dibangun oleh ekosistem Komik di Indonesia selama ini. Saya membatasi hingga tahun 1980-an karena sejak masa kolonial tahun 1925 hingga sekitar tahun 1985 bisa dilihat suatu siklus proses pertumbuhan hingga masa surut.

Masa Kolonial

Di masa sebelum kemerdekaan Indonesia, kawasan Hindia Belanda antara tahun 1920-an hingga 1940-an, khususnya di kota Batavia, komik awal muncul di koran atau majalah mingguan. Biasanya komik semacam ini disebut Komik Strip. Secara garis besar, pengelompokan masyarakat saat itu bisa dilihat dari bahasa yang digunakan di majalah atau koran yang memuat komik strip tersebut. Ada yang berbahasa Belanda, Cina, Arab, Melayu, dan bahasa daerah seperti Jawa dan Sunda. Bahasa-bahasa yang digunakan menunjukkan ragam kelompok masyarakat yang terjun di bidang usaha penerbitan kala itu. Dengan sendirinya, komik yang ada di dalam majalah atau koran tersebut juga menggunakan bahasa yang sama. Komik strip-komik strip tersebut, mencerminkan situasi jaman itu; bagaimana sudut pandang si pembuat komik menanggapi permasalahan sosial saat itu. Secara tidak langsung bisa ditangkap bagaimana opini media massa tempat komik tersebut muncul. Majalah berbahasa Belanda yang memuat banyak ilustrasi dan komik yaitu majalah de Zweep yang kemudian berubah namanya menjadi D’Orient. Majalah tersebut dimiliki oleh perusahaan swasta, biro iklan Aneta. Di majalah ini, tahun 1920-an, terdapat komik strip karya “Ton”, seri tentang tokoh bernama Kromo yang digambarkan menyikapi permasalahan sehari-hari dengan cara yang bodoh. Ada juga komik strip seri CAMouFLAGE yang bercerita tentang orang Barat yang hidup di Batavia. Komik ini dibuat oleh Billy Cam seorang ilustrator Amerika yang khusus dikontrak untuk membuat komik strip di D’Orient. Dari komik-komik yang ditampilkan terlihat bagaimana perbedaan budaya antara bangsa Eropa dengan bangsa Indonesia menjadi bahan untuk menciptakan lelucon yang mungkin hanya bisa dinikmati secara sepihak.

Majalah berbahasa Melayu banyak ditebitkan oleh Volkslectuur (kemudian menjadi Balai Pustaka), seperti misalnya majalah Pandji Poestaka. Hal itu



Komik 4 panel de Opdracht, yang dimuat di majalah D'Orient tahun 1925, karya "Ton", tentang seorang pribumi bernama Kromo dan tuannya

sesuai dengan kebijakan didirikannya Volkslectuur yaitu sebagai pengembang bahasa-bahasa daerah di Hindia Belanda. Selain itu, Volkslectuur juga didirikan dengan tujuan mengantisipasi gejolak perjuangan bangsa Indonesia. Untuk mengalihkan perjuangan fisik, dan meredam, digunakan media-media cetak.

Selain komik strip, “teknik” komik juga digunakan dalam menyampaikan narasi periklanan. Bahasa dan aksara digunakan sesuai dengan target pasar, misalnya bahasa dan aksara Jawa. Aksara Jawa mulai banyak digunakan dalam produk cetakan sejak tahun tahun 1920-an. Bahkan sudah diadakan lokakarya untuk menyeragamkan ejaan dan penulisan aksara Jawa pada tahun 1926.

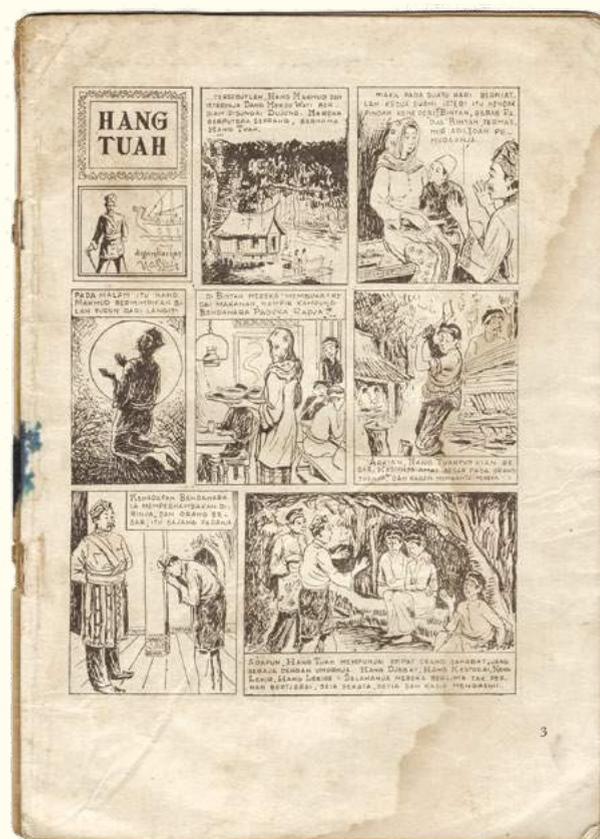
Etnis Tionghoa yang tinggal di kawasan Hindia Belanda sangat berperan dalam pengembangan industri penerbitan.

Salah satunya adalah Sin Po, harian yang cukup besar yang dimulai dengan format mingguan di tahun 1910. Tokoh karya Kho Wang Gie itu, muncul di harian Sin-Po sejak 1930, namun baru diperkenalkan dengan nama Put On di tahun 1931. Bahasa yang digunakan Sin Po adalah bahasa Melayu yang sangat khas, yang biasa digunakan etnis Tionghoa di masa itu.

Pemerintahan Jepang yang menduduki Indonesia menerbitkan majalah beraksara Katakana yaitu Kana Djawa Shinbun. Majalah ini kurang lebih bertujuan mengambil hati masyarakat Indonesia agar mau mendukung perjuangan Jepang. Informasi dan artikel dibawakan dengan ringan. Di dalamnya, terdapat kartun dan komik strip yang juga bertujuan sama, yaitu sebagai propaganda. Di dalam komik strip Papaya Pa`chan (Pi `chan) yang memiliki tokoh sepasang anak laki dan perempuan ini kita dapat pesan-pesan tentang pengenalan kebudayaan Jepang. Komik ini berbahasa Jepang dan aksara Katakana.

Majalah Ratoe Timur, yang berbahasa Melayu, terbit di Solo, memuat komik strip bersambung Mentjari Poetri Hidjau karya Nasroen AS tahun 1939. Komik ini berlatar jaman modern (bukan semacam cerita rakyat) bergenre misteri-petualangan namun memasukkan unsur dongeng tentang Puteri Hijau dan makhluk mitologi naga di dalamnya.

Bisa dikatakan, pada masa pra-proklamasi kemerdekaan Indonesia ini, bertumbuhan segala pendekatan, baik dari variasi bahasa, teknik komik, maupun ideologi. Ideologi Barat misalnya lewat pemerintahan Belanda sangat kuat memberi batasan kelas masyarakat seperti yang bisa dibaca pada komik-komik di majalah D'Orient. Sementara karakter Put On lebih banyak memberi komentar tentang hubungan sosial masyarakat di internal komunitas masyarakat Tionghoa. Komik Mentjari Poetri Hidjau lebih mengeksplorasi cerita yang memiliki rujukan pada mitos lokal yang dikemas dalam alur cerita petualangan.



Hang Tuah karya Nasjah Djamin, penerbit Balai Pustaka, 1951.

Penerbitan komik oleh partikelir Belanda, pemerintah Hindia Belanda serta penerbitan-penerbitan lokal, masyarakat Tionghoa dan Melayu merupakan mosaik yang menjadi pondasi perkembangan komik Indonesia. Masing-masing hadir dari akarnya masing-masing.

Masa pencarian “karakter Indonesia”

Setelah masa perjuangan, Indonesia mulai membangun konsep-konsep nasionalismenya. Presiden Soekarno sangat keras menyatakan sikap anti kebudayaan Barat. Pengaruh kebudayaan asing, dalam hal ini terutama terkait kebudayaan populer seperti musik, fashion dan juga komik turut menjadi perhatian. Hal ini berpengaruh juga pada strategi para kreator komik dalam memilih tema. Pengaruh

Amerika mulai kuat, terlihat pada pemilihan genre seperti Superhero, Detektif dan Petualangan Rimba. Di samping itu ada genre lain seperti Perjuangan Kemerdekaan, Humor, Sejarah, dan Nusantara (Legenda, Cerita Rakyat dan Wayang)

Hingga 1949 Indonesia mengalami banyak pertempuran untuk mempertahankan kemerdekaan. Sejak 19 Desember 1948 sampai 19 Juni 1949, harian Kedaulatan Rakyat memuat komik strip Kisah Pendudukan Yogya. Cerita dan gambar dibuat oleh Abdoel Salam, yang merupakan hasil pengamatannya langsung. Komik ini terdiri dari panel-panel yang disusun seperti umumnya komik strip, tiga-empat panel disusun mendatar, menggunakan teks keterangan dan balon kata. Komik strip ini kemudian dikumpulkan dan diterbitkan menjadi buku pada tahun 1952. Tema perjuangan kemerdekaan ini kemudian banyak dibuat hingga tahun 1960-an, baik dalam bentuk komik strip di majalah maupun bentuk buku.

Hang Tuah, adalah seorang pahlawan legenda masa kerajaan Malaka abad ke-15. Ia menjadi pahlawan yang sangat dibanggakan di Malaysia hingga saat ini. Di Indonesia kisah tokoh ini juga terkenal hingga penerbit Balai Pustaka merasa perlu untuk menerbitkan komik Hang Tuah. Komik ini dibuat oleh Nasjah Djamin, salah satu sastrawan Indonesia yang juga seorang perupa. Komik ini pertama kali diterbitkan tahun 1951. Tahun 2001, komik ini diterjemahkan ke dalam bahasa Belanda dan diterbitkan ulang oleh penerbit Bulaaq, Amsterdam. Kemungkinan besar komik inilah yang pertama kali langsung diterbitkan dalam format buku, bukan hasil kompilasi dari penerbitan media massa.

Di tahun 1950-an semakin banyak majalah yang memuat komik strip. Termasuk majalah-majalah dan harian yang diasuh oleh masyarakat Indonesia keturunan Tionghoa. Majalah Star Weekly sejak 4 Oktober tahun 1952 memuat seri Sie Djin Koei (Xue Ren-gui). Cerita dalam komik strip ini disusun oleh Oei Kim Tiang (OKT), penulis cerita silat Cina yang terkenal. Sie Djin Koei kemudian diterbitkan sebagai buku.

Pada sekitar tahun 1954 penerbit Melodie menerbitkan majalah Komik yang berisi beberapa judul (seri) komik seperti Nina Gadis Rimba, Putri Bintang karya John Lo, Sri Asih, Siti Gahara karya RA Kosasih dan lain-lain. Selain lini penerbitan yang tampaknya merespon genre-genre yang ada di Amerika seperti "Petualangan Rimba" (Tarzan), dan "Superhero", Melodie juga menerbitkan lini "Klasik Indonesia" yang berfokus pada cerita "Nusantara" seperti Lutung Kasarung karya RA Kosasih dan lain-lain. RA Kosasih kemudian menghasilkan karya yang fenomenal, seri wayang Mahabharata, yang menjadikannya sosok paling diingat sepanjang sejarah komik Indonesia karena karyanya ini hampir tidak pernah berhenti diterbitkan ulang. Komik Wayang tumbuh menjadi genre tersendiri yang khas

Indonesia. Karena diterima dengan baik oleh pembaca, banyak penerbit saat itu menerbitkan komik Wayang misalnya Cosmos yang bisa dikatakan sebagai pesaing Melodie di Bandung. Bila Melodie memiliki bintang RA Kosasih dan S. Ardisoma (Wayang Purwa), Cosmos mengandalkan Oerip S. yang sukses membuat Arjuna Sasrabahu.

Di Medan, komik wayang pun diterbitkan oleh Casso. Medan kita ketahui sebagai daerah yang tidak memiliki tradisi wayang. Seniman yang diminta menggambar yaitu Bahzar, yang membuat seri Mahabharata dan Bharatayuda, di tahun 1955-1956. Di samping Bandung dan kemudian Jakarta, Medan memang selanjutnya menjadi kota yang menghasilkan banyak CerGAM yang bagus dan khas





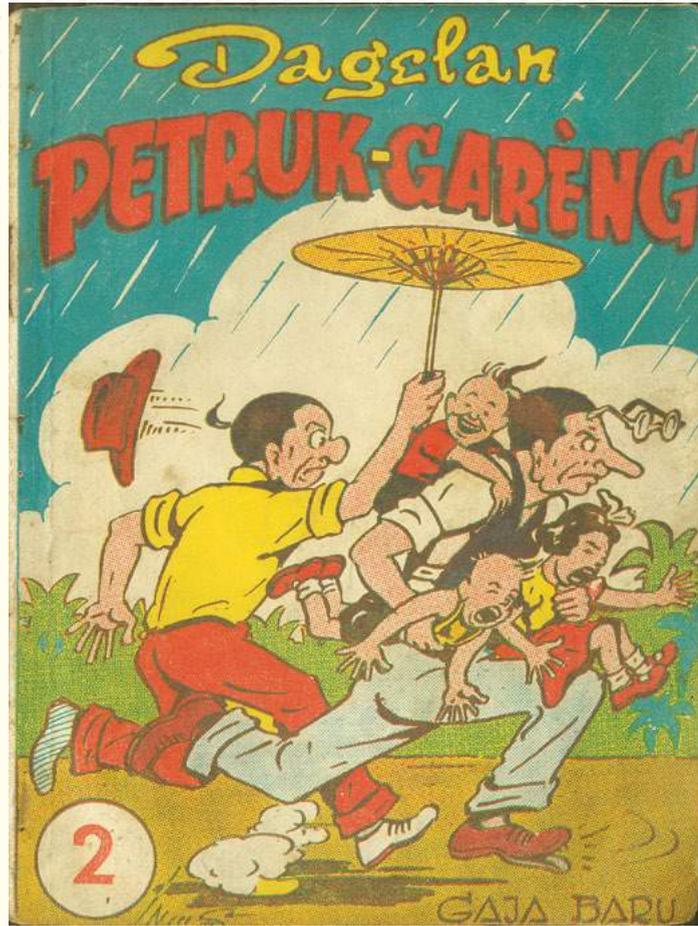
Luana karya Zam Nuldijn, 1950-an

sehingga ada sebutan “Komik Medan” atau “Cergam Medan”. Di tahun 1956 hingga 1966, CerGam Medan sangat populer, distribusinya pun sampai ke pulau-pulau lain di luar Sumatera. Banyak tokoh CerGAM yang menonjol. Selain Bahzar, ada Taguan Hardjo, dan Zam Nuldijn yang juga berpengaruh. Taguan Hardjo sebagai keturunan Jawa yang lahir dan besar di Suriname banyak terpapar oleh berbagai budaya. Ia gemar menonton film, dan membaca buku sastra dunia. Hasilnya terlihat pada imajinasi karya-karyanya yang memiliki jalinan alur dan tokoh dari bermacam-macam bangsa. Sementara Zam Nuldijn sangat mendalami sejarah dan cerita rakyat Sumatera Utara. Imajinasinya sangat mendalam ketika membahas tentang sejarah kebudayaan lokal. Walaupun begitu ia juga sangat baik ketika merespon genre populer dunia, Luana - Tarzan wanita versinya sendiri.

CerGam Medan memiliki format yang khas yaitu horizontal dan hanya terdiri dari satu strip. Sebabnya karena hampir semua berasal dari komik strip yang dikompilasi menjadi buku. Judul-judul CerGam Medan umumnya diterbitkan terlebih dahulu sebagai komik strip dan bila tanggapan pembaca positif, diterbitkan dalam bentuk buku. Dalam suatu diskusi oleh Forum Cergam di Fakultas Seni Rupa IKJ, tahun 2016, ada salah satu simpulan yang mengaitkan berhentinya “masa” CerGam Medan dengan peristiwa G30S PKI di Medan 1966, termasuk bagaimana kelangkaan pasokan kertas menjadi kendala.

Genre yang diolah di Medan, selain cerita rakyat/legenda dan cerita lain yang berlatar seperti cerita rakyat/legenda, juga ada genre superhero dan genre petualangan rimba. Jadi pengaruh budaya populer seperti film, novel, juga komik dari Amerika sangat kuat dalam pemilihan genre CerGAM. Sementara sisi kelokalan diwakili oleh genre Nusantara (Legenda, Mitos Wayang), sejarah (Indonesia), humor “Petruk-Gareng”, dan Silat. Hal ini berlaku tidak hanya di Bandung dan Medan, namun juga Jakarta serta kota-kota lain. Sebagai produk budaya populer, pendekatan di atas sangat wajar. Kreator yang ingin distribusi karyanya meluas selalu berusaha masuk ke dalam jalur yang sudah dibangun oleh produk budaya populer sebelumnya. Jadi karya mereka juga berusaha menggunakan kode-kode yang sudah disepakati masyarakat luas tentang desain tokoh, alur cerita, latar dan lain-lain, termasuk gaya gambar. Bahkan genre semacam wayang pun ada yang jelas terlihat merupakan jalinan lokalitas yang didasari seni pertunjukan wayang dengan pengaruh dari komik Barat seperti Tarzan misalnya.

Di Semarang, di tahun 1950-an terbit Wiro Anak Rimba yang sangat populer saat itu. Dari judulnya mungkin sudah bisa ditebak bahwa genre yang dipilihnya yaitu “Petualangan Rimba”, atau versi lokal dari Tarzan. Wiro adalah seorang anak



Dagelan Petruk Gareng karya Indri Sudono, penerbit Gaja Baru, 1950-an

remaja yang berpetualang dari pulau ke pulau di Indonesia. Dia tidak dibesarkan oleh kera seperti Tarzan. Wiro anak yang dididik dalam peradaban yang kemudian hidup di hutan, bersahabat dengan hewan. Dalam hal ini kelokalan bisa muncul bukan hanya karena berdasarkan cerita atau mitos budaya nusantara masa lalu saja. Wiro mengangkat permasalahan hubungan anak dan orang tua serta membelokkan petualangan gaya Tarzan ke dalam petualangan di hutan-hutan Indonesia, ditambah lagi dengan memasukkan jejak sejarah Indonesia yang pernah dijajah Jepang. Pada akhir cerita, Wiro dan sahabat-sahabat hewan bertempur dengan sisa pasukan Jepang di hutan Irian.

Juga di Semarang, terbit CerGAm dengan tokoh yang merupakan sempalan dari CerGAm Wayang yaitu "Petruk-Gareng" karya Indri Sudono, tahun 1950-an. Petruk-Gareng adalah tokoh yang tadinya ada di dunia Wayang. Para Punakawan ini kemudian diletakkan di latar waktu "masa sekarang", diberikan kostum Barat; celana, kemeja, tshirt, dan alas kaki.

Dalam pembentukan "kepribadian" lewat komik ini, digali berbagai sumber rujukan. Tentunya pembentukan ini dipengaruhi oleh kebijakan politik. Juga, dinamika kreasinya didorong juga oleh peluang ekonomi di industri penerbitan. Amerika menjadi rujukan genre superhero yang tidak hanya berpengaruh di Indonesia tapi juga kawasan Asia lain. Selain Sri Asih, misalnya, tokoh Wonder Woman juga mempengaruhi kemunculan tokoh perempuan super, Darna (1950) di Filipina. Cerita Rakyat, Mitos, legenda Indonesia menjadi genre yang subur dan "diterima" secara politis. Kenangan tentang perjuangan kemerdekaan yang berhasil juga menjadi tema yang masih menarik untuk pembaca Indonesia hingga tahun 1960-an.

Menuju kematapan

Pengaruh genre luar yang cukup dominan terlihat pada perkembangan CerGAm Roman Remaja. Di Indonesia genre ini sudah muncul sejak tahun 1940-an di media massa seperti misalnya di majalah Gembira. Roman Remaja dalam bentuk novel sangat populer di Amerika tahun 1950-an. Format komik pun banyak diterbitkan Amerika dan Inggris. Kemungkinan besar ada pengaruh budaya novel roman ini pada perkembangan komik Roman Remaja di Indonesia.

Karena kecil, umumnya jumlah panel dalam satu halaman cenderung sedikit hanya dua, atas-bawah. di tahun 1960-an ukuran CerGAm cenderung mengecil seperti komik Roman Inggris atau komik Perang Inggris. Komik ukuran kecil ini disebut juga pocket comics. Masa kejayaan CerGAm Roman



Sandhora karya Teguh Santosa, 1969

ada di tahun 1960-an. Format CerGam pada tahun ini pada umumnya mengecil dibandingkan dengan tahun sebelumnya, mirip dengan ukuran komik saku Inggris. Pada masa jayanya, di tahun 1960-an hingga pertengahan 1970-an, tercatat beberapa komikus yang berpengaruh yaitu Jan Mintaraga, Zaldy, dan Sim. Komik Roman Indonesia walaupun tokoh-tokohnya, juga lokasinya menggunakan nama lokal namun kebanyakan ciri-ciri tokoh dan busana yang digunakan seperti tidak mencerminkan karakter Indonesia, cenderung mirip dengan Barat. Kenyataan ini konon bukan tidak disengaja, Jan Mintaraga dalam suatu artikel menyatakan bahwa hal itu dilakukan sebagai strategi agar disukai masyarakat luas.

Di sisi lain, sebagian CerGAm Roman Remaja ini menjurus ke arah pemaparan gambar dan cerita yang cenderung tidak sesuai dengan norma susila saat itu. Pemerintah yang ketat mengawasi buku bacaan yang tidak sesuai dengan nilai Pancasila di tahun 1965 menaruh perhatian khusus pada CerGAm Roman Remaja, dan menarik peredaran CerGAm yang dianggap mengandung aspek pornografi. Bukan hanya Roman Remaja, CerGAm genre Silat pun terancam.

CerGAm dengan genre Silat yang juga memiliki format 1 halaman dua panel, mulai banyak digarap setelah kemunculan tokoh si Buta dari Gua Hantu karya Ganes TH. Masa subur dari genre silat ini, tidak bisa dipungkiri berkat keberhasilan Ganes TH menembus pasar. Walaupun bukan yang pertama menggarap genre silat namun seri si Buta dari Gua Hantu menginspirasi banyak kreator lain.

Ganes TH adalah salah satu kreator yang tumbuh dari kalangan keturunan Tionghoa Indonesia. Ia kaya dalam sumber rujukan. Selain pernah mengalami pendidikan formal di ASRI Yogyakarta, Ganes belajar pada pelukis Lee Man Fong. Ia juga seorang pengamat sosial yang baik. Pengamatannya atas lingkungan sekitar, para



Pandji Tengkorak karya Hans Djaladara, 1968

jawara serta tuan tanah saat tinggal di daerah Banten, mempengaruhi imajinasinya saat membuat CerGam silat.

Genre lain yang muncul, walaupun tidak sebanyak Silat, yaitu Superhero. Kemunculan ini bisa dikatakan sebagai “gelombang” kedua setelah Sri Asih, Putri Bintang, Kapten Kilat dan lain-lain di masa 1950-an. Hasmi di tahun 1969 mengeluarkan tokoh Gundala, dan Wid NS menciptakan tokoh Godam. Dua-duanya superhero lokal dari Yogyakarta. Kekhasan mereka yaitu pada dialog yang sangat sehari-hari, menggambarkan suasana Yogyakarta. Demikian juga dengan

interpretasi mereka atas asal usul kekuatan super tokohnya, yang cenderung tidak “ilmiah”, prosesnya cenderung gaib. Setelah kedua tokoh ini muncul bertambahlah tokoh-tokoh super lain di Indonesia. Rata-rata rancangan tokoh super tersebut mengikuti “template” dari kelompok perusahaan DC atau Marvel, yang sudah kuat tertanam di dunia.

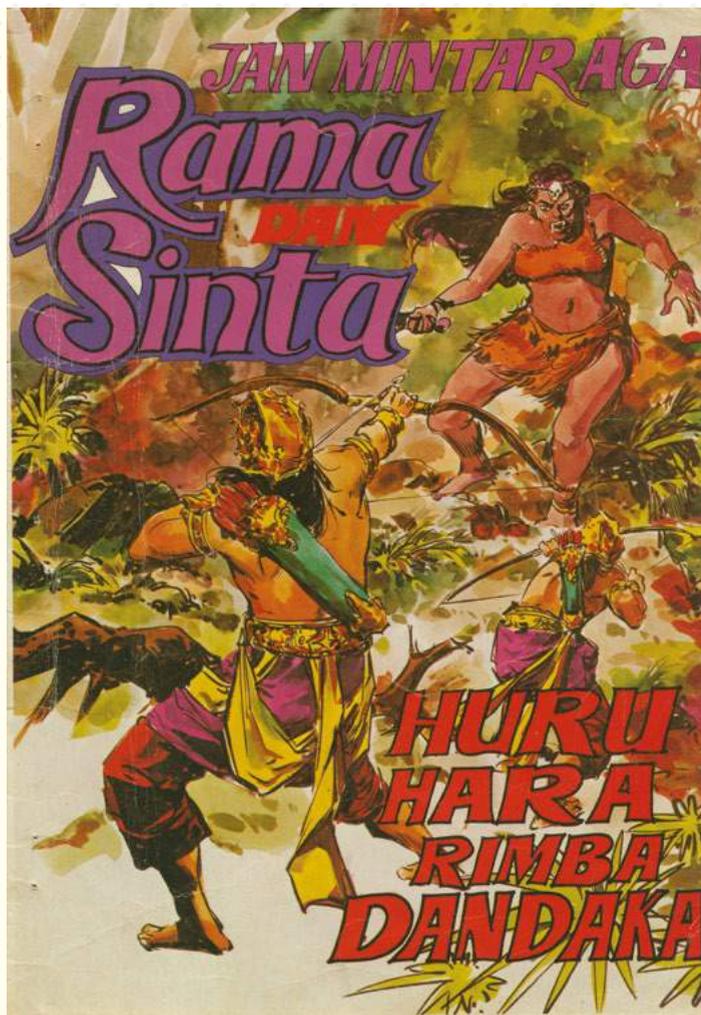
Seperti meneruskan tradisi Taguan Hardjo yang senang menggunakan banyak latar budaya, Teguh Santosa menonjol ke dunia CerGAm setelah melakukan eksplorasi silang genre. Pada judul Sandhora, 1969 (diteruskan menjadi trilogi, dilanjutkan dengan Mat Romeo dan Mentjari Majat Mat Pelor), kita bisa melihat ada unsur “silat” (lebih tepat disebut “aksi”), unsur roman percintaan, petualangan, serta sejarah. Kemudian, tokoh-tokoh di dalam ceritanya pun berasal dari berbagai bangsa). Seperti taguan Hardjo, Teguh Santosa serius dalam mencari rujukan faktual untuk menunjang karyanya.

Jan Mintaraga yang menjadi tokoh penting di genre Roman Remaja juga membuat banyak judul Silat yang digemari seperti Kelelawar, Indra Bayu, Sinar Perak dari Selatan dan lain-lain. Perlu dicatat di sini, ada beberapa tokoh yang menjadi rujukan bagi kreator lain selain Ganes TH yaitu Jan Mintaraga, Teguh Santosa, Djair, Hans Djaladara, dan Mansyur Daman.

Di masa kemapanan industri ini CerGAm juga menjadi sumber untuk produksi film, misalnya Si Buta dari Gua Hantu, Pandji Tengkorak, Jaka Sembung, Gundala dan lain-lain. Hasilnya pun dari segi ekonomi tidak mengecewakan. Bisa dikatakan masa tahun 1960-an hingga tahun 1970-an akhir merupakan masa puncak (industri) komik Indonesia

Masa Jenuh

Di tengah keriuhan penerbitan komik lokal, di tahun 1975, komik Tintin karya Hergé dari Belgia mulai diterjemahkan dan diterbitkan oleh penerbit Indira. Ada sekitar 27 judul komik Tintin yang pernah diterbitkan. Judul-judul dari seri



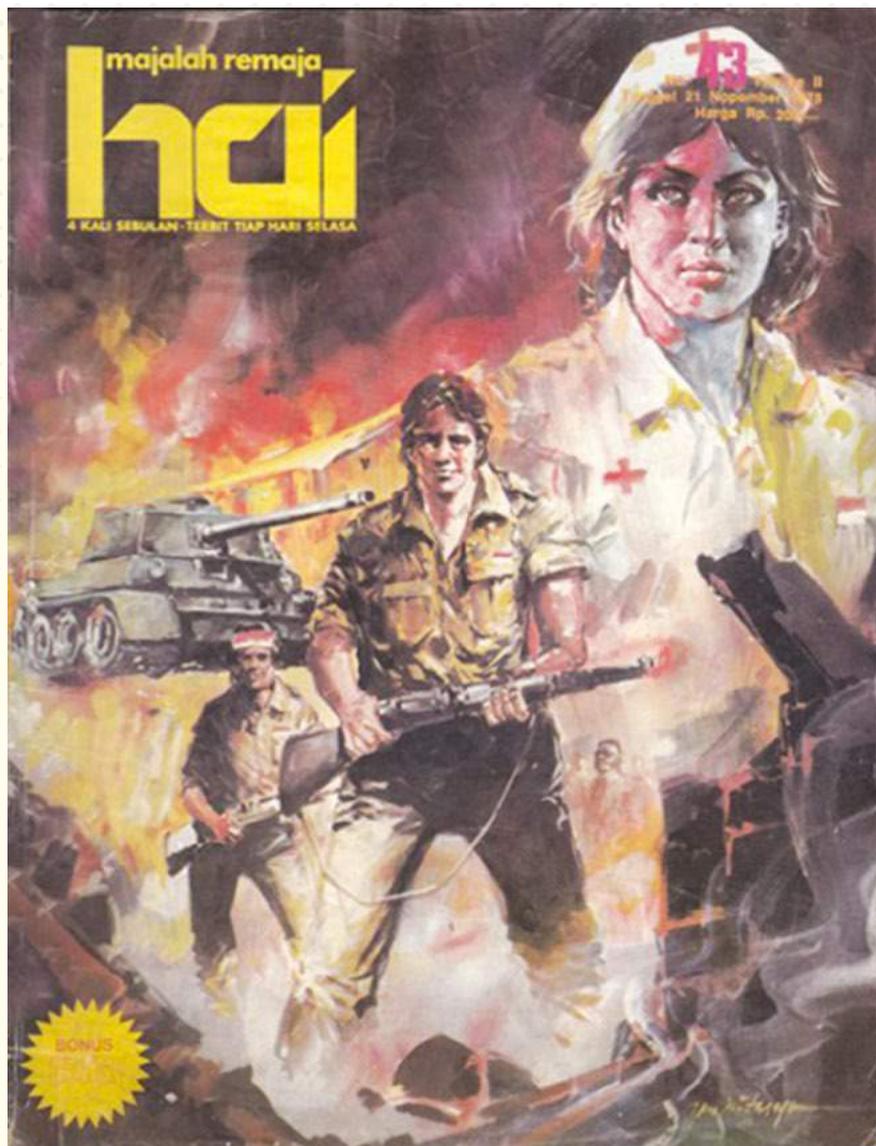
Rama dan Sinta Huru Hara di Rimba Dandaka,
karya Jan Mintaraga, 1980-an

Tintin ini secara bertahap diterbitkan sampai tahun 1985. Pembaca komik (yang belum bisa membaca atau belum mendapat akses kepada komik berbahasa asing) seperti diberikan alternatif terhadap komik lokal. Komik Tintin memang memiliki pendekatan yang berbeda dari segi gaya, pendalaman cerita dan konsistensi penerbitan. Komik Eropa lain yang mulai diterbitkan di Indonesia yaitu seri Smurf sejak tahun 1988. Penerbit yang juga menerjemahkan komik asing ke dalam bahasa Indonesia yaitu Cypress. Pada tahun 1980-an, Cypress banyak menerjemahkan komik Amerika (DC). Komik-komik terjemahan ini sangat mempengaruhi pilihan baca remaja terhadap komik. Di

ujung tahun 1980-an, penerbit Rajawali Grafitti Pers mulai menerbitkan komik Jepang terjemahan seperti Dragon Ball dan City Hunter. Kemudian Elex Media Komputindo mulai menerbitkan Candy Candy di tahun 1980-an akhir.

Terkait dengan kreatifitas, masuknya komik asing pada masa ini tidak banyak pengaruhnya. Artinya, secara garis besar, karya-karya komikus lokal pada umumnya masih merujuk pada karya para master CerGam di tahun 1970-an. Hanya ada beberapa yang penerbit mengupayakan “penyesuaian” format komik menjadi lebih besar seperti komik Eropa atau Amerika, dan memberikan tata warna. Salah satu contoh yaitu penerbit Misurind yang menerbitkan seri komik Wayang berwarna karya Teguh, karya Jan Mintaraga, dan komik sejarah karya Hasmi dan Wid NS. Pengaruh komik liar negeri seperti yang sudah disebut di awal, memang sudah diterima sejak tahun 1920-an, melalui komik Flash Gordon, Superman, Wonder Woman dan lain sebagainya. Juga ada pengaruh dari komik-komik “lucu” seperti Bringing up Father, atau the Yellow Kid.

Di tahun 1970-an akhir, banyak kita temui komik-komik terjemahan seperti Tarzan yang diterbitkan Maranatha dengan teknik reproduksi dari komik aslinya, atau dengan cara menggambar ulang (jiplak). Berbicara tentang pengaruh, selain pada desain karakter, juga terjadi pencontekan gestur tubuh dan adegan. Umumnya komik terbitan Marvel yang menjadi contoh. Komik (superhero) Marvel memang memiliki pendekatan khas dalam menggambarkan gestur dan gerak tubuh, lebih ekspresif dan lebih exaggerated. Dalam kasus komik Jepang, di tahun 1970-an gaya Manga yang umum dikenal orang dengan ciri mata besar hidung kecil, juga sudah diikuti di beberapajudul komik seri “HC Andersen”. Selain itu praktek penerjemahan dengan cara menjiplak (meniru persis) gambar juga sudah dilakukan terhadap komik Jepang.



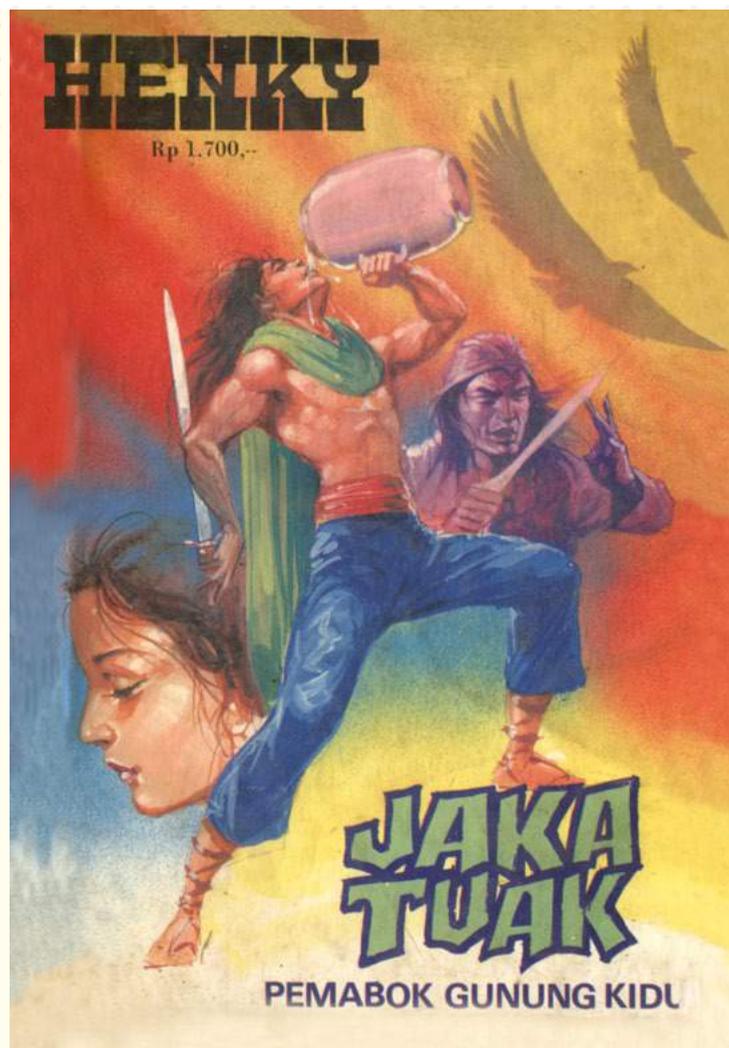
CerGam di majalah Hai, karya Jan Mintaraga, 1978

Pada masa ini hingga tahun 1990-an, para master masih berkarya, bersaing dengan komik terjemahan dan bersaing dengan kejenuhan dalam kreatifitas. Mereka juga masuk ke dalam penerbitan komik strip. Mungkin di media massa inilah kita bisa melacak alur perjalanan komik Indonesia. Majalah Hai, Ananda, harian Sinar harapan adalah beberapa yang memuat CerGam strip. Selain nama Ganes TH dan lain-lain, yang telah disebutkan,

ada beberapa Master yang masih sukses menerbitkan karyanya dalam bentuk buku di tahun 1980-an misalnya Gerdi WK, Man (Mansyur Daman), Djair, Mater, dan Henky.

Surat kabar yang berhasil mengangkat komik di halamannya adalah Pos Kota. Pada tahun 1971, dibuatlah Lembergar, akronim untuk Lembaran bergambar (halaman gambar). Dialokasikan 4 halaman koran penuh untuk CerGAM. Dua seri karakter paling populer adalah Doyok dan Ali Oncom. Doyok adalah tokoh yang mengenakan atribut Jawa mengomentari masalah sosial di perkotaan Jakarta, sedangkan Ali Oncom adalah karakter bergaya punk yang mengalami masalah dalam hubungan sosial dengan orang lain (terutama dengan pacarnya). Setelah turunnya media cetak di tahun 2000-an, Pos Kota juga mengalami penurunan sirkulasi, namun Lembergar masih ada sampai sekarang (2018).

Di tahun 1980-an ini perlu disebutkan tentang keberadaan kreator CerGAM yang menyebut kelompoknya sebagai Henky and Co. Sesuai namanya, “kelompok” ini dimulai dari kesuksesan seorang komikus bernama Henky dengan judul-judul misalnya Jaka Tuak, Mata Setan, Bisikan Iblis dan lain-lain. Inspirasi Henky dalam membuat cerita datang dari bacaan cerita silat (Cina) atau karya Kho Ping Hoo. Dari bacaan tersebut Henky mengadaptasi menjadi suatu storyline Silat “Indonesia”. Rekan-rekannya kemudian banyak yang meminta saran untuk cerita CerGam mereka kepada Henky. Akhirnya tulisan selalu “Henky and Co” dimunculkan pada cover CerGam yang mereka buat untuk menunjukkan apresiasi kepada Henky. Selain itu dengan label “Henky and Co” CerGam mereka menjadi lebih terdukung dalam hal popularitas dan penjualan. Dari segi gambar, garis serta atribut tokoh-tokohnya, gaya Henky ini juga diikuti oleh rekan-rekan di Henky and Co. banyak ciri-ciri yang bisa ditandai di antara CerGam-CerGam karya mereka. Para “anggota” Henky and Co antara lain Arie (Rusmin), Yanthi, hanny, Sindhu, Prisma,



Jaka Tuak, Pemabok Gunung Kidul, karya Heanky, 1980-an

Pros, dan lain-lain. Juga ada Kelana yang sempat aktif di kelompok ini namun tidak secara resmi menjadi anggota.

Pada tahun 1985 kelompok ini mulai menyurut produktifitasnya. Hampir semua "anggota"-nya masuk ke dunia industri periklanan, yang tentunya lebih menjamin dalam hal konsistensi penghasilan dibanding sebagai pembuat komik.

Perjalanan komik Indonesia (yang dalam perkembangannya disebut dengan istilah CerGam) dimulai sejak tahun

1920-an. Dari perjalanan Gramatika CerGAm yang sudah dikembangkan selama hampir 100 tahun itu; mulai dari bahasa, pencarian gaya gambar yang dipengaruhi banyak hal, teknik kartun, teknik penyusunan panel, cara menghubungkan teks tulisan dengan gambar, teknik penceritaan, budaya masyarakat, semua merupakan modal budaya yang akan memperkaya CerGAm kita ke depan.

Sebagai catatan akhir, karya dari beberapa komikus yang disebut dalam tulisan di atas turut berperan serta sebagai peserta pameran Dunia Komik. Terima kasih.

Pengantar

HIKMAT DARMAWAN

Kurator

Menjelajahi Bahasa Komik **Catatan Penjurian Dunia Komik**

Pameran *Dunia Komik* di Galeri Nasional, yang berlangsung pada 2-17 April 2018, adalah sebuah kerakah (*rupture*) dalam ranah kelembagaan seni rupa kontemporer Indonesia. Setidaknya, fakta bahwa sebuah pameran dan kusala (*award*) yang lazimnya diberikan pada karya-karya seni rupa kontemporer kini dialihkan dan difokuskan pada seni komik adalah sebuah laku dan pernyataan unik: bahwa seni komik setara belaka dengan seni rupa kontemporer.

Bahkan, memang ini adalah aspek kritis dari pelaksanaan pameran kali ini, terhadap seni rupa kontemporer Indonesia. Bahwa seni komik yang lebih sering diappropriasi saja oleh sebagian perupa kontemporer Indonesia pasca-Pop Art untuk jadi bahan baku karya kontemporer, ternyata bisa menyatakan diri, punya identitas dan ekologi sendiri tanpa perlu uluran tangan seni kontemporer agar dapat berharga.

Tentu saja, dua paragraf di atas bisa dibaca sebagai sebuah apologia, malah juga sebuah euforia, atas kehadiran komik di Galeri Nasional. Sebuah pemeriksaan-ulang atas kenyataan (*reality check*) atas soal ini perlu dilakukan.

Sebetulnya, ini bukan kali pertama komik Indonesia dipamerkan di Galeri Nasional. Pada 6-12 Februari 1998, atas inisiatif beberapa tokoh kolektor dan pengamat komik

senior serta dukungan Direktur Jenderal Kebudayaan Kemendikbud saat itu, Bu Edi Sedyawati, Galeri Nasional menjadi tempat hajatan besar Pekan Komik dan Animasi Nasional (PKAN) 1998. Acara itu dianggap sukses, dan jadi tonggak pergerakan komik independen Indonesia yang semarak pada awal hingga pertengahan 2000-an.

Tapi, konteks pameran komik dan animasi saat itu berbeda dari konteks pameran kali ini. Pada saat itu, memang ada kesadaran untuk mengangkat seni komik dan animasi sebagai sebuah seni yang absah oleh Ibu Edi dan para akademisi. Namun penyelenggaraan dan arah pameran saat itu tidak berfokus pada penjelajahan gagasan-gagasan baru atau bentuk-bentuk baru dalam bahasa visual yang berciri sekuensial ini.

Pameran PKAN 1998 lebih mengangkat persoalan pengakuan terhadap medium komik sebagai sebuah khasanah seni masyarakat yang pernah besar di Indonesia. “Besar” dari segi besaran pasar, maupun dari segi volume keluaran karya dari para pencipta komik Indonesia sejak 1929 hingga saat itu. Masa kejayaan komik Indonesia secara industri maupun secara estetika ditandai oleh begitu banyak karya komik yang menemui masyarakat dalam bentuk bacaan-liburan, pada era 1950-an hingga 1970-an.

Sedangkan pameran dan kusala *Dunia Komik* kali ini lebih menyoroti upaya-upaya menjelajahi bahasa komik, sebagai bahasa yang khusus dalam media dan seni. Sebuah bahasa yang berporos pada sifat naratif yang dibangun dari watak sekuensial (yakni penjajaran imaji

secara kronologis untuk membentuk sebuah “cerita” atau “pesan”) media komik. Dalam pameran ini, komik mencapai validasinya bukan lewat pengakuan sosio-ekonomis, tapi lewat pencapaian kemungkinan-kemungkinan bentuk.

Sebelum lebih jauh membahas capaian-capaian bahasa komik dalam pameran ini, lebih dulu kita mengulik latar historis dari penjelajahan bahasa komik yang dilakukan oleh para seniman komik yang terpilih untuk memajang karya di Galeri Nasional tahun ini.

Gerakan Komik *Indie* sebagai Latar Sejarah

Pameran PKAN 6-12 Februari 1998, tepat beberapa bulan sebelum kerusuhan Mei 1998 yang bermuara pada Reformasi 1998 yang melengserkan Soeharto, adalah sebuah akibat dari tumbuhnya gerakan komik *indie* di Jogjakarta, Bandung, dan Jakarta sejak 1993.

Sebermula, niatan untuk mengangkat harkat komik Indonesia, atau juga biasa disebut “cergam”, lebih banyak untuk menengok dan membingkai sejarah komik Indonesia yang telah ada. Niatan itu diwujudkan lewat pembahasan dan kehadiran para komikus legendaris di Galeri Nasional, seperti Jan Mintaraga dan Taguan Hardjo. Tapi, peserta pameran pada saat itu adalah komunitas-komunitas komikus dan animator adalah generasi baru komikus Indonesia.

Generasi itu tumbuh dalam keadaan industri komik Indonesia sedang terpuruk (kurang lebih, sejak 1980-an) dan kehilangan infrastruktur pasarnya. Taman-taman bacaan yang jadi tumpuan utama sirkulasi dan distribusi cergam Indonesia pada 1950-an hingga 1970-an mulai berguguran. Toko buku, yang mengembangkan model *retail* jaringan dan *superstore* untuk penjualan buku, tidak menerima mayoritas komik Indonesia karena dianggap bukan bacaan bagus bagi anak.

Dalam keadaan demikian, industri terjemahan komik dari Eropa dan kemudian Jepang, semakin mendominasi perkomikan Indonesia yang ada di toko-toko buku di berbagai kota Indonesia. Patut dicatat juga, tumbuhnya sebuah segmen pasar yang elit tapi penting, yakni konsumen komik impor dari Amerika pada 1990-an. Dominasi komik luar ini di satu sisi memberi kekayaan dan keragaman rujukan bahasa komik bagi para pembaca.

Ketika mereka lantas memutuskan ingin membuat komik, karya mereka mau tak mau mendapat pengaruh rujukan visual dari *manga*, komik Eropa, dan komik Amerika. Pasar *manga* juga secara khusus menumbuhkan kelompok pembaca komik baru, yakni para pembaca perempuan, akibat larisnya genre *shoujo manga* atau komik Jepang untuk pembaca remaja perempuan. Pada gilirannya, mereka pun akan tumbuh menjadi kelompok pencipta komik baru, khususnya pada 2000-an, yakni para perempuan seniman komik. Kelompok ini sangat jarang ada pada periode sebelumnya dalam sejarah komik Indonesia.

Di sisi lain, karena hilangnya pasar dan infrastruktur yang mendukung penerbitan komik lokal sejak awal 1980-an, para pembaca komik yang berhasrat membuat komik kemudian kesulitan menemukan penerbit untuk mempublikasikan (dan menguangkan) karya-karya mereka. Keadaan ini akan membawa generasi komikus baru yang tumbuh sejak pertengahan 1990-an itu pada siasat swapenerbitan: moda produksi DIY (*Do It Yourself* – sebuah semangat yang terilhai etos subkultur Punk).

Dalam moda ini, metode produksi dengan fotokopi dan distribusi dari tangan ke tangan di dalam lingkaran sirkulasi komunitas berbagai kota menjadi hal yang logis. Bahkan, komik fotokopi serta peredaran non-toko buku memberi

kebebasan lebih dalam hal penjelajahan bahasa komik. Aspek kebebasan berekspresi ini sangat menonjol di kalangan komunitas komik Yogyakarta. Mungkin karena para pelopor komik fotokopi di Yogyakarta pada pertengahan 1990-an hingga awal 2000-an punya hubungan erat dengan ISI (Institut Seni Indonesia).

Di Yogya, kesadaran dan rujukan komik lebih terbentuk oleh kesadaran dan latar keilmuan senirupa. Mereka, misalnya, pada 1990-an terpapar pada antologi *Raw* dari Amerika Serikat yang membawa semangat eksperimentalis dan *avant garde* dari para komikus dari skena *underground* Amerika dan Eropa. Kolektif Apotek Komik, Eko Nugroho, Bambang Toko, adalah para pelopor pendekatan ini, dan memperlakukan komik fotokopi sebagai sebuah bentuk seni mandiri.

Di Yogya juga ada Athonk, yang lebih langsung menimba estetika Punk dan mendistribusikan komik-komik fotokopian karyanya yang ia tulis dalam bahasa Inggris hingga ke toko *underground* komunitas Punk di Australia. Di sisi lain, ada kolektif Taring Padi, yang mengusung estetika Realisme Sosialis, dan menjadikan komik-komik fotokopian mereka sebagai wahana perjuangan ideologis mereka.

Yogya hanyalah salah satu dari tiga domain utama pergerakan komik *indie* pada periode ini. Yang lain adalah Jakarta dan Bandung. Watak komik fotokopian di Bandung beda dari Yogya, walau komunitas komik *indie* Bandung juga punya hubungan dengan lembaga pendidikan seni, yakni Fakultas Seni Rupa & Desain (FSRD) ITB. Yang dominan dari skena komik *indie* adalah sebuah hibridisasi hasrat membuat komik dengan estetika *mainstream* ala perkomikan Jepang dan Amerika, walau moda produksinya DIY juga.

Sementara di Jakarta, semua ada. Yang berhasrat pada kebebasan ekspresi lantas menghasilkan komik-komik fotokopian bersemangat eksploitatif dan melanggar tabu

(misalnya, eksploitasi muatan kekerasan dan seks). Yang berhasrat eksis di dunia komik *mainstream* juga aktif, menghasilkan karya-karya genre yang meniru estetika ala Marvel, Image, atau DC Comics dari Amerika atau khasanah *shoujo* dan *shonen* komik Jepang yang mereka baca.

Para komikus *indie* ini membentuk jejaring kerja, jejaring pengetahuan, dan jejaring distribusi komunitas antarkota. Karya-karya mereka dicetak dan dijual di acara-acara semacam “pekan komik” dan festival-festival khusus komik *indie*. Perjalanan fisik antarkota dijalani membentuk kekerabatan yang relatif erat di antara komunitas-komunitas maupun individu-individu seniman komik tersebut.

Dari kekerabatan tersebut, terjadi pertukaran rujukan, pengetahuan, dan suasana penciptaan dengan ide-ide yang seringkali spontan hasil dari obrolan penuh gurau, dan praktis menembus sekat-sekat “estetika *mainstream*” dan “estetika *avant garde*” di dalam dunia komik mereka.

Keadaan ini boleh dibilang memuncak pada sekitar 2002-2003, dan tampak mengalami penurunan pada 2005-2006¹. Kegiatan festival komik komunitas semakin jarang pesertanya, dan para komikus banyak bersibuk dengan proyek-proyek komersial ataupun LSM. Perlahan, moda produksi fotokopian di kalangan komikus kehilangan tuahnya. (Menariknya, tuah atau pesona produksi fotokopian justru semakin meningkat pada tahun-tahun itu di kalangan pegiat musik *indie* dan sastra, lewat kegandrungan menerbitkan *zine*.)

1. Hal ini merupakan hasil pengamatan pribadi saat aktif mengamati dari dekat pergerakan komik *indie* lewat pergaulan dengan para komikus muda saat itu dan dalam Akademi Samali yang ikut saya dirikan pada 2005. Obrolan-obrolan dengan para pegiat komik *indie* saat itu, walau sukar ditunjuk dalam tonggak waktu yang persis, setidaknya meruapkan kesan puncak dan penurunan skena komik fotokopian dan DIY saat itu.

Yang terjadi kemudian bukanlah pupusnya moda produksi komik *indie*, tapi evolusi lebih jauh. Perkembangan teknologi Web 2.0 yang mengalami titik bakar (*tipping point*) pada 2009 dengan popularnya wahana media sosial, khususnya Twitter dan Facebook, serta memori pemroses data yang makin canggih di *laptop* maupun ponsel, membuat kegiatan distribusi gambar maupun kegiatan berkomunitas bisa beralih ke dunia maya.

Teknologi cetakan digital yang semakin murah pun menyebabkan banyak para komikus swa-penerbitan memilih menerbitkan komik dalam bentuk yang semakin dekat dengan ideal mereka atas penerbitan komik di dunia *mainstream* (“seperti *Marvel dong*, berwarna dan kertasnya *glossy*”), terlepas apakah jumlah cetakan yang mereka bisa hasilkan semakin sedikit dengan harga semakin mahal bagi para pembeli.

Jalur sirkulasi dan distribusi komik pun beralih ke toko-toko buku besar. Kegiatan festival komunitas diambil alih pamar dan popularitas mereka oleh acara-acara model *comicon* di Amerika atau *komiket* di Jepang, seperti Popcon atau Jakarta Comicon yang fokus utamanya adalah komersialisme budaya pop. Salah satu yang menarik dari perkembangan seperti ini adalah, betapa estetika dan gagasan medium dari komik yang dihasilkan dalam suasana demikian pun tampak terpengaruh.

Peristiwa-peristiwa pasar raya seperti *comicon*, dengan model utamanya adalah San Diego Comicon di Amerika, saat ini tak lagi berpuas pada urusan cerita komik serta keakraban perjumpaan seniman komik dan pembacanya –tapi penciptaan karakter dan semesta cerita yang bisa dieksploitasi menjadi apa saja di luar komik: *game*, film, *merchandise*, dsb. Itulah sebab, yang paling penting dalam suasana demikian bukanlah cerita, tapi desain visual dan hak cipta. Atau, seperti yang semakin populer sejak 2012-2013 adalah model bisnis “*IP Content*” (singkatan dari, *Intellectual Property Content*).

Dalam model tersebut, seorang pencipta komik tidak terutama dituntut menghasilkan cerita atau bahkan karya komik, tapi cukup kemampuan mencipta rancangan karakter dan rancangan semesta cerita yang kemudian melalui mekanisme hak cipta lantas bisa dieksploitasi secara ekonomis dalam berbagai bentuk produk. Dalam model ini, penjelajahan artistik tidaklah berurusan dengan gagasan-gagasan bentuk, atau percobaan-percobaan bahasa komik.

Bahasa komik maupun gagasan bentuk yang dipakai dalam model bisnis itu cukup yang sudah jadi saja. Semacam industri *fast food* yang bertumpu pada bahan-bahan jadi yang telah distandarkan, tak memberi ruang pada ekspresi jurumasak atau keunikan rasa.

Tentu saja ini semacam karikatur keadaan. Jika kita melihat industri komik *mainstream* di Amerika, misalnya, logika bisnis *IP Content* tentu telah diterapkan secara “massif, sistematis, dan terstruktur”. *Toh* tetap saja kita bisa melihat percobaan-percobaan bentuk dan bahasa komik dalam komik superhero terbitan *Marvel* atau *DC Comics*, misalnya. Belum lagi penjelajahan tematik seperti dilema remaja migran atau persoalan moral menghadapi sistem yang korup.

Karikatur saya lebih menunjuk pada keadaan di perkomikan Indonesia masa kini. Telusur baik sekilas maupun jika cukup telaten pada berbagai *platform* penerbitan komik alternatif baik cetak maupun digital (*online*) menampakkan gejala kepuasan untuk sekadar menggunakan bahasa komik yang sudah ada, atau tema yang sudah nyaman direproduksi berulang-ulang.

Keterampilan teknis semakin tinggi, khasanah gaya gambar semakin kaya, tapi kebanyakan para komikus kita merasa cukup saja dengan, misalnya, model estetika *manga* atau malah *yonkoma manga* (*manga* empat panil) yang tersedia di Instagram atau panil-panil sederhana

I

ala Webtoon. Gaya gambar dan naratif *manga* jelas mendominasi, tapi tepatnya adalah: gaya *shonen* dan *shoujo manga* –padahal khasanah *manga* di negerinya sendiri, Jepang, sungguhlah sangat luas dan beraneka.

Saya tak memasalahkan gaya *manga* itu sendiri. Saya hanya menyoroti gejala surutnya semangat penjelajahan bahasa komik di Indonesia saat ini. Itu pun, sebatas yang terjadi dalam wilayah *mainstream* komik kita. Acara dan peristiwa seperti Kosasih Award, Kompetisi Komik Nasional, dan kini, pameran serta lomba Dunia Komik, menampakkan betapa kayanya ragam pencarian bahasa komik kita saat ini.

Bahasa Komik, Bahasa Budaya

Ada 340 karya masuk untuk dinilai pada tahap awal penjurian Dunia Komik. Juri di tahap awal adalah para kurator, yang terdiri dari Jim Supangkat (kurator seni rupa), Iwan Gunawan (peneliti, dosen, dan kolektor komik), dan saya. Kami bertiga melakukan penjurian tahap awal berupa seleksi peserta pameran. Ada sekitar 160-an karya yang kami loloskan di tahap awal ini.

Tahap selanjutnya adalah seleksi peserta pameran, karena keterbatasan tempat di Galeri Nasional. Tahapan ini sekaligus dimanfaatkan untuk semacam “cek ombak”, menangkap bagaimana penilaian khalayak umum terhadap karya-karya yang telah kami pilih untuk pameran. Seleksi dilakukan dengan sistem pemberian angka (*score*) oleh penikmat awam komik, yang diwakili oleh para pengurus Yayasan Seni Rupa Indonesia (YSRI) yang sekaligus adalah penyelenggara Art Award ini, plus tamu yang diundang oleh pihak YSRI. Para kurator pun mendampingi, sekaligus turut memberi angka.

Hasil pilihan tahap kedua ini sekaligus menetapkan siapa yang pada akhirnya dipamerkan, dan kemudian, daftar pendek para calon pemenang Indonesian Art Award 2018 bertema “Bahasa Budaya Cerita Gambar”.

li

Dari tahap kedua tersebut, akhirnya terpilihlah 129 karya yang akan dipamerkan di Galeri Nasional. Karya-karya ini sebetulnya telah jadi pemenang tersendiri, karena mereka terpilih untuk mewakili atau menggambarkan sejauh apakah penjelajahan bahasa komik Indonesia masa kini. Secara garis besar, tampak dari karya-karya ini bahwa jelajah bahasa komik kita tidaklah ketinggalan dari jelajah yang dilakukan di dunia komik Eropa, Amerika, maupun Jepang.

Kami memilih karya-karya ini berdasarkan beberapa faktor, antara lain: kesegaran ide, baik dari gagasan tematik maupun gagasan bentuk (termasuk, rancangan presentasi atau penyajian komik yang diajukan); kematangan teknis; kekuatan pribadi atau gaya yang terwujud dalam bentuk akhir karya; juga, tentu saja, penguasaan bahasa visual komik dan seberapa jauhkah jelajah bahasa komiknya.

Soal bahasa komik ini, perlu lebih jauh dibahas untuk sedikit memberi latar atas penilaian akhir para kurator/juri.

Beberapa pencipta komik terkemuka di dunia, secara intuitif telah memadankan komik dengan bahasa manusia. Osamu Tezuka, Sang “Dewa Manga”, mengungkapkan bahwa “... dalam kenyataannya, saya tidaklah menggambar. Saya menuliskan cerita menggunakan sebuah susunan simbol yang unik.” (Schodt, 1983) Chris Ware lebih tegas lagi, menyatakan dalam jurnal *McSweeney’s (Issue 13)*: “komik bukanlah sebuah genre, tapi sebuah bahasa yang sedang berkembang.”

Neil Cohn, seorang ahli bahasa (linguis), menggali lebih jauh apakah pernyataan-pernyataan intuitif para seniman komik itu tepat? Dalam artikelnya, *Comics, Linguistics and Visual Language: The Past and The Future of the Field*, Cohn mengungkapkan bahwa komik tidaklah masuk ke dalam cakupan normal penyelidikan masalah-masalah linguistik masa kini, tersebut masalah keketatan definisi: “bahasa adalah perilaku manusia, sementara komik bukan.

Komik adalah objek sosial yang merupakan hasil dari dua perilaku manusia: 'menulis' dan 'menggambar'."

Dalam pemahaman Cohn yang ketat, seorang ahli bahasa tak akan meneliti "novel" seraya tidak mau belajar "bahasa" yang digunakan oleh sang novelis. Jadi, komik bukanlah bahasa tersendiri, sebagaimana novel bukanlah bahasa tersendiri. Tapi, komik dibuat dalam bahasa visual (*visual language*), dan bahasa visual untuk komik bisa dipelajari selik meliknya oleh seorang ahli bahasa. Tentu saja, bahasa visual yang digunakan dalam komik beda dengan bahasa visual yang digunakan dalam lukisan atau film.

Bahasa visual yang digunakan dalam komik (atau, untuk ringkasnya, saya sebut "bahasa komik") beda dengan bahasa visual lukisan, tapi jelas memiliki kesamaan-kesamaan. Misalnya, apa yang biasa disebut sebagai "*vocabulary*" visual pada lukisan tentang bentuk-bentuk figuratif biasa digunakan pula dalam komik. Dan sebaliknya, *vocabulary* visual (atau kosa-gambar) yang berkembang dalam komik juga bisa digunakan dalam lukisan. Misalnya, kosa-gambar berupa balon kata atau kotak panil yang banyak dipakai komik bisa dipakai dalam seni rupa kontemporer.

Cohn membagi dua arus besar pendekatan linguistik pada komik: *pertama*, pendekatan struktural dan semiologi. Pendekatan strukturalisme memahami bahasa sebagai susunan kode budaya. Dengan demikian, strukturalisme melihat komik sebagai ranah kode-kode budaya yang diekspresikan dengan seperangkat aturan yang jelas. Pendekatan Semiologi, berdasarkan pemikiran filsuf C.S. Peirce tentang "semiotika", memandang komik sebagai ranah ekspresi (pengungkapan) makna melalui serangkaian tipe rujukan. Peirce memang terkenal dengan pemikirannya tentang tiga tipe perujukan/tanda atau semiotika, yakni: ikon, indeks, dan simbol. Perumusan tipe semiotika ini jelas sangat berguna untuk menganalisis komik.

Kedua, pendekatan kognitif dalam bahasa. Linguistik kognitif lebih ingin menelaah bagaimana struktur di dalam komik dipahami. Cohn menyebut karya Scott McCloud, *Understanding Comics*, sebagai pemicu meledaknya minat dan studi kognitif kebahasaan dalam memahami komik. Pendekatan ini mencoba menjelaskan bagaimana orang memahami imaji-imaji individual maupun sekuensial (yang diajarkan dan diurutkan dalam membentuk cerita atau pesan).

Secara keseluruhan, bahasa komik memiliki variasi-variasi lokal yang dapat dibedakan saat kita membacanya. Sebagaimana kita bisa membedakan antara bahasa Indonesia, bahasa Jawa, bahasa Inggris, atau bahasa Jepang, kita pun bisa membedakan bahasa komik Jepang, komik Amerika, komik Eropa, dan komik Indonesia (cergam). Tapi, di samping keberbedaan itu, ada pula keserupaan dan kepadanan antara semua bahasa komik itu dalam sebuah ranah bahasa komik yang lebih besar/universal.

Dalam penjurian, kurator menemukan bahwa 129 karya yang terpilih menggunakan bahasa komik yang beragam. Ada yang menggunakan bahasa komik Jepang, atau bahasa *manga*, dalam hal pengungkapan emosi, perancangan panil, dan penyusunan adegan. Ada yang menggunakan bahasa komik realis klasik ataupun kartun klasik sebagaimana biasa ditemui dalam komik setrip Amerika dan Eropa. Ada juga yang menggunakan bahasa komik Eropa yang menonjolkan gaya *clear line*.

Yang menarik, jelajah bahasa komik dari 129 karya itu juga mencakup beberapa percobaan medium. Karya-karya Bonnie Rambatan, misalnya, mengefektifkan pesan dan gagasannya lewat rancangan presentasi berupa karya instalasi yang cukup rumit dalam pembuatannya. Salah satu karya, yang membahas tentang maraknya gejala "polisi moral" dalam masyarakat, diwujudkan dalam sekuens yang tercetak di atas kasur, dan pintu dengan sosok kartun yang mewakili penggeruduk.

Karya Lan Kelana, seorang komikus senior, menggunakan bahasa komik realis-klasik yang populer selama beberapa dekade dalam komik-komik petualangan dan silat Indonesia. Gayanya tampak kuat, dan salah satu karyanya diwarnai secara matang. Tapi, yang menarik, karya tersebut disusun dalam bentuk gambar umbul, sebuah medium visual yang relatif khas Indonesia dan populer hingga 1980-an.

Harry Prast, yang banyak menggali bahasa komik Eropa bergaya *clear line* (gaya yang dipelopori oleh Hergé dalam serial *Tintin*), menampilkan karya yang dengan sahaja memberdayakan ikon-ikon merk media sosial dalam sebuah rangkaian adegan bisu yang kalem. Gaya *clear line* pula yang digali habis-habisan oleh Prihatmoko Moki, yang selama beberapa tahun belakangan memperluas dan mendalamkan semesta cerita *Tentara Kalah Tanpa Raja* yang ia buat bersama penyair Gunawan Maryanto. Untuk pameran ini, Moki menggali potensi naratif komiknya yang sebermula muncul di Instagram, menjadi sebuah karya instalasi.

Sebuah karya yang sempat viral pada awal 2018 dari Kathrina, *I Meet my 10 Years Old Self*, menggunakan bahasa komik yang naif dan menyiratkan gaya *manga*. Gaya naif dalam komik ini menuntun kita untuk fokus pada kata-kata, sebagai bagian yang absah dalam bahasa komik. Malah, daya tarik utama komik ini sehingga *viral* adalah memang pada penuturan verbalnya.

Gaya naif ini juga menjadi ciri kuat bahasa komik Anisa Rizkiana, dalam dua karyanya yang berjudul *Mak Orang Utan* dan *Sebetulnya*. Pada Anisa, gaya naif tersebut justru menguatkan pesona visual yang semakin kuat daya tariknya ketika berpadu dengan teks-teks bergaya naif, walau menyimpan kedalamannya sendiri –mengandung perspektif Anisa yang unik atas dunia dari mata seorang seniman naif. Kedua karya ini hanyalah indikatif dari sebuah korpus karya-karya Nisa yang menggunakan bahasa gambar naif yang ia

terbitkan terutama dalam bentuk *zine* yang ia distribusikan dengan aneka kemasan buatan tangannya sendiri.

Gaya Anisa relatif dekat dengan gaya Yudha Sandy, walau tampak juga bahwa kenaifan Anisa memang terasa lebih feminin dari gaya naif Yudha. Mereka bekerja dengan medium yang sama, tapi Yudha dalam *ouvre* kekaryannya lebih sering bereksperimen medium, seperti teknik *pop up* atau *paper cutting* dalam beberapa karyanya. Capaian unik lain dari Yudha, sebagai komikus generasi masa kini Indonesia, adalah kekerapannya mencipta novel grafis. Untuk pameran ini, karena keterbatasan jumlah halaman yang jadi syarat, Yudha menampilkan komik pendek dengan gaya garis dan pewarnaan seakan dengan keriang kanak, tapi di intinya adalah sebuah semangat Punk dalam memandang kenyataan Indonesia sehari-hari.

Beberapa karya menampakkan pengaruh dominan bahasa senirupa kontemporer. Karya Ranu Handoko dan Taufik Prawoto, misalnya, segera tampak sebagai karya-karya lukis yang menerapkan bahasa komik. Untungnya, apropriasi itu masih menyiratkan watak sekuensial sebagai watak utama komik, sehingga menambah keragaman bahasa komik dalam pameran ini. Karya seniman dengan nama akun instagram @gennetik, berjudul *The Story of Body* juga menampakkan kesadaran bentuk khas senirupa kontemporer dengan mewujudkan komiknya dalam sebuah manekin torso tubuh manusia.

Ada beberapa karya abstrak, yang menampakkan betapa jauh penjelajahan bahasa komik kita dalam pameran ini. Karya Karna Mustaqim, misalnya, memeras hingga tingkat minimal, watak sekuensial dari bahasa komik dalam karyanya: hanya mewujud dalam susunan panil mawadahi bentuk-bentuk non-figuratif. Tapi, susunan panil tersebut dan bagaimana Karna menampilkan bentuk-bentuk abstraknya, berhasil memberikan kesan gerak yang sangat dinamis,

sekaligus kronologis. Karna berhasil memainkan konvensi kognitif di dalam benak pembaca mengenai bahasa komik.

Ada cukup banyak karya instalasi dalam pameran ini, mencerminkan kesadaran bentuk yang terinformasi oleh ilmu seni rupa kontemporer yang bisa mengayakan bahasa komik kita. Seorang seniman, Rahman Seblat, menampilkan kecenderungan menarik ketika ia justru mengapropriasi bahasa seni rupa kontemporer untuk karya komik-komiknya. Seblat punya kesadaran dan intuisi kuat dalam memberdayakan berbagai kosa-visual seni rupa kontemporer, mulai gaya vinyet, *doodle* dekoratif, kesadaran penyajian dalam berbagai medium, hingga surealisme pesan yang dalam kasus Seblat biasanya berhubungan dengan masalah-masalah lingkungan hidup. Semua ditundukkan Seblat dalam sebuah karya sekuensial dengan gaya naratif yang jelas.

Beberapa komikus bahkan menggunakan teknologi digital dalam mengayakan bahasa komik karya mereka. Studio B6C8 yang terdiri dari para siswa SMKN 11 di Malang, menampilkan karya berjudul *Alasan Hidup* menerapkan teknik *motion comics* yang sebetulnya sebuah teknik animasi tapi masih mengandung watak sekuensial non-gerak yang jadi watak komik.

Dalam keanekaan gaya dan pilihan medium serta rancangan presentasi dari 129 karya tersebut, terlihat bahwa bahasa komik adalah sebuah bahasa yang mampu memikul gagasan-gagasan para penggunanya. Karya-karya yang dipamerkan ini mampu memberikan pengalaman artistik yang beragam bagi para “pembaca” yang datang ke pameran. Mengendap pula semacam isyarat bahwa bahasa komik terbukti sebuah bahasa yang bersifat vernakular, sebuah bahasa budaya yang organik, di Indonesia –seperti tampak dalam sejarah komik Indonesia atau sejarah cergam yang sejak 1998 mulai banyak dituliskan.

Maka, bisa dikatakan, pameran ini sendiri, dengan tampilan 129 karya yang menjelajah bahasa komik secara beragam tersebut, sudah sebuah peristiwa yang penting bagi perkembangan seni rupa mau seni komik Indonesia. Akan halnya pemenang dari ajang Indonesian Art Award ini, seleksi lebih jauh memang terpaksa harus dilakukan, dan pilihan harus dijatuhkan.

Setelah melalui sebuah diskusi mendalam, ada 15 karya yang menjadi daftar pendek calon pemenang. Dalam seleksi untuk memilih pemenang ini, para juri/kurator harus berkuat dalam fokus pada pembobotan gagasan sebuah karya serta kematangan teknik dari bahasa komik yang dipilih dalam suatu karya. Preferensi subjektif para kurator pun jadi variabel penting penilaian, tapi preferensi subjektif itu sebisa mungkin tetap didisiplinkan oleh patokan-patokan keilmuan dalam seni komik dan seni rupa.

Akhirnya, terpilih tiga karya yang menjadi pemenang. Ketiganya, dari sudut resepsi pembaca, adalah karya yang dengan segera (*immediate*) menyergap pemahaman para pembaca dan membetot pada sebuah kesan ataupun pesan yang kuat.

Karya Patra Aditia, *Story of a Boy, a Mother, and a Mountain*, menggambarkan sebuah gagasan tematik tentang bencana lingkungan hidup yang diwujudkan dalam serangkaian pengadegan sureal sekaligus gamblang tanpa dialog. Pilihan komik bisu ini berpadu dengan gurisan-gurisan garis yang matang, menghasilkan sebuah kesan cerita yang gelap, menyaringkan suasana bencana yang merayap dan memerangkap para penghuni cerita.

Karya Prabu Perdana, *Overlapping Perspective*, sekilas adalah sebuah komik abstrak. Tapi, pengamatan lebih dekat akan menghasilkan sebuah lanskap dunia sunyi yang mengabarkan sebuah kisah apokaliptik kota yang luruh dan runtuh. Kematangan bahasa komik di sini tampil

halus, dalam arti, komik ini telah mencapai tingkatan puitika gambar, bukan sekadar memenuhi watak sekuensial saja.

Karya Evelyn Ghozalli, *The Chair*, juga menampilkan tingkatan puitika visual, dengan pendekatan yang lebih sahaja dan lazim dalam karya-karya komik pada umumnya: bentuk-bentuk figuratif yang jelas, susunan panil yang mudah dibaca, walau ada sebuah eksplorasi yang jitu dalam hal bahasa visual berupa peralihan dari penerapan teknik garis berarsir menjadi teknik garis yang lebih *bold* sebagai penanda peralihan waktu. Komik bisu ini adalah sebuah contoh penggunaan terbaik bahasa komik yang telah vernakular dalam masyarakat kita, dan mampu memberi pengalaman pembacaan dan estetik yang otentik serta personal.

Maka, demikianlah hajatan Dunia Komik kali ini purna: bahasa komik di Indonesia bukan hanya masih mengendap sebagai potensi bahasa budaya yang perlu digali lebih jauh dan lebih kerap digunakan. Bahasa komik di Indonesia juga ternyata mampu mengemban gagasan-gagasan dengan rentang jauh dari personal hingga sosial, bahkan hingga kosmik.

Tinggallah masyarakat, mungkin juga infrastruktur perkomikan kita, mengejar dan memberi wadah yang memadai, agar komik-komik ini kembali ke sifat alamiahnya sebagai bahasa budaya kita: menjadi konsumsi bacaan khalayak luas lagi, berada di mana-mana sebagai bacaan sehari-hari kita. ***

Abdurahman Saleh	DN Koestolo
Adam Noor Iman	Dwiky K.
Adek Dimas Ajsaka	Endar Novianto
Agus Wiyono	Erwin Tri Hendarto
Ahmad Syaruf Hidayatullah	Evelyn (EorG) Ghozalli
Aji Prasetyo	Fajar Nursyamsujati
Akbar Rahman	Fakri Syahrani
Alfin Agnuba	Feri Widiyanto
Almira Belinda Zainsjah	Fiqih Barkah
Amir Muchtar	Gerdi Wiratakusuma
Andrita Yuniza	Gunawan Istiadi
Andro	Hafid Alibasyah
Anisa Rizkiana	Hamdan Permana
Anton Nugroho	Hari Prasetyo
Apriyadi Kusbiantoro	Henry Trisula
Aprizal Yogi Saputra	Hizkia Subiyantoro
Ari Susiwa Manangisi	lDe' Darmawan
Aris MYBRET	I Made Marthana Yusa
Aristyo Rahadian	I Nyoman Merta Sedana
Arya Wirawan	I Putu Nana Partha Wijaya
Aulia Rachmatulloh	Is Yuniarto
Bahaudin "Udien AEE"	Ismail Sukribo
Beng Rahadian	Karna Mustaqim
Bonni Rambatan	Kathrinna Rakhmavika
Budi Santoso	Kelana
Cindy	Ketut Okta Bayuna
Deni Junaedi	Kitty Felicia Ramadhani
Denny Hendrifika	Kurma Elda Gustriyanto
Dinni Tresnadewi Nurfallah	Loyong Budi Harjo

M. Yuyun Syaiful
Maulana Saputra
Mokhammad Khotibul Umam
Muhamad Komarudin
Muhammad Amin
Muhammad Fahmi
Muhammad Iqbal
Muhammad Misrad
Mujiyono
Ndaru Ranuhandoko
Noer Hidayat
Ockto Baringbing
Olga Rindang Amesti
Olvyanda Ariesta
Panji Rahadi
Patra Aditia
Prabu Perdana
Prasajadi Lastiko
Prihatmoko Moki
Putri Larasati Ayu Purwanto
Radhinal Indra
Radi Arwinda
Rangga Pamungkas
Rendra Santana
Riandy Karuniawan
Rivan
Rizki Rahmatin
Robby Eduardo Garsia
Robet Bayu Prabowo

Roy Adhitama
Salamun Kaulam
Saut Irianto Manik
Sheila Rooswitha
Solikin Karbit
Sulistyo Budi
Sungging Priyanto
Sutikno
Syafiuddin Halid
Syaharuddin
Ramahdan Dae
Taufan Hidayatullah
Taufik Prawoto
Terra Bajraghosa
Theresia Avila Meylan Erilian
Tita Larasati
Titik Susanti
Tommy Thomdean
Toni Masdiono
Toto Winarno
Tri Akta Bagus Prasetya
Vilda Samandaru
Widiatmoko
Yohan Alexander
Yudha Sandy
Yulian Ardhi

**GUDANG GARAM
INDONESIA
ART AWARD**

2018

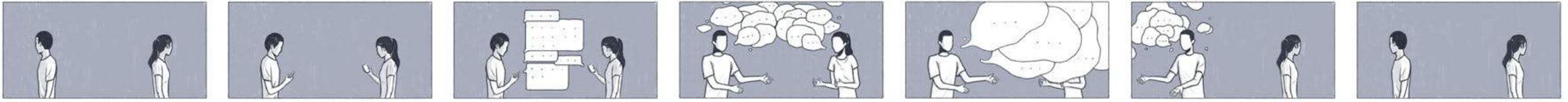


Yayasan Seni Rupa Indonesia
The Indonesian Art Foundation



FRAGMEN IMAJINASI DONGENGAN SI GLINDLIL

Abdulrahman Saleh
mix media
2017



TALK

Adam Noor Iman
cetak di atas kertas
2018



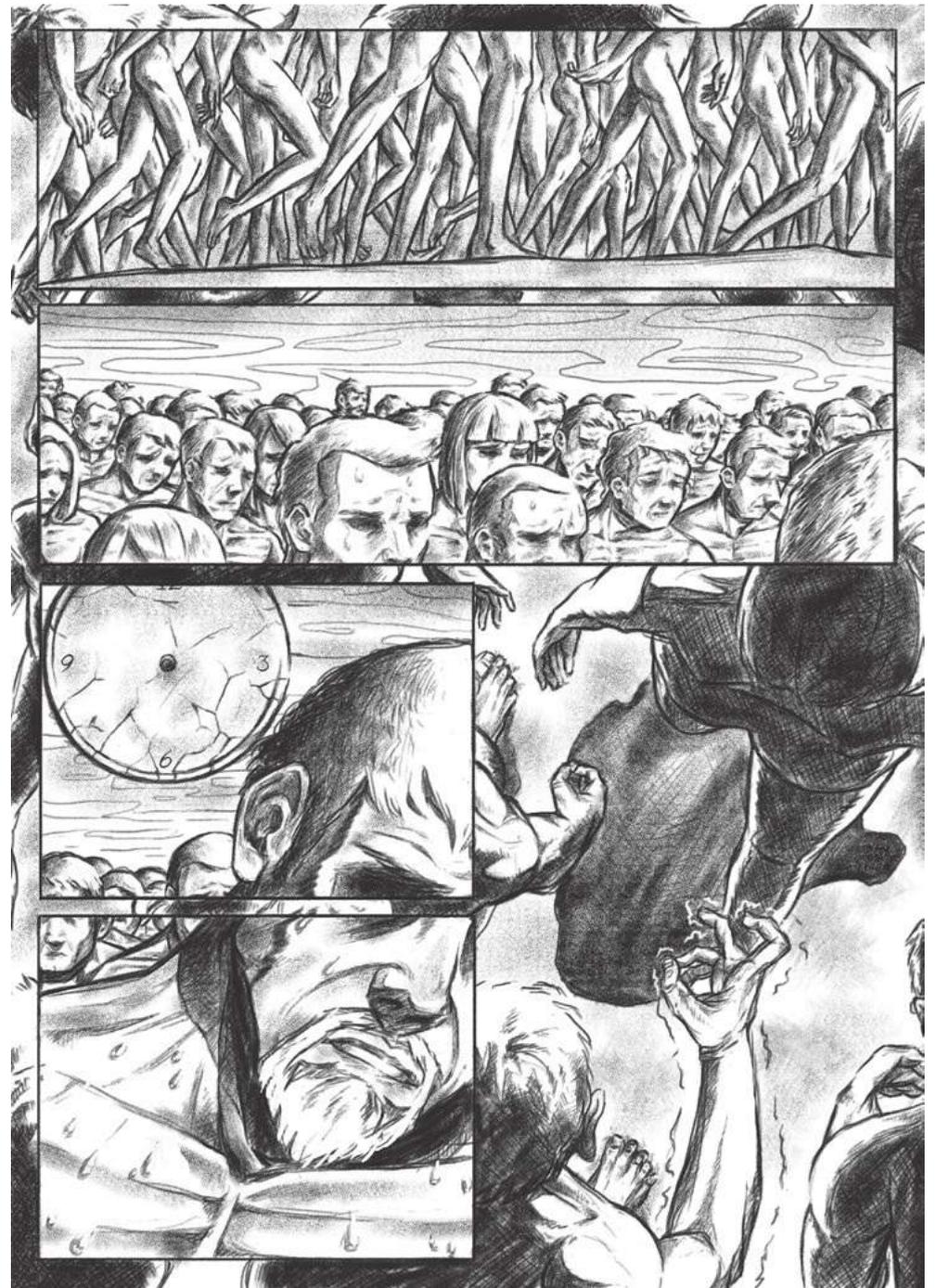
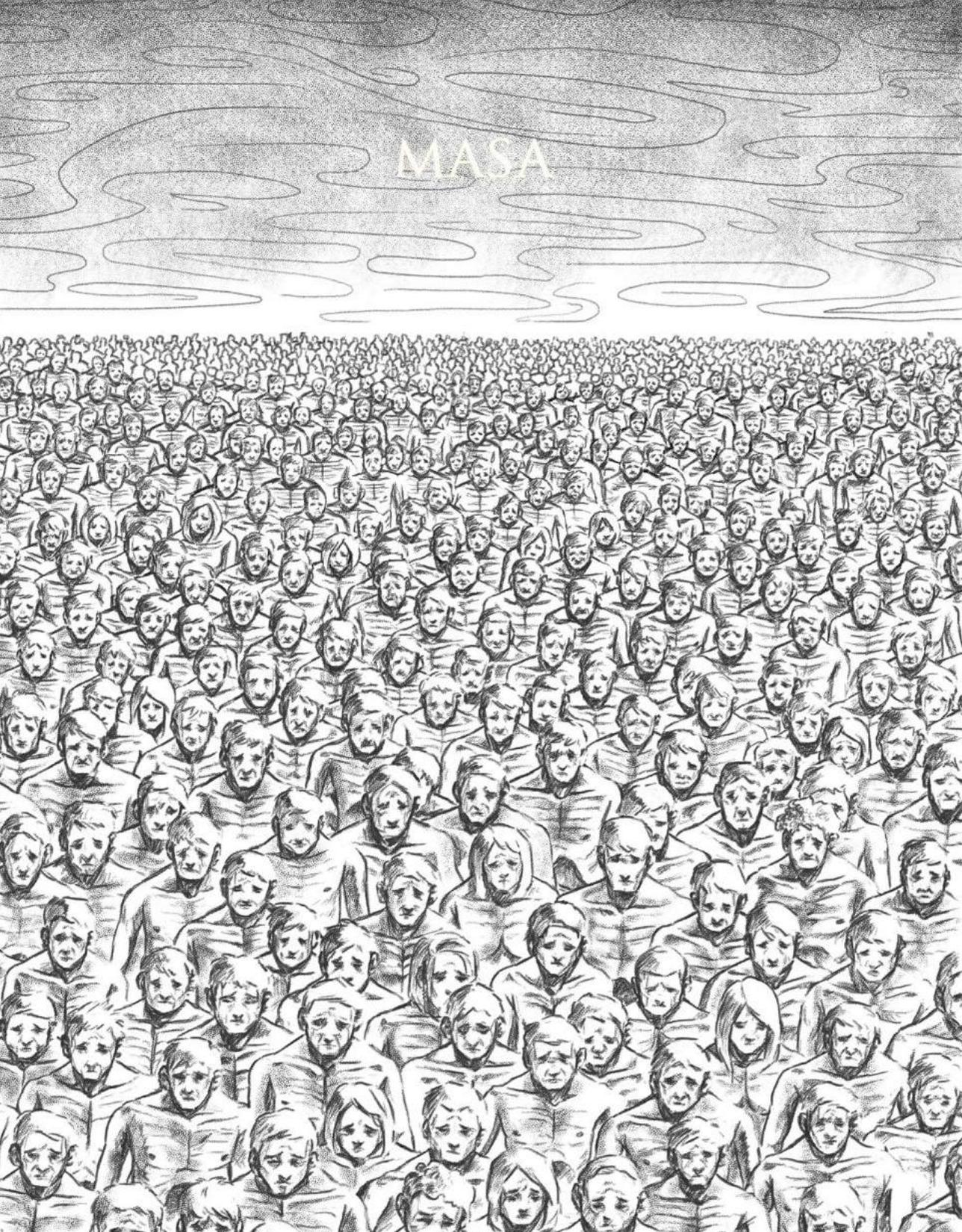
CHAOSYSTEM

Adek Dimas Ajisaka
akrilik di atas kanvas
2018



KOMIK STRIP CERITA KESEHARIAN

Agus Wiyono
tinta di atas kertas
2018



MASA

Ahmad Syarif Hidayatullah

cetak digital di atas kertas

2018



KIDLING MALAM

Aji Prasetyo

spidol dan drawing pen di atas kertas

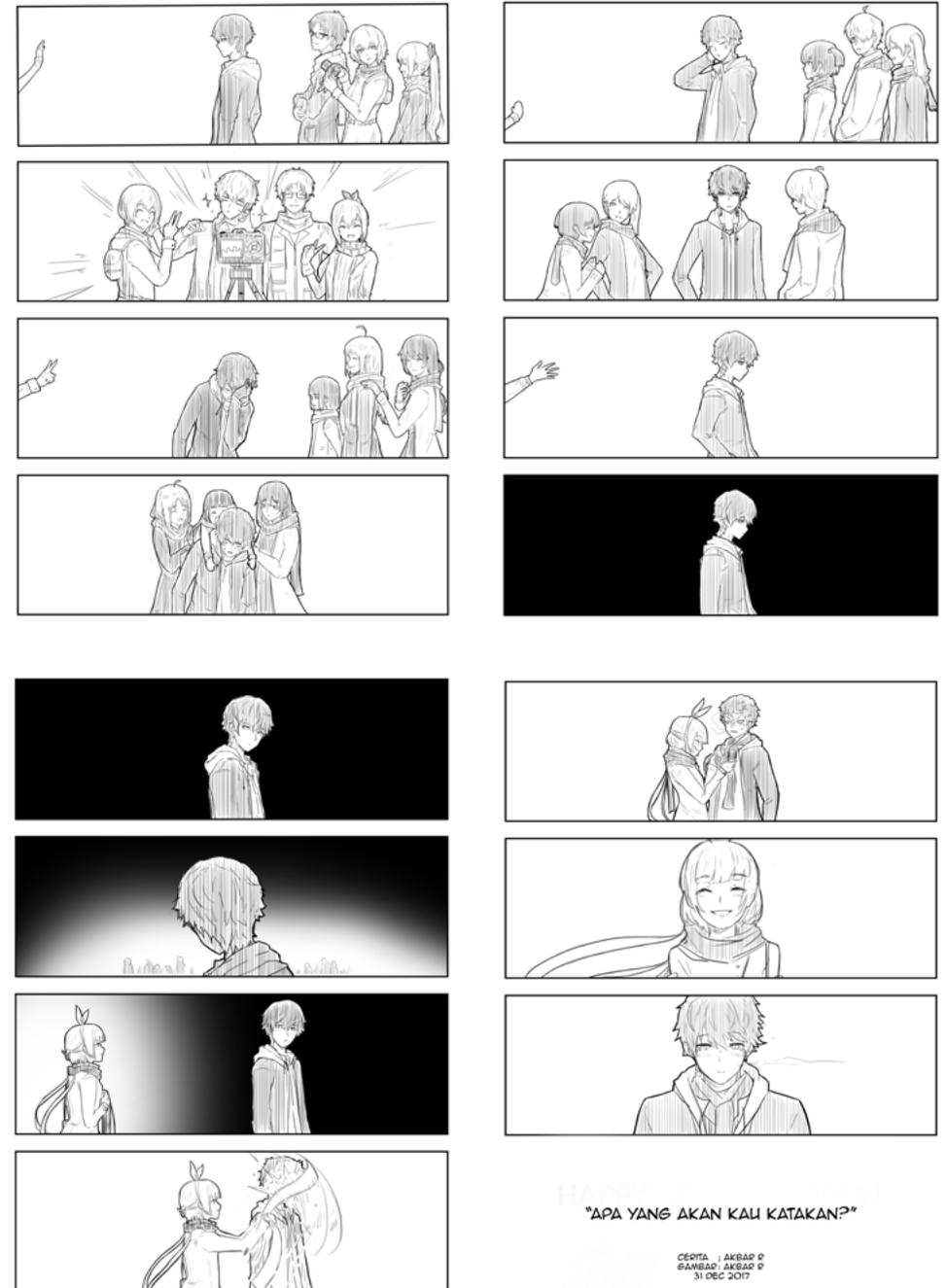
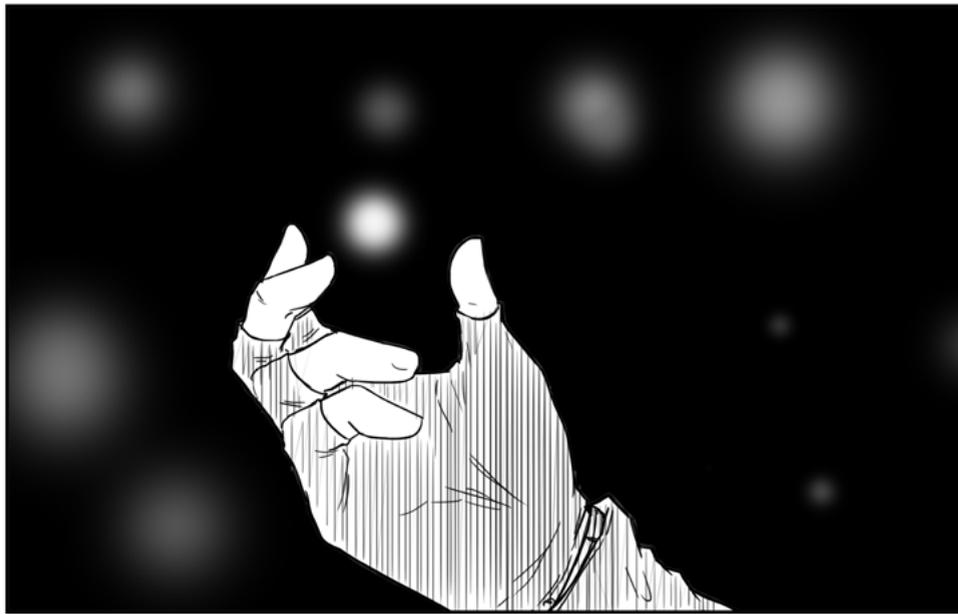
2009

HIDUP ITU INDAH

Aji Prasetyo

spidol dan drawing pen di atas kertas

2008

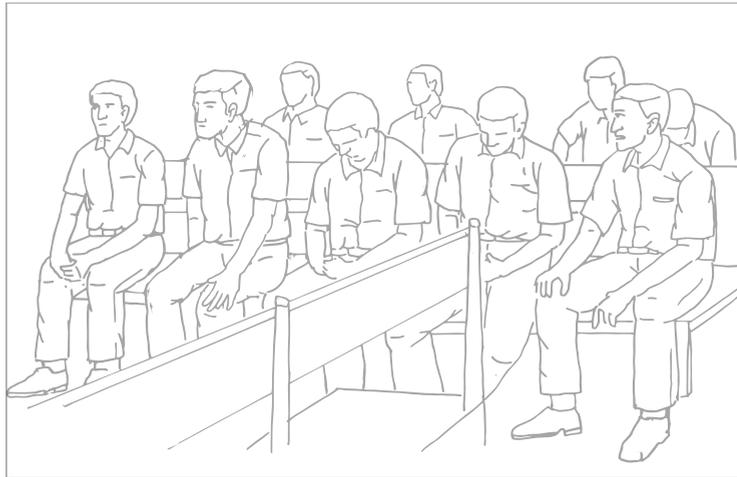


"APA YANG AKAN KALI KATAKAN?"

CERITA : AKBAR ©
GAMBAR : AKBAR ©
31 DEC 2017

APA YANG AKAN KALI KATAKAN?

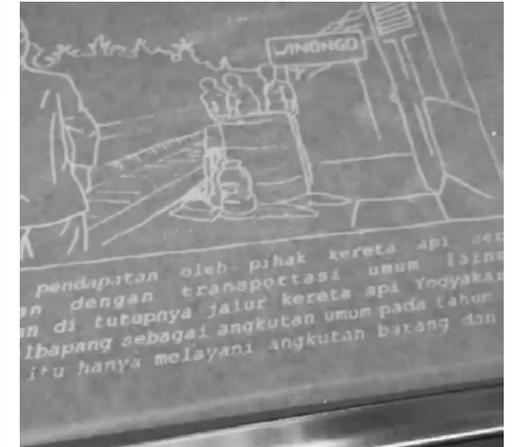
Akbar Rahman
cetak digital di atas kertas
2017

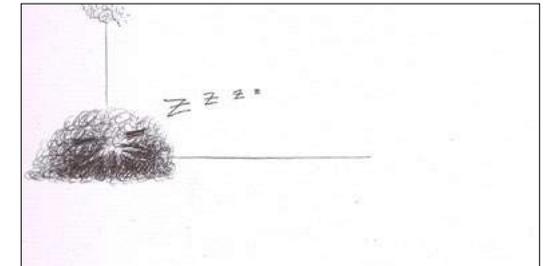
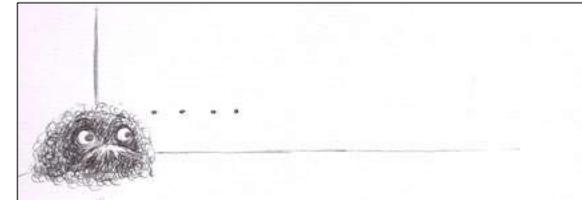
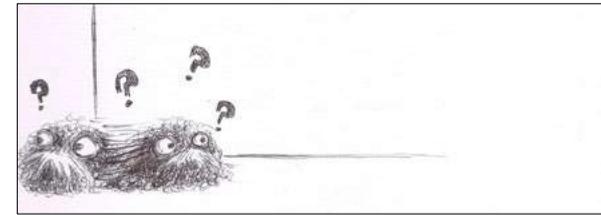
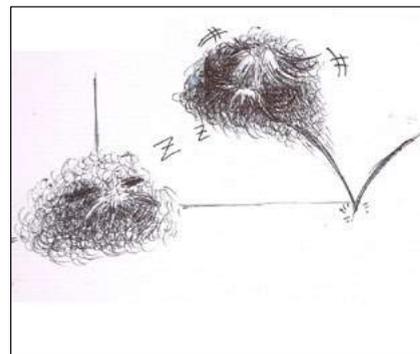
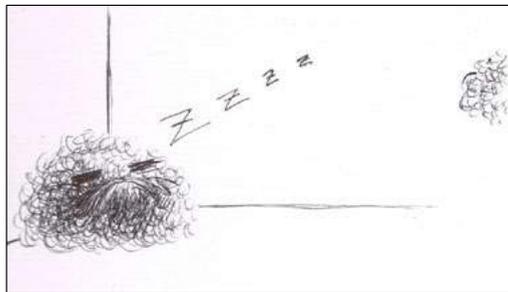
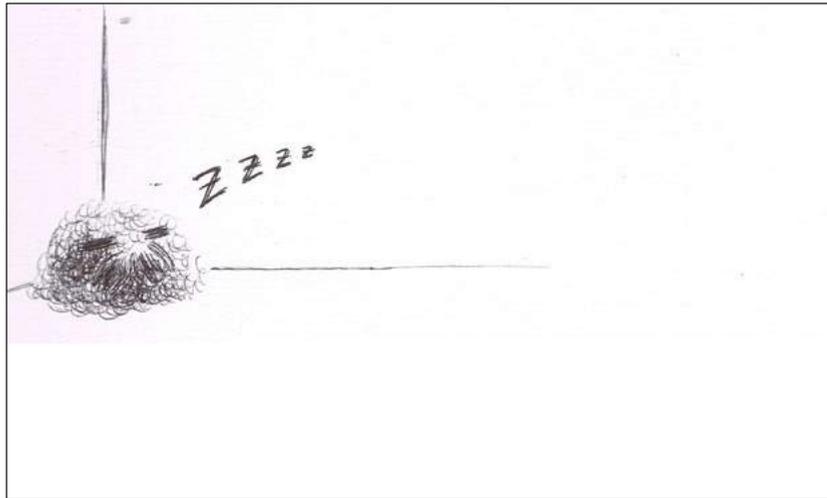


"Banyak pekerja stasiun tersandung peristiwa G 30 S, permasalahannya cukup sepele seperti; mendapat/mempunyai kalender Partai Komunis Indonesia, tergabung dalam kesenian rakyat. Pemeriksaan yang dilakukan hanya sebatas tanya jawab dan tak ada berita acara pemeriksaan. Tak lama dari itu pemutihan anggota dilakukan"



"Pemutihan anggota stasiun dilakukan, semua anggota pekerja yang disinyalir berhubungan dengan G 30 S di non-aktifkan dan diganti dengan anggota baru. Mengetahui informasi tersebut Witoarjo pun mendaftarkan diri dan mengikuti prosesi pelatihan. Ukuran fisik yang kurang memenuhi syarat sempat menghambat tes beliau"



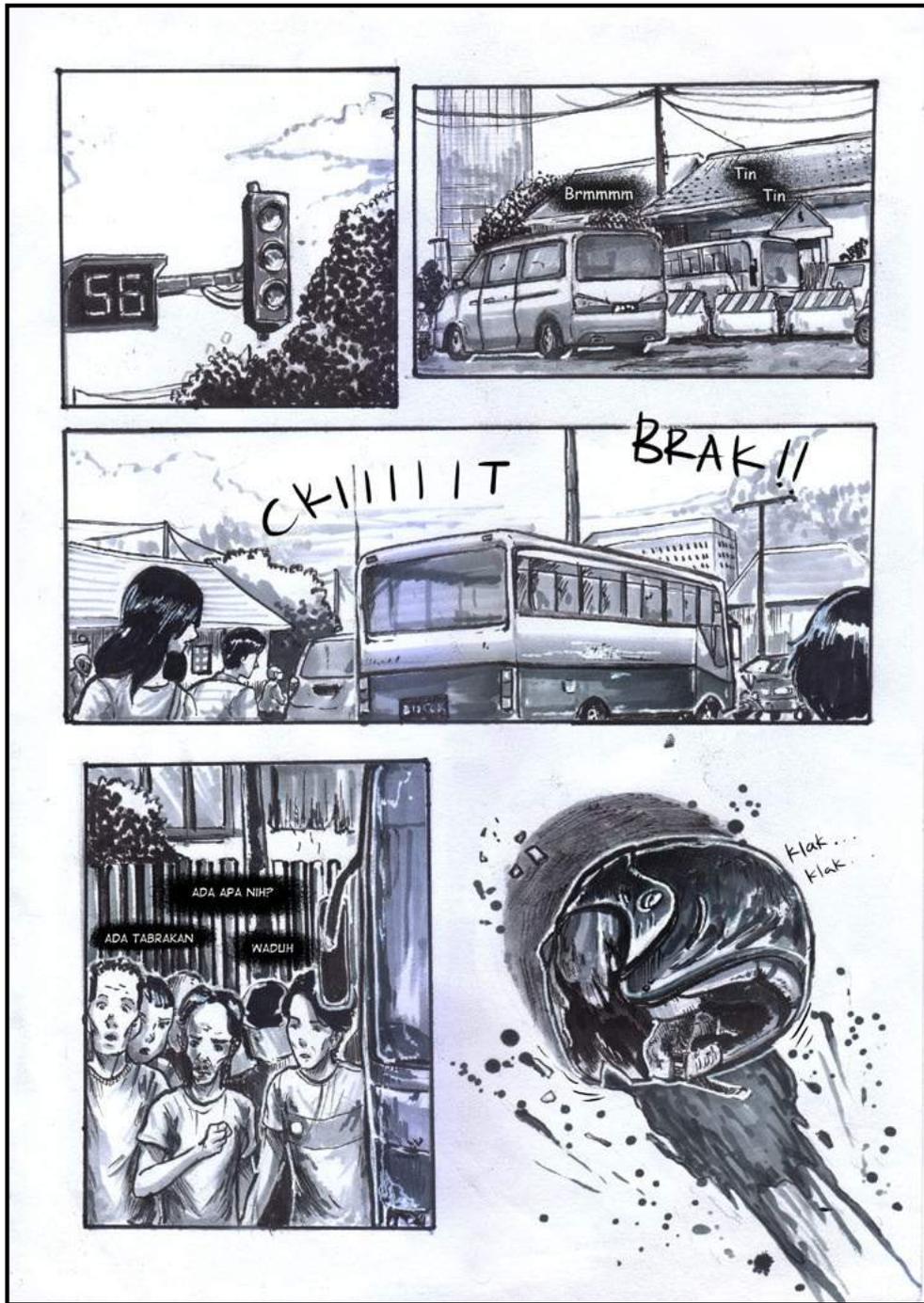


FARCICAL #2

Almira Belinda Zainsjah

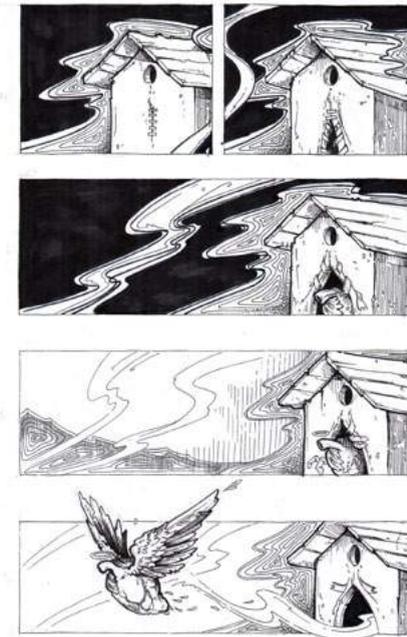
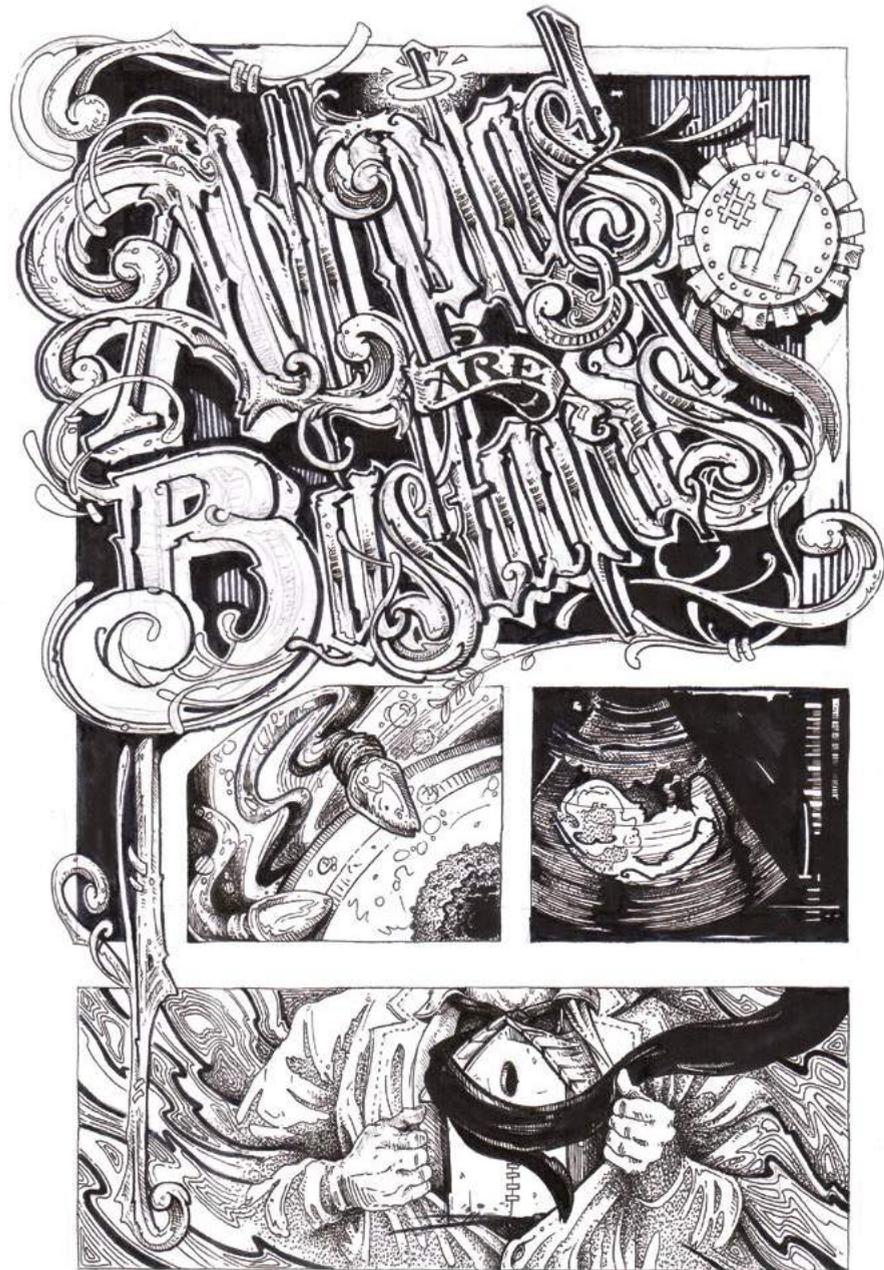
ballpoint di atas kertas

2018



AKU...

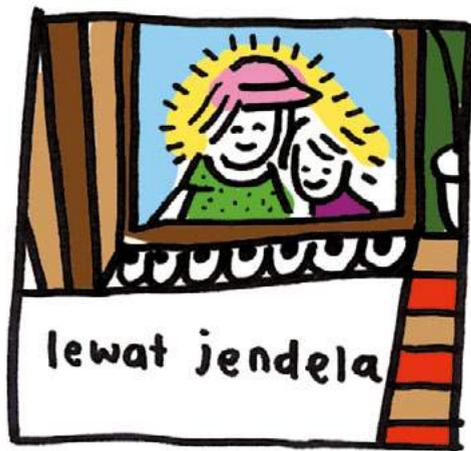
Amir Muchtar
brush pen di atas kertas
2017



A.P.A.B.

Andro
Decoupage
2018

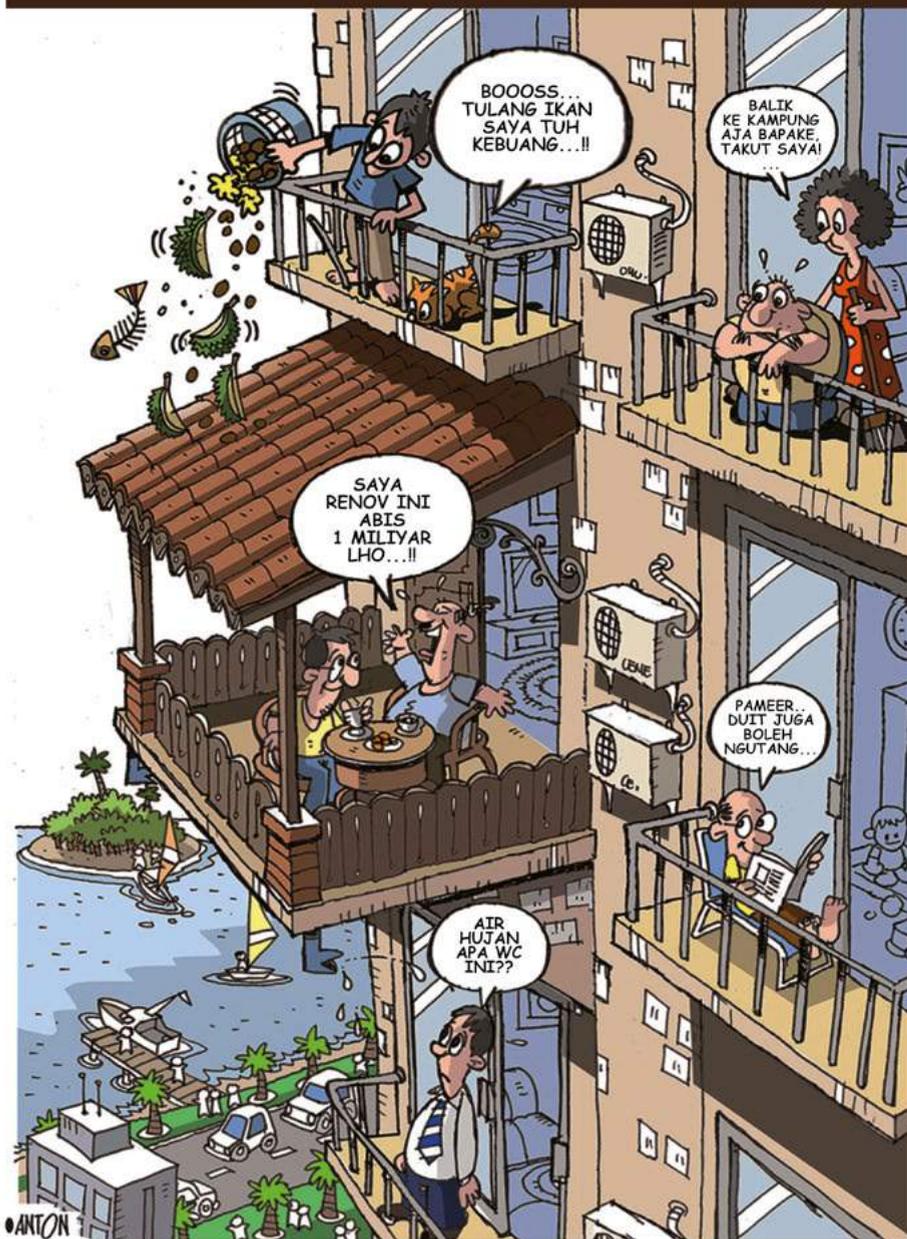
SEBETULNYA..



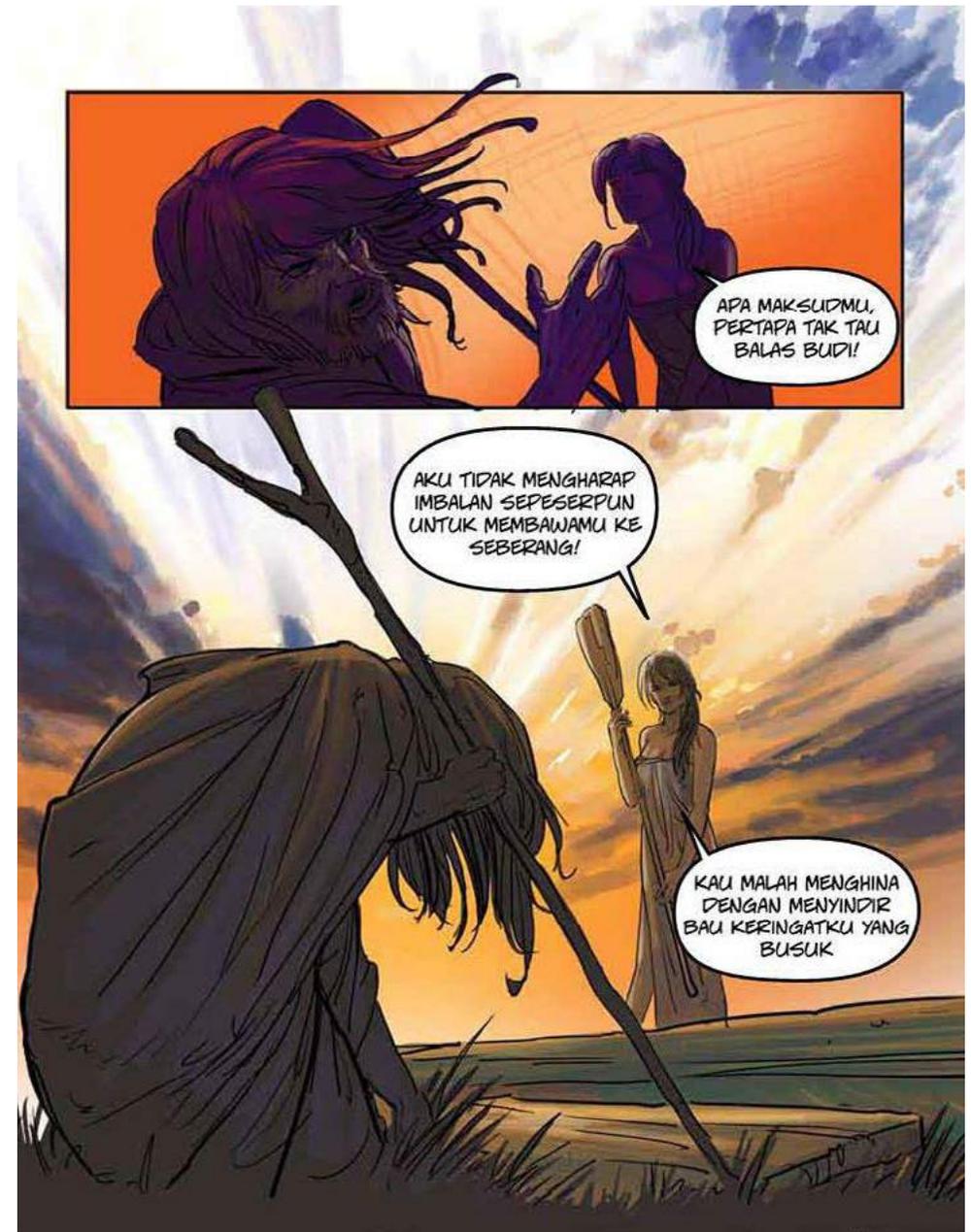
Annisa Rizkiana



APARTEMEN RASA KOS-KOSAN ...



26



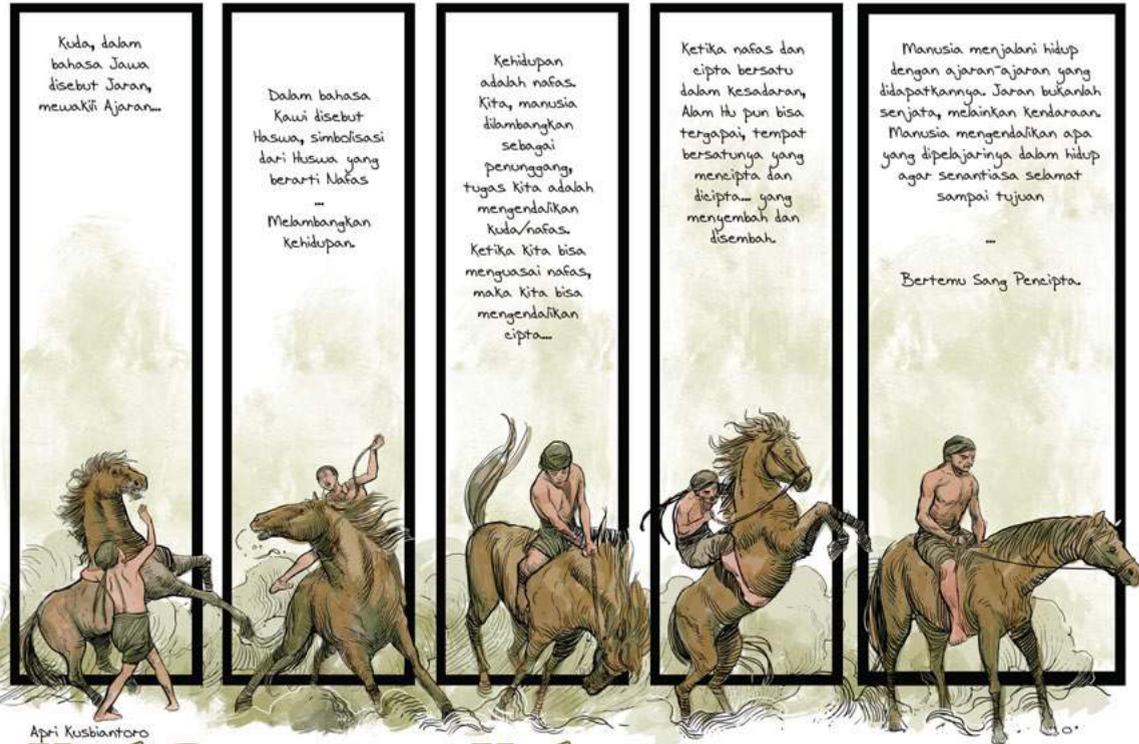
27

APARTEMEN RASA KOS-KOSAN

Anton Nugroho

PALASARA DAN DURGANDINI

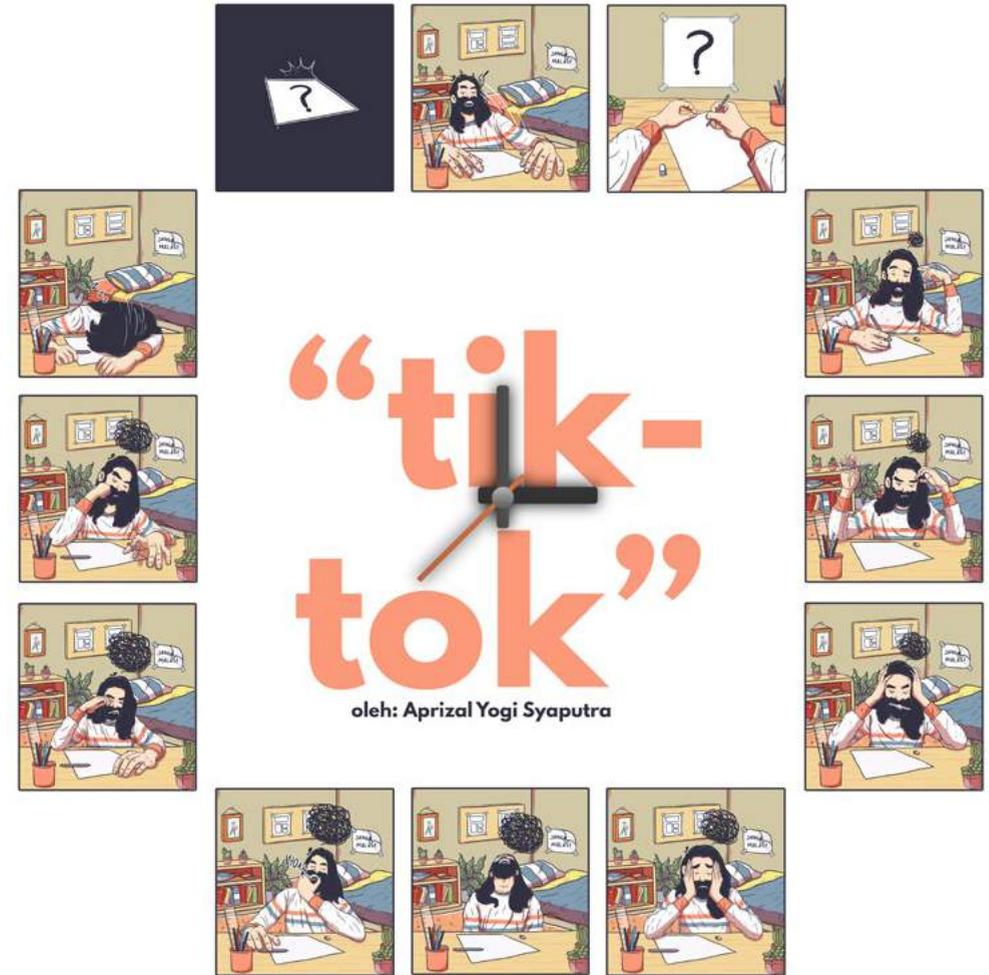
Apriyadi Kusbiantoro
cetak digital di atas kertas
2016



Apri Kusbiantoro
Kisah Penunggang Kuda

KISAH PENUNGGANG KLUDA

Apriyadi Kusbiantoro
cetak digital di atas kertas
2018

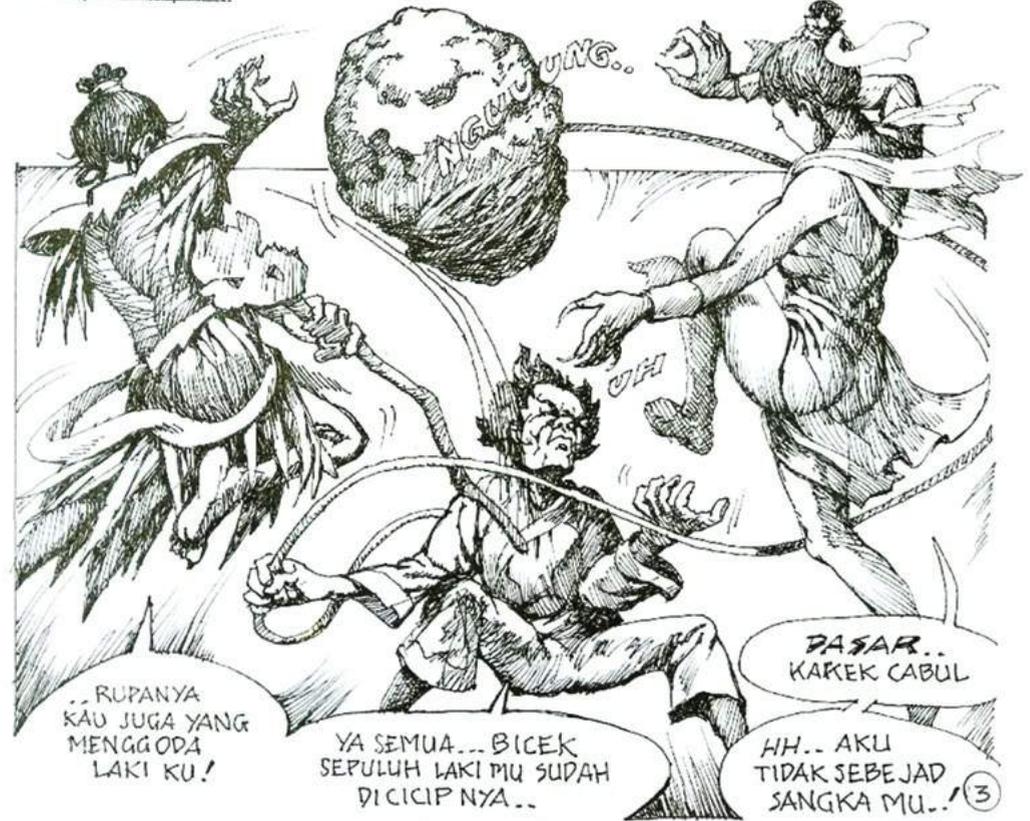


TIK-TOK

Aprizal Yogi Syaputra
cetak digital di atas kertas
2018



TAPI KEHERANAN TUPING PUYANG SIPAHIT TIDAK BERLANGSUNG LAMA... SEKEJAB MUNCUL TUPING = MASURAH, TEKELUBANG, KERONG DAN SEKURAY...



MISTERI TUPING SBLAS (MISTERI TOPENG KE SEBELAS)

Ari Susiwa Manangisi
drawing pen di atas kertas
2018



DATANGLAH
ONTOWIRYO
SUDAH BERSALIN
DIPONEGORO
DIPO BERMAKNA
BANTENG
BERBUNYI
KEBERANIAAN

**CABUT
PATOK
KALI SEGORO**

BANTENG JAWA
TANAH
MERDEKA

CRACK!

5



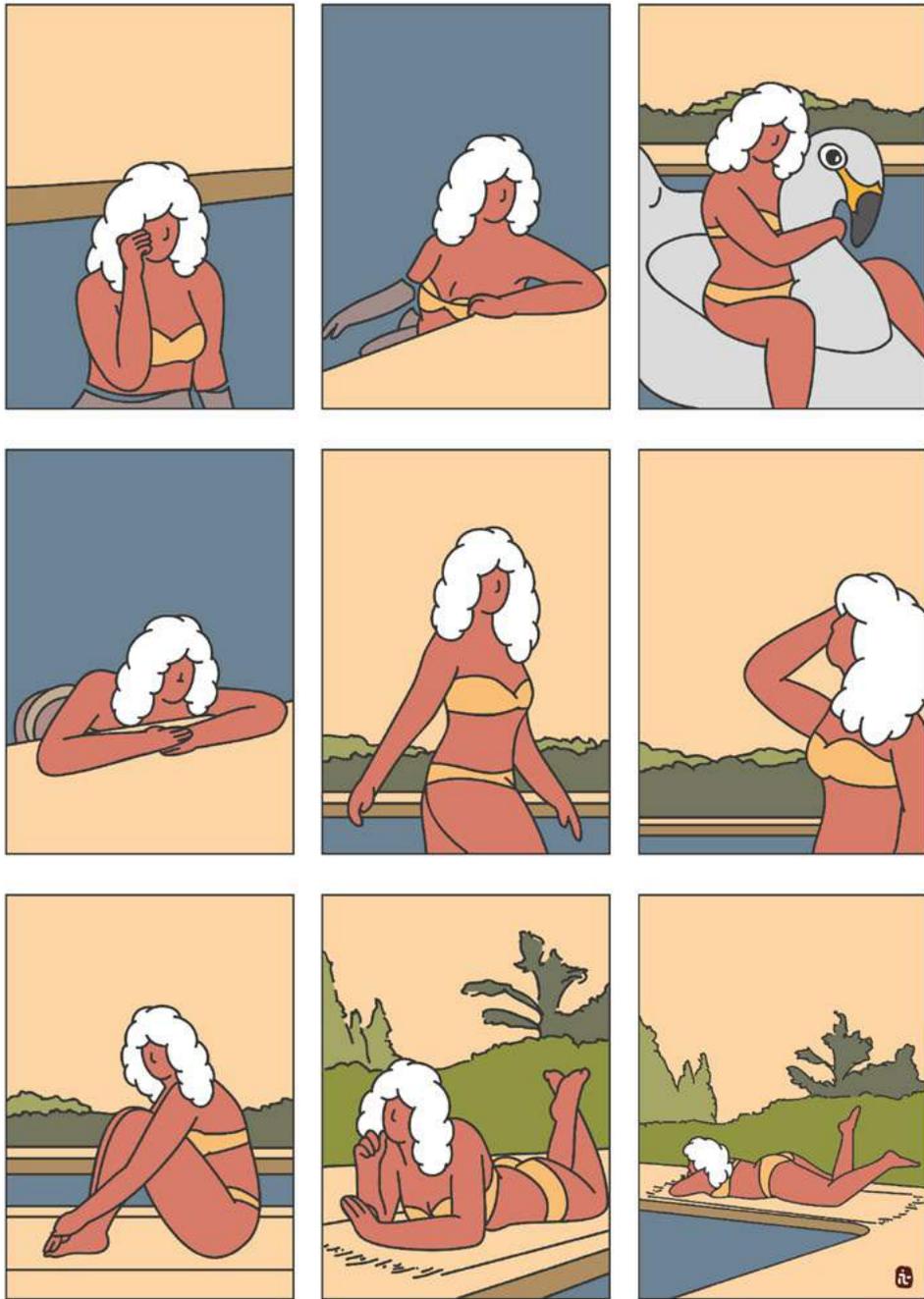
PASUKANKU HANCUR
DAN
TERCERAI - BERAI

MALARIA DAN HIDUP
TERLUNTA-LUNTA
DALAM PELARIAN

DITEMANI
DUA
PUNAKAWAN



7

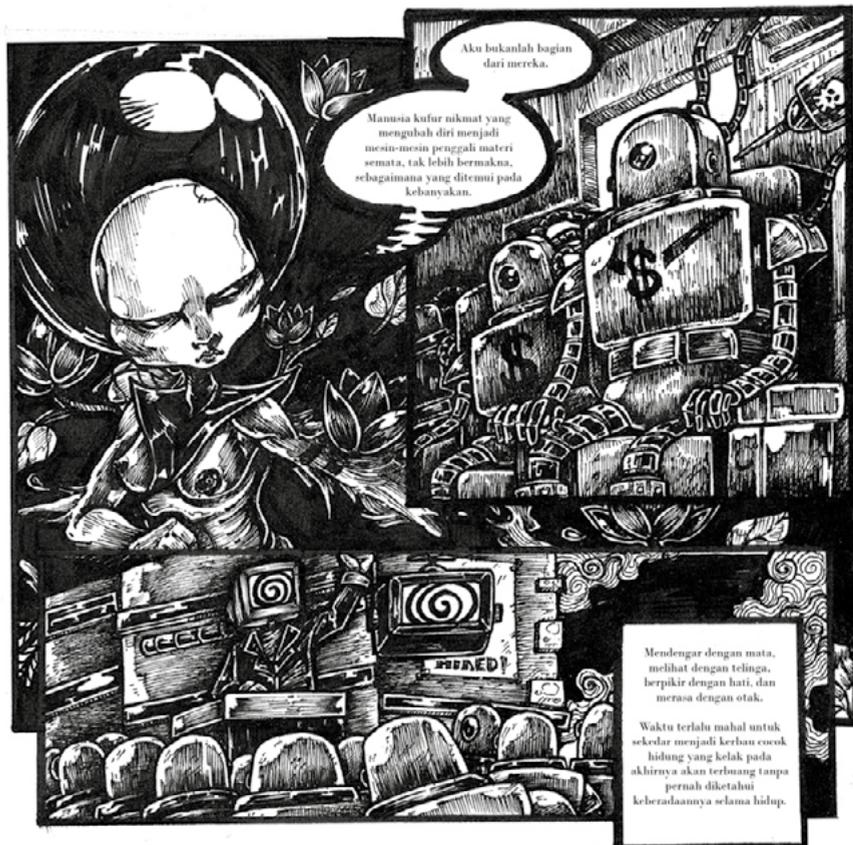


ENDLESS SUMMER, SERIES (#1-3)

Aristyo Rahadian

cetak digital di atas tracing paper

2018

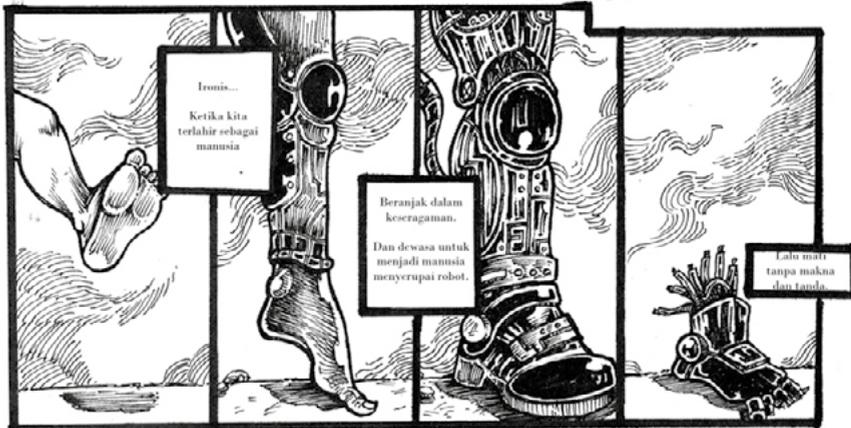


Aku bukanlah bagian dari mereka.

Mamisa kufur nikmat yang mengubah diri menjadi mesin-mesin penghasil materi semata, tak lebih bermakna, sebagaimana yang ditemui pada kebanyakan.

Mendengar dengan mata, melihat dengan telinga, berpikir dengan hati, dan merasa dengan otak.

Waktu terlalu mahal untuk sekedar menjadi kerbau cocok hidung yang kelak pada akhirnya akan terbang tanpa pernah diketahui keberadaannya selama hidup.



Ironis...
Ketika kita terlahir sebagai manusia

Beranjak dalam keseragaman.
Dan dewasa untuk menjadi manusia menyerupai robot.

Lalu mati tanpa makna dan tanda.



Segalanya terlihat menyedihkan, maka dari itu kubulatkan tekad untuk mencari tahu pada kejanggalan ini.
Dan aku memulainya diantara bangkai manusia yang tampak seperti setengah robot yang membusuk disini.

Berulang kali kutemui sang tanda.
Pun berulang kali kutanyakan padanya tentang ilmu yang mana kelian selalu mengesapkan jawaban yang tak pernah berkorang maupun bertamabah.

Mereka mengasingkan diri dan membusuk di tempat ini, atau mungkin ada yang meluang dan membiarkan mereka membusuk disini?

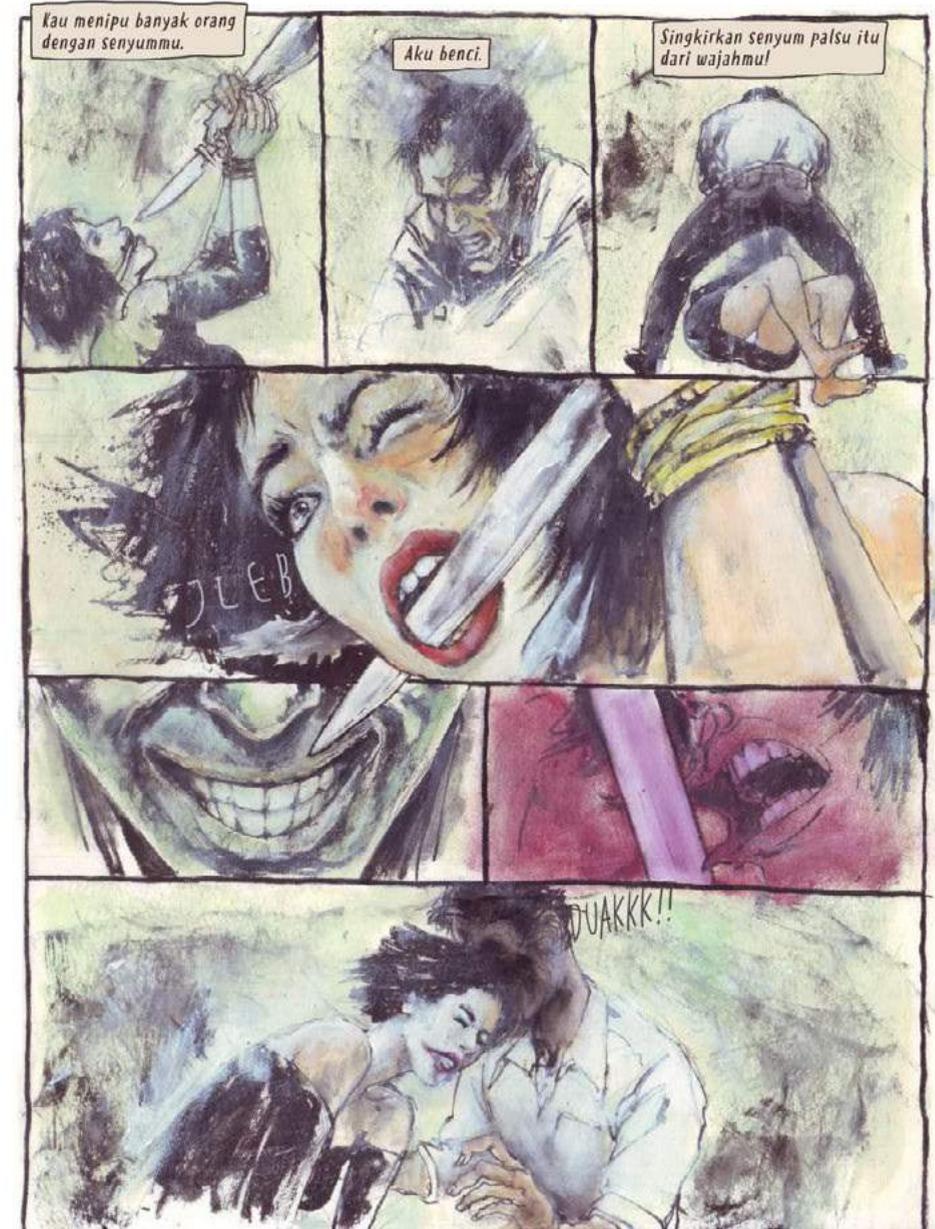
Mari Institusi...
Duu...
Permintaan industri...

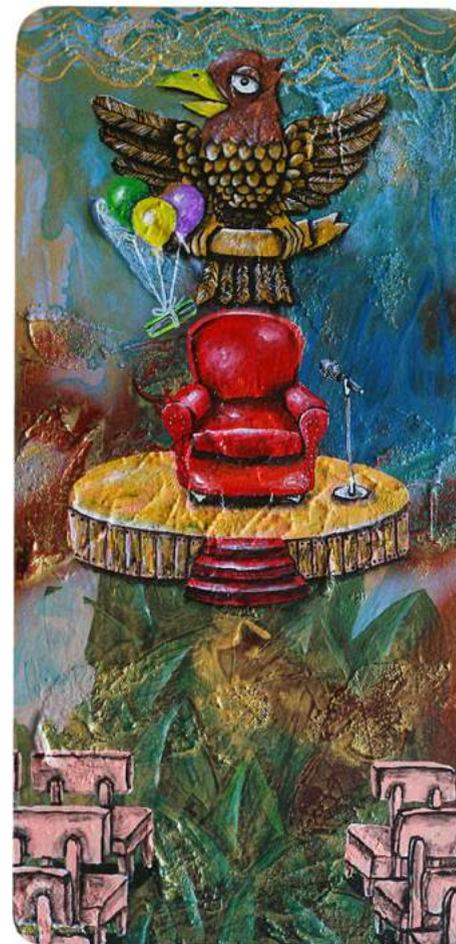
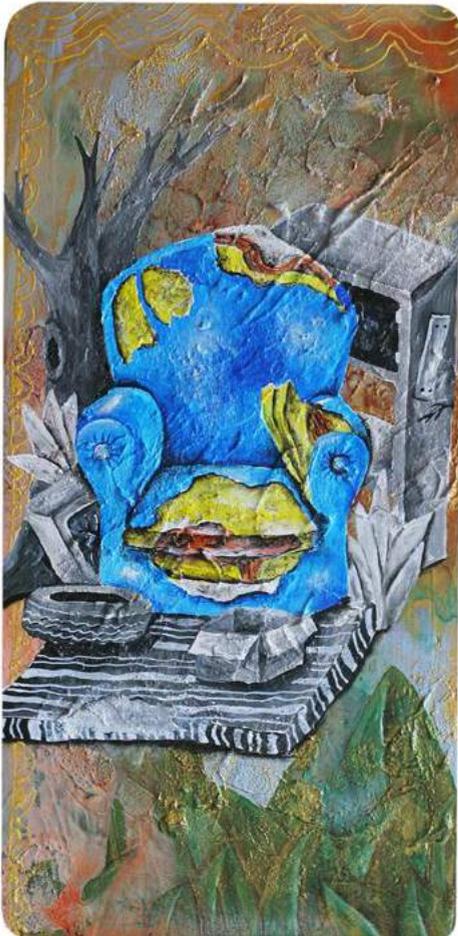
Hingga aku menemukan sesuatu yang menyita perhatiannya diantara aroma busuk dan kacanya ruang terbelut.

Mungkin

adalah petunjukku.

Saat aku berjalan pada kukuh prinsip yang kakikatnya merupakan tujuan pada tiap khalifah dimuka bumi.
Saat ini ini kudapati titik terang tertulis bahwasanya seseorang harus mengamalkannya sekalipun tiada cahaya menerpa keberadaannya.





LINSCRUPULOUS PERSON BECOMES COMPETITION

Bahaudin "Udien AEE"

akrilik di atas kayu

2018



SELESAI

MUKA BELALAI

Beng Rahadian
cetak digital di atas kertas
2018



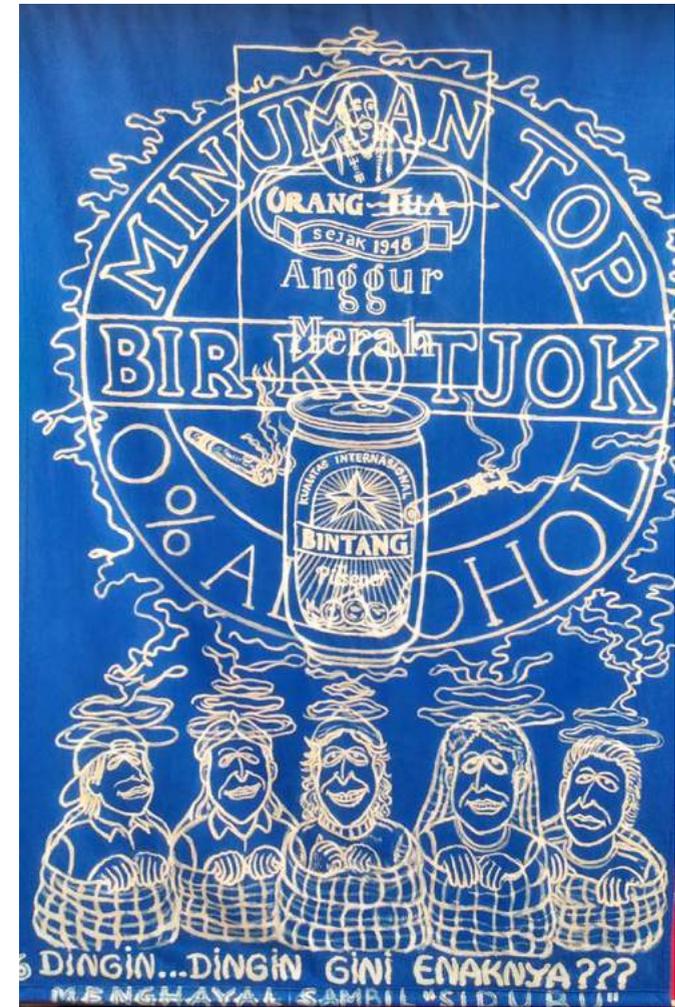
TITAH SANG RAJA

Budi Santoso
mix media
2018



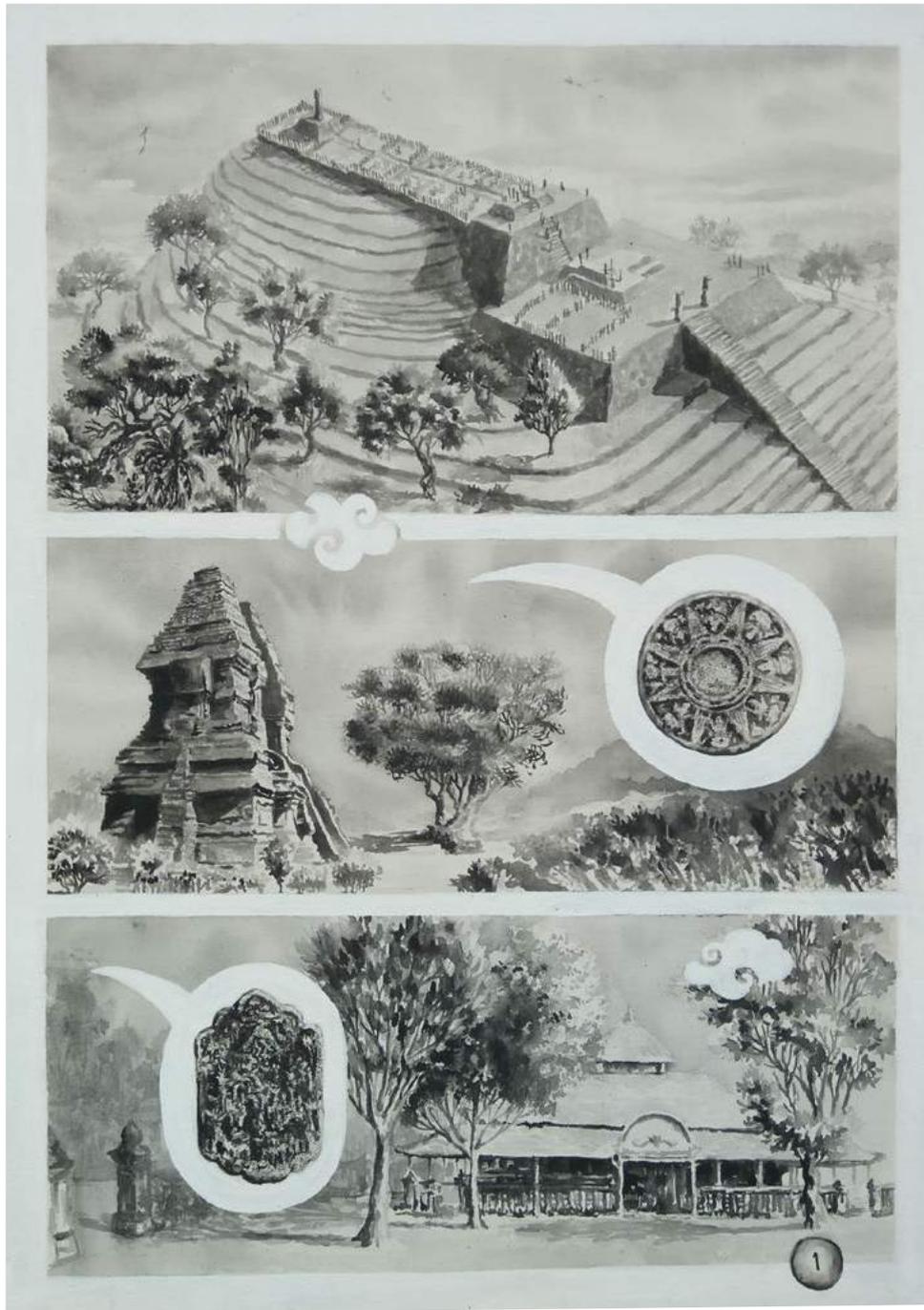
MENGAPA KOMIK?

Cindy
mix media
2018



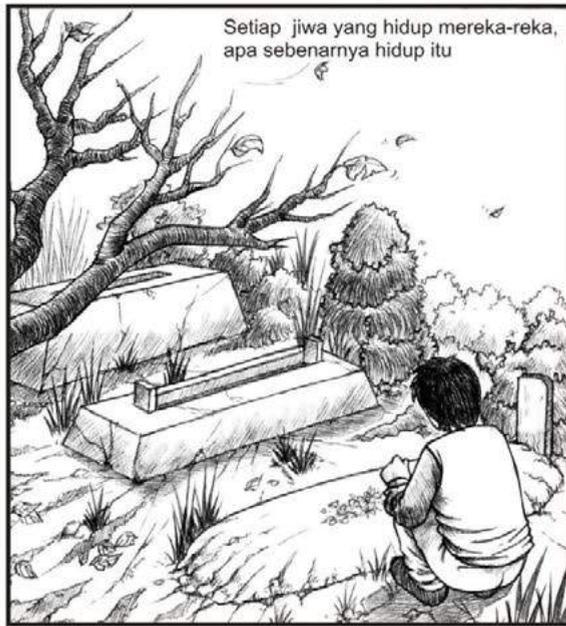
SPELIAL PENGHANGAT TUBUH

IDe' Darmawan
 mix media
 2018



THE SIGN JOURNEY

Deni Junaedi
 cat air di atas kanvas
 2018



Setiap jiwa yang hidup mereka-reka, apa sebenarnya hidup itu



Mengapa kita harus ada, mengapa kita harus melakoni hidup ini?



Sejauh yang kita ingat, kita tidak pernah memintanya



Bahkan, banyak pula yang menuntut, "aku tak minta dilahirkan,"

1



Lalu apa itu hidup? Mengapa harus ada untung dan rugi?



Untung dan rugi adalah sikap perasaan yang dimunculkan oleh manusia



Sedangkan, mereka lupa.

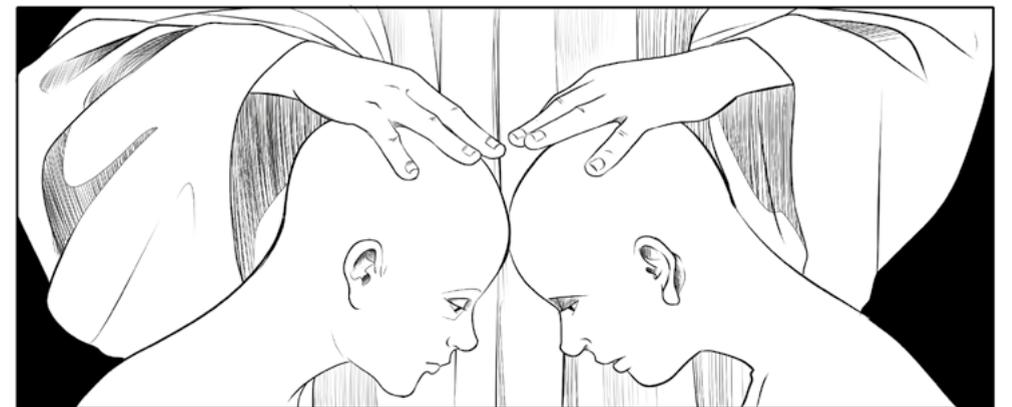
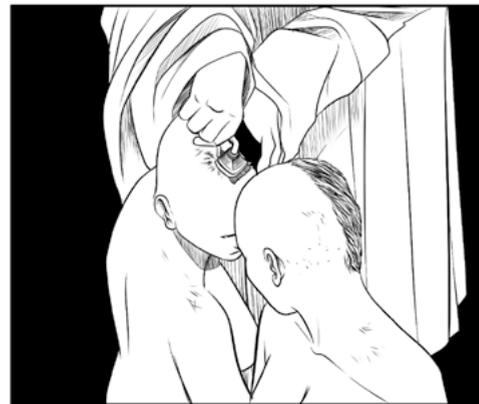


Lupa betapa beruntungnya mereka karena diberi kesempatan untuk menjalaninya.

4

ALASAN HIDUP

Denny Hendrifika
 motion komik
 2018

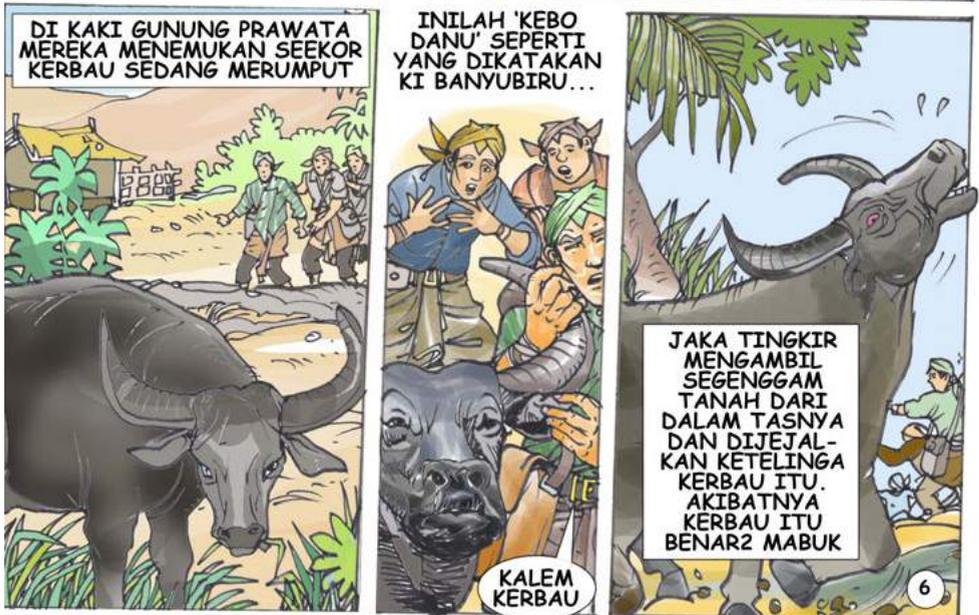


PURIFIKASI (AFTER JODOROWSKY)

Dinni Tresnadewi Nurfallah

cetak di atas vinyl

2018



JAKA TINGKIR

DN Koestolo
tinta di atas kertas
2017

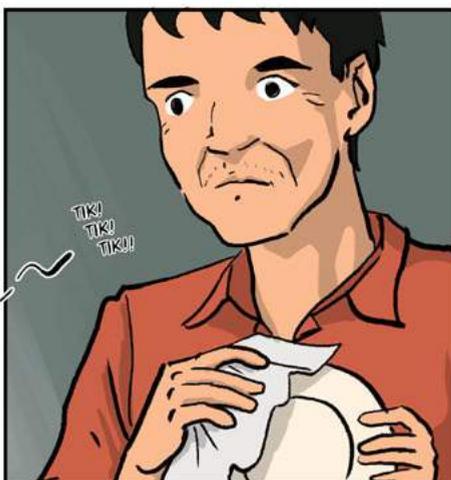


INFINITE CHAOS

Dwiky K.

cetak saring di atas kain

2018



angka krusial

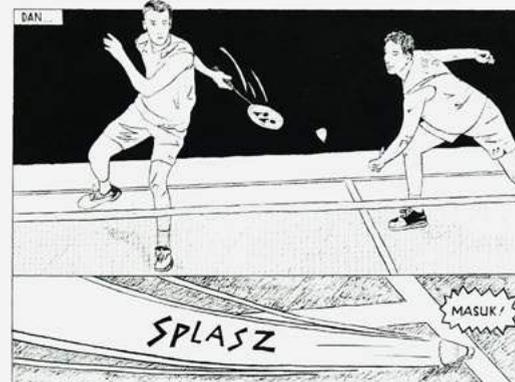
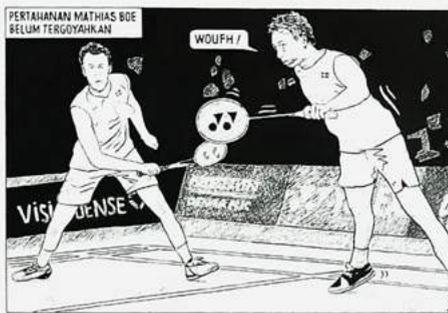
(POINT YANG MENENTUKAN UNTUK KEMENANGAN)



KEV MAR	19
INA	
BOE CAR	20
DEN	

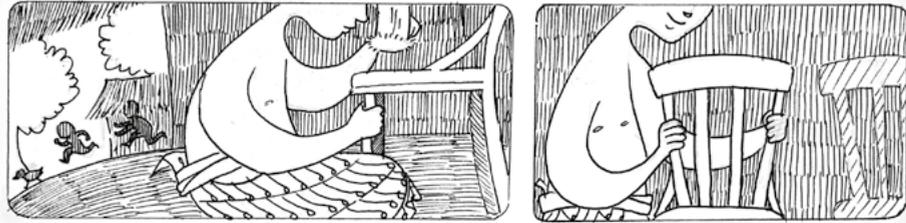


*SETTING : KEMENANGAN SIBANG APRIL 2018



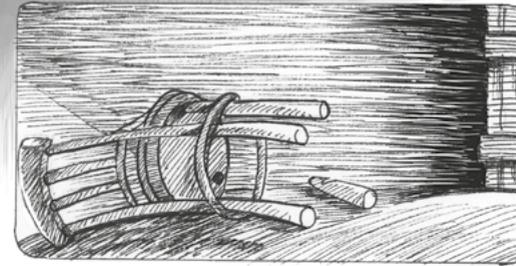
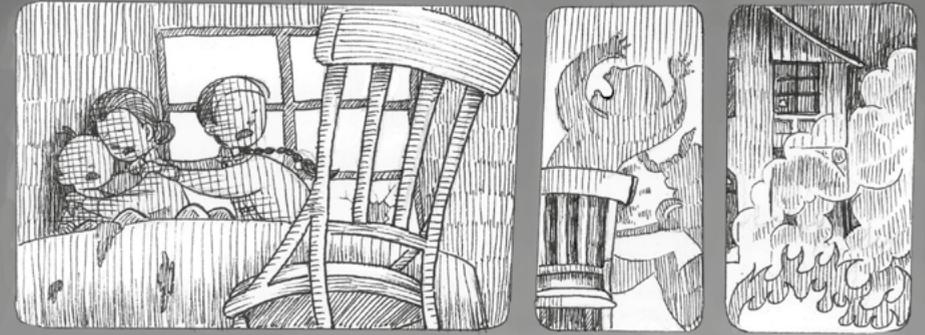
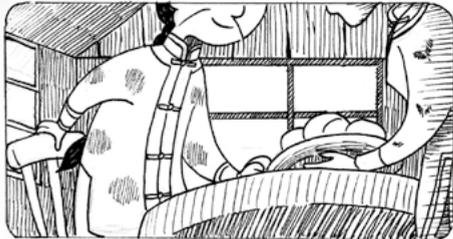
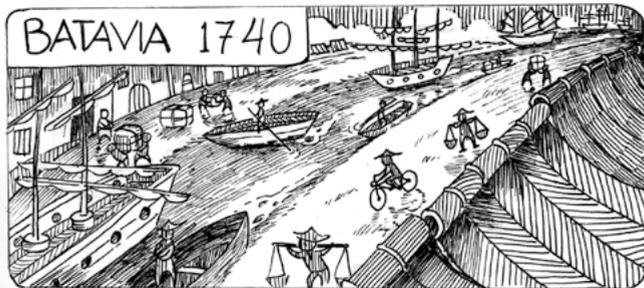
ANGKA KRUSIAL

Erwin Trihendarto
tinta cina di atas kanvas
2018



The Chair

EorG '12

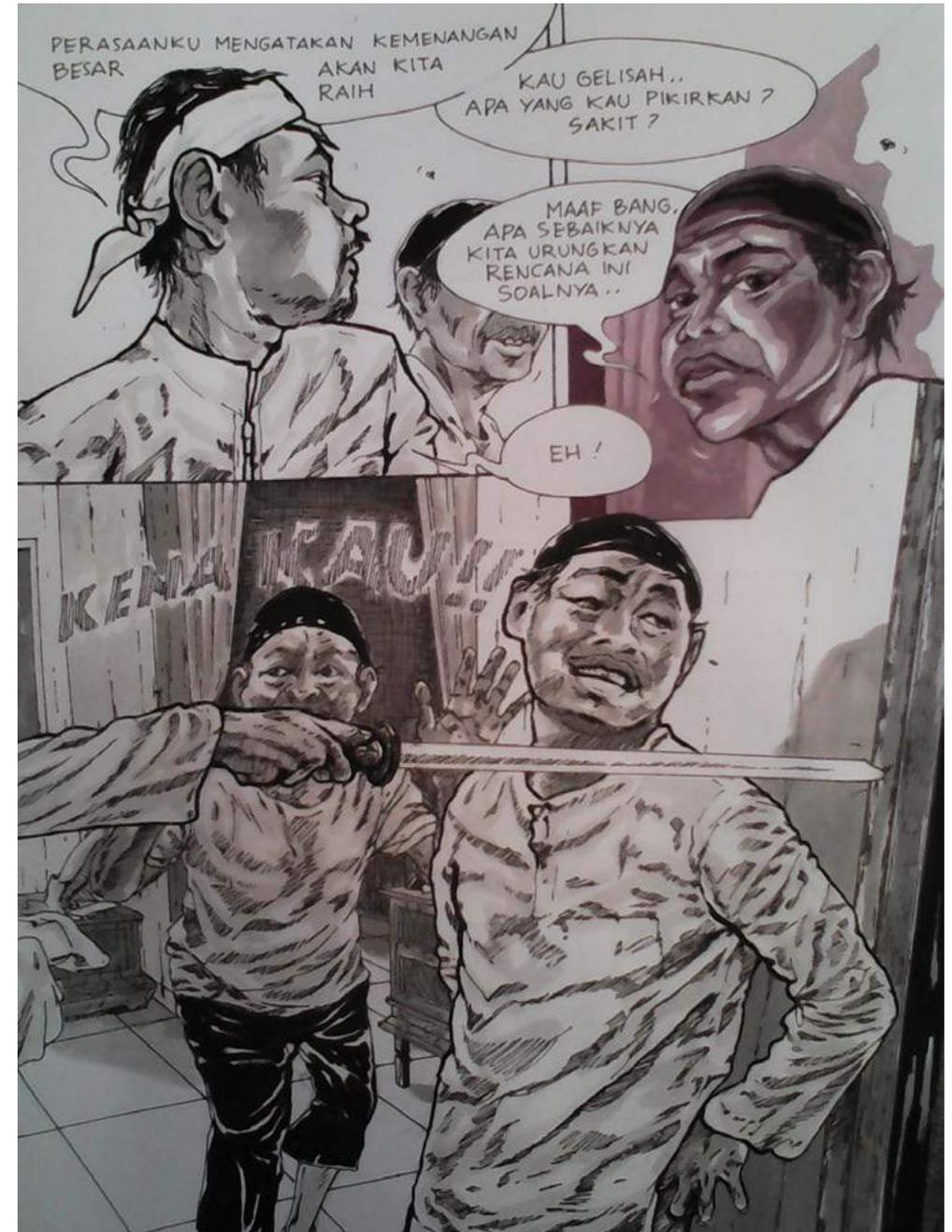
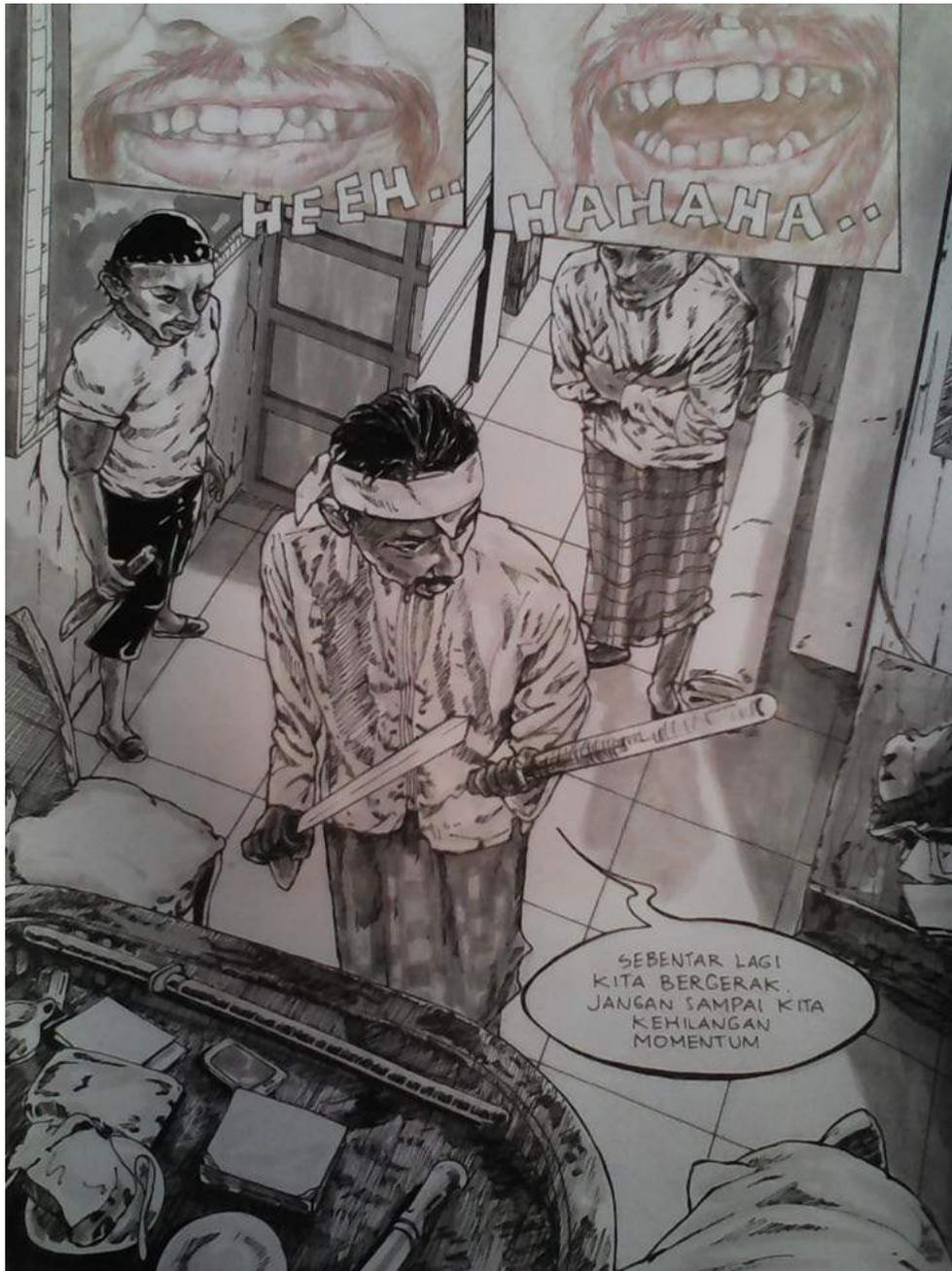


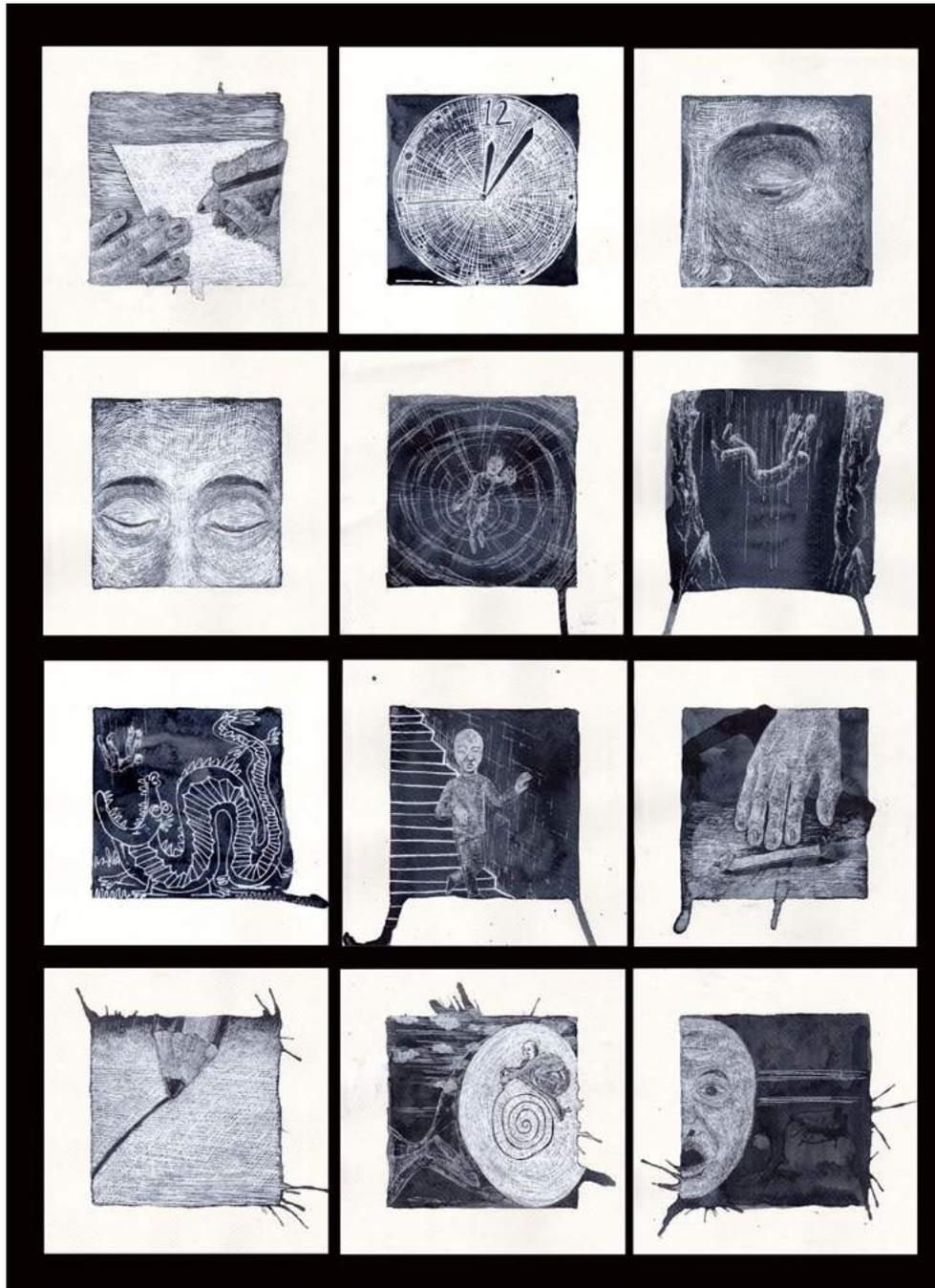
EorG '12



THE CHAIR

Evelyn (EorG) Ghozalli





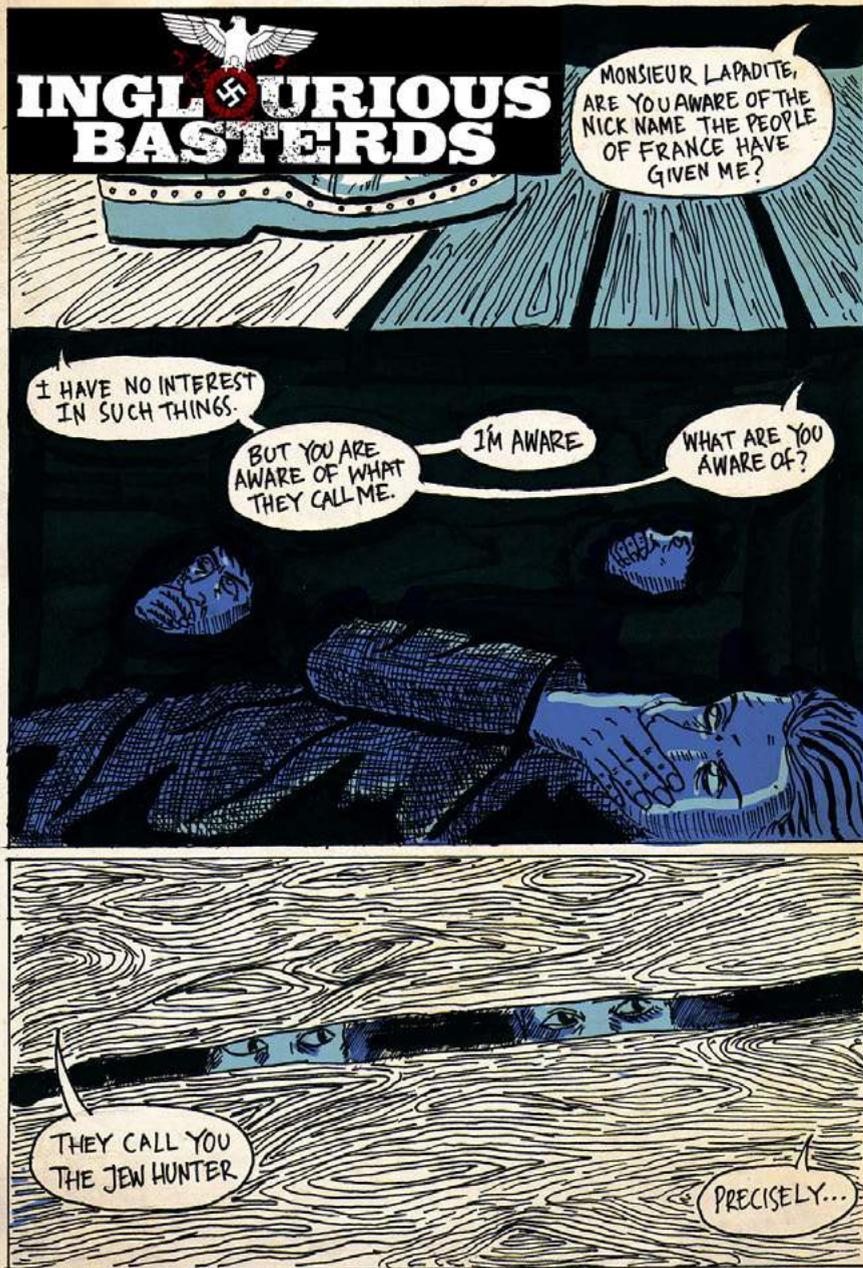
TENTANG WAKTU

Fakri Syahrani
tinta di atas kertas
2017



KISAH MERPATI

Fakri Syahrani
intaglio di atas kertas
2013



LONG LIVE FASCISM

Fiqh Barkah

cetak digital di atas kertas

2016



SEDAYUNG MELAJU KOMIKKU

Feri Widiyanto
akrilik di atas kanvas
2018



KASIH IBU

Gerdi Wiratakusuma
tinta di atas kertas
2018

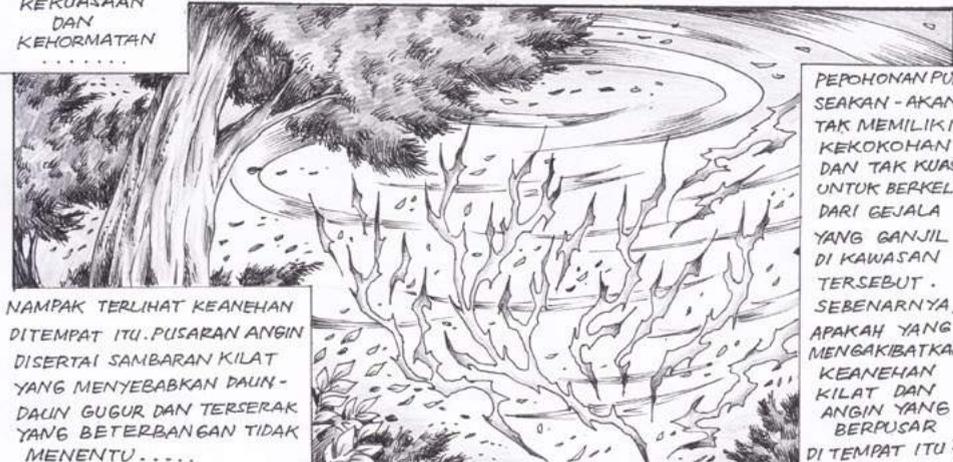




ASAL USUL BARONG BANYUWANGI

DIMASA LAMPAU... KESAKTIAN DAN KADIGDAYAAN DIYAKINI OLEH MASYARAKAT SEBAGAI TOLOK UKUR DERAJAT DAN KEMBAWAAN SESEORANG. TERLEBIH OLEH MASYARAKAT TANAH BANYUWANGI, SIAPAPUN YANG MELEBIHI DIATAS YANG LAIN, SESEORANG ITULAH YANG LAYAK MENDAPATKAN KEKUASAAN DAN KEHORMATAN

RATUSAN TAHUN DIMASA SILAM... DITANAH JUNG TIMUR PULAU JAWA. DAERAH YANG BERNAMA TANAH BANYUWANGI. DITANAH INILAH LEGENDA DIMULAI



NAMPAK TERLIHAT KEANEHAN DITEMPAT ITU. PUSARAN ANGIN DISERTAI SAMBARAN KILAT YANG MENYEBABKAN DAUN-DAUN GUGUR DAN TERSERAK YANG BETERBANGAN TIDAK MENENTU.....

PEPOHONAN PUN SEAKAN-AKAN TAK MEMILIKI KEKOKOHAN DAN TAK KUASA UNTUK BERKELIT DARI GEJALA YANG GANJIL DI KAWASAN TERSEBUT. SEBENARNYA, APAKAH YANG MENGAKIBATKAN KEANEHAN KILAT DAN ANGIN YANG BERPUSAR DI TEMPAT ITU?



SEBELUMNYA KEDUA SOSOK INI TELAH MENGHABISKAN BANYAK WAKTU UNTUK MEMBUKTIKAN SIAPAKAH YANG LEBIH LAYAK DINOBATKAN SEBAGAI RAJA DIATAS RAS. DAN KEMUDIAN, DENGAN CAKARNYA, ALY SAWUNG MAJU KEMBALI MENYERANG

DUA KESAKTIAN KEMBALI BERADU. BENTROKAN ITU MENGAKIBATKAN LEDAKAN HEBAT YANG MENJADIKAN TANAH, BATU, DAUN DAN RERUMPUTAN DISEKITARAN KOYAK TIADA MENENTU. HARGA YANG MAHAL HANYA UNTUK AMBICI.

HINGGA WAKTU PUN BERGULIR TANPA TERLIHAT KEJELASAN NASIB AKAN KEDUA SOSOK TERSEBUT. KEPULAN ASAP DISERTAI DAUN YANG KOYAK DAN PEPOHONAN YANG TERPAMPANG DISEKITARAN TEMPAT TERSEBUT.

ASAL USUL BARONG BANYUWANGI

Gunawan Istiadi

drawing pen di atas kertas

2018



BAHTERA NUH

Hafid Alibasyah
 drawing pen di atas kertas
 2017-2018

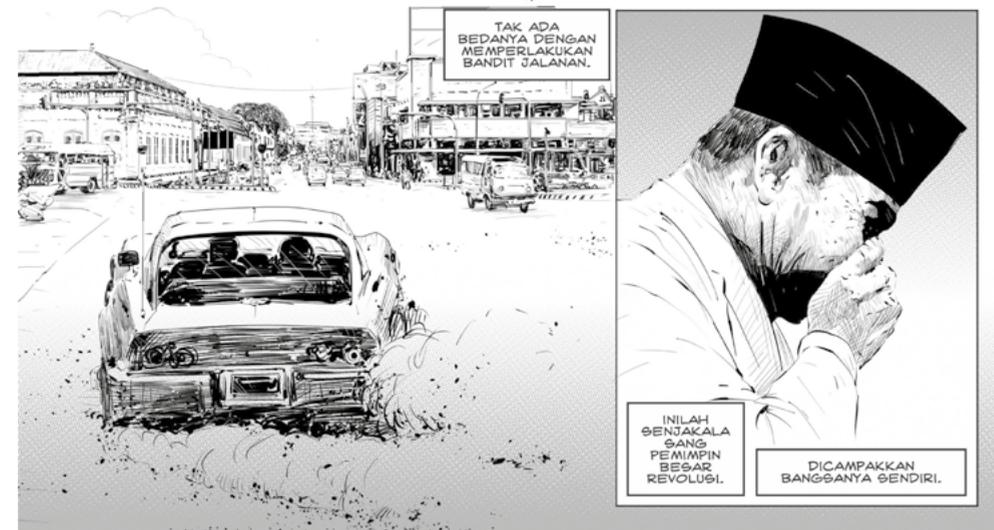
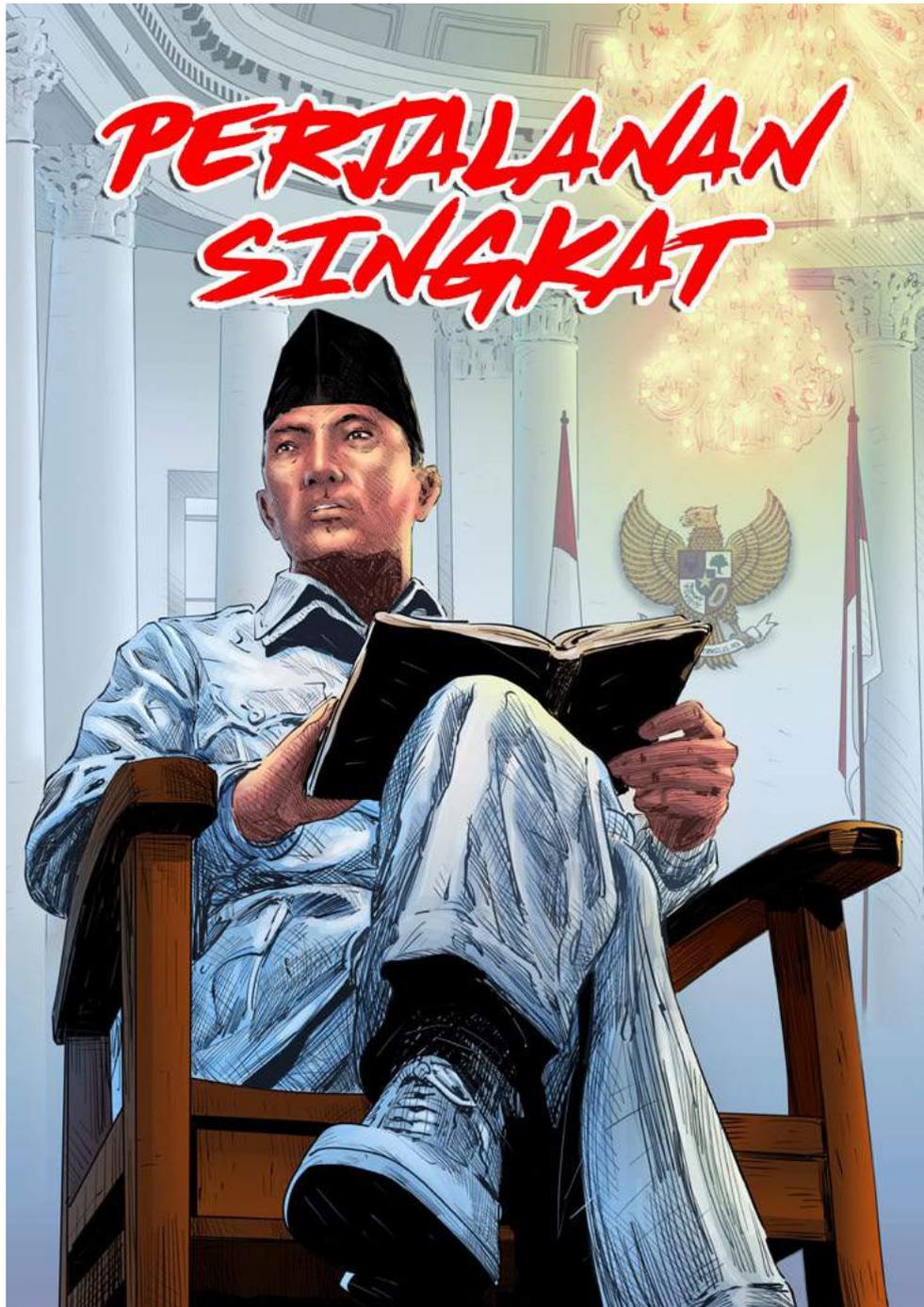


TEROMPET KEMERDEKAAN

Hamdan Permana

cetak digital di atas kertas

2018



PERJALANAN SINGKAT

Hamdan Permana

cetak digital di atas kertas

2018

KONTRADISI

HariPast

88



KONTRADISI

Hari Prasetyo

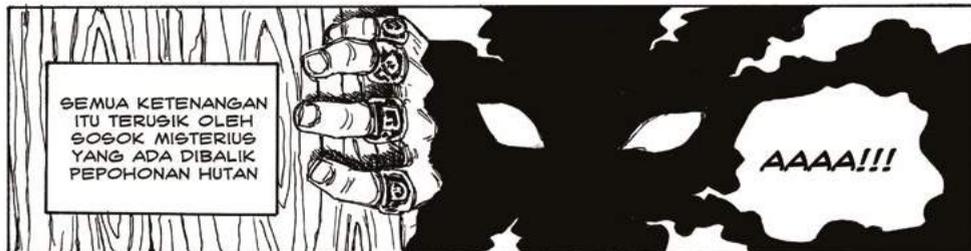
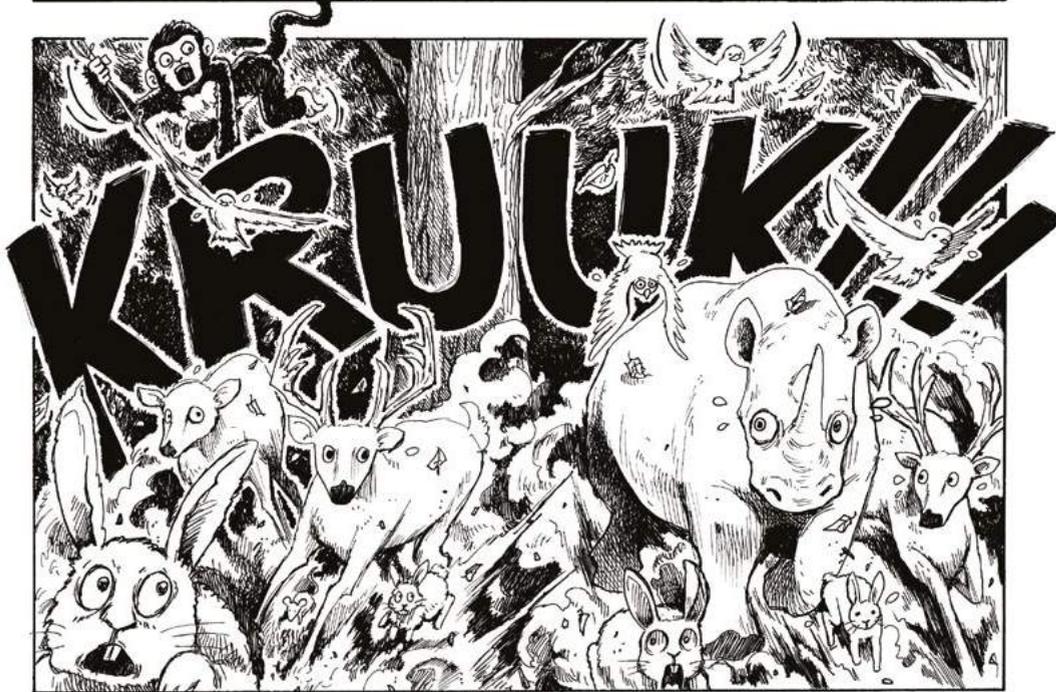
89



JEMPOLMU HARIMALIMU

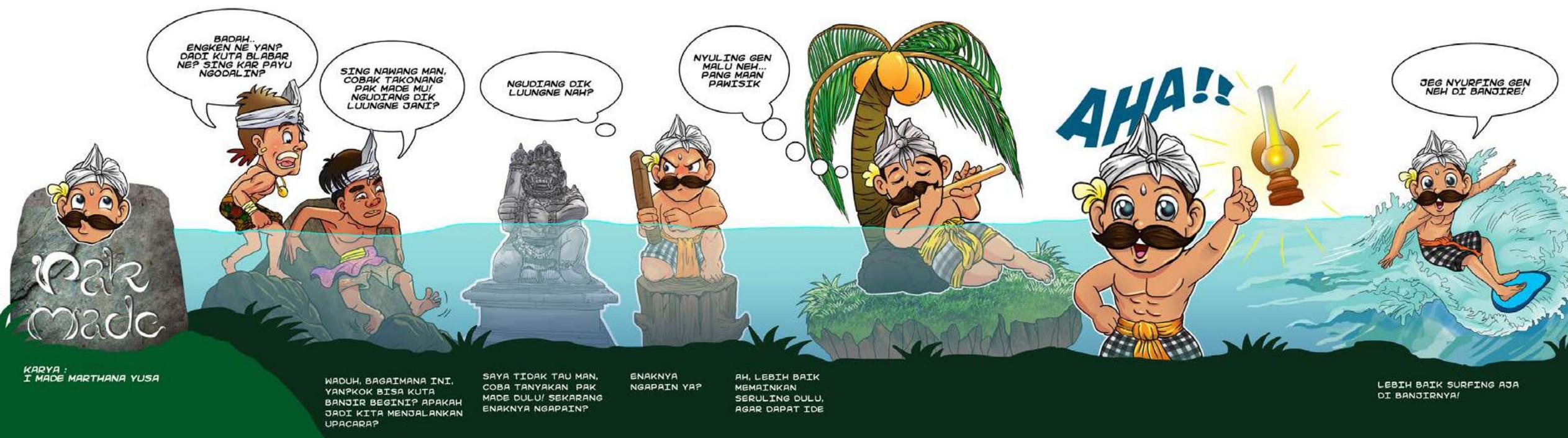
Hari Prasetyo

SANG LEGENDA



SANG LEGENDA





BADAH...
ENGKEN NE YAN?
DADI KUTA BLABAR
NE? SING KAR PAYU
NGODALIN?

SING NAWANG MAN,
COBAK TAKONANG
PAK MADE MU!
NGUDIANG DIK
LUUNGNE JANI?

NGUDIANG DIK
LUUNGNE NAH?

NYULING GEN
MALU NEH...
PANG MARN
PAWISIK

AHA!!

JEG NYURFING GEN
NEH DI BANJIRE!

KARYA :
I MADE MARTHANA YUSA

WADUH, BAGAIMANA INI,
YANPKOK BISA KUTA
BANJIR BEGINI? APAKAH
JADI KITA MENJALANKAN
UPACARA?

SAYA TIDAK TAU MAN,
COBA TANYAKAN PAK
MADE DULU/ SEKARANG
ENAKNYA NGAPAIN?

ENAKNYA
NGAPAIN YA?

AH, LEBIH BAIK
MEMAINKAN
SERULING DULU,
AGAR DAPAT IDE

LEBIH BAIK SURFING AJA
DI BANJIRNYA!

PAK MADE - BANJIR DI KUTA

I Made Marthana Yusa
cetak digital di atas akrilik
2018



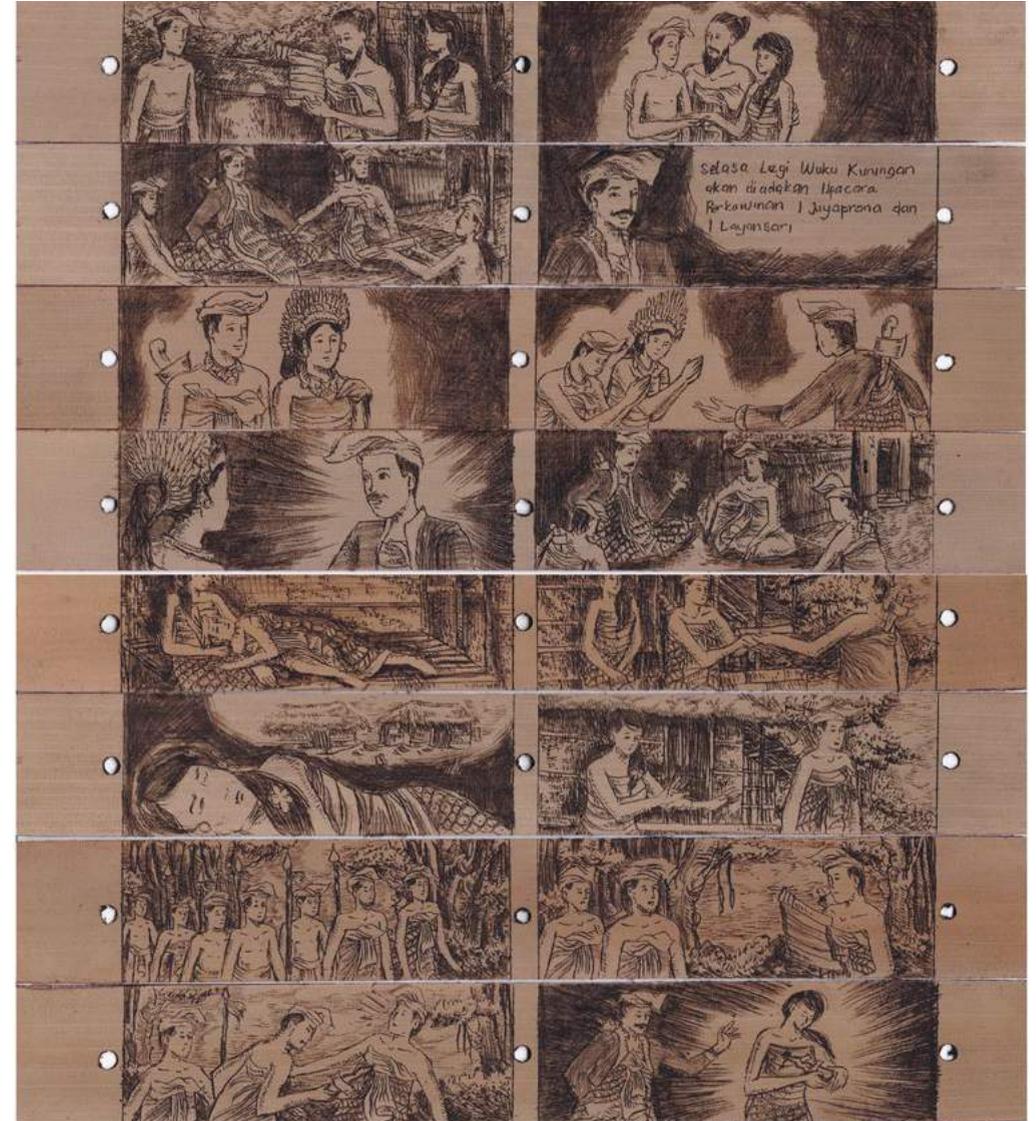
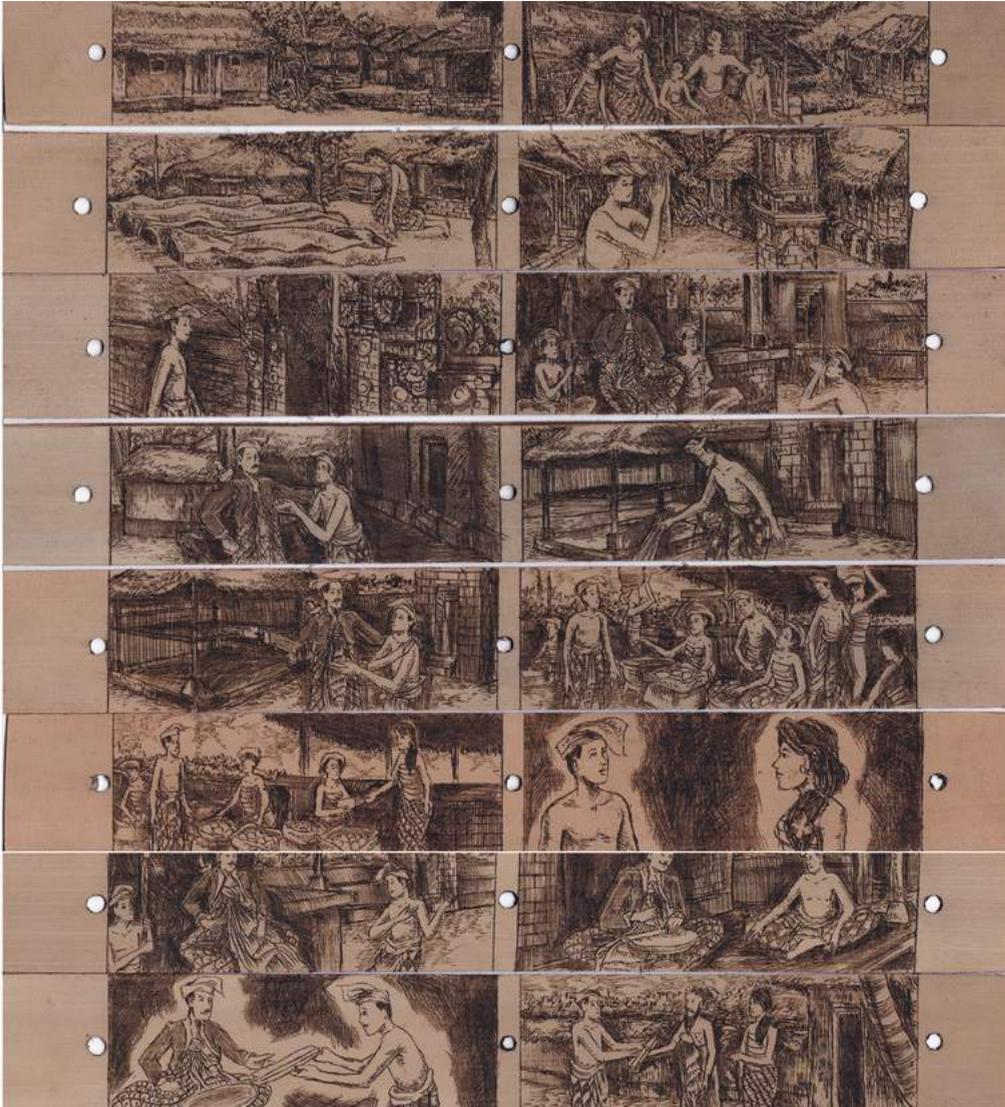
MONSTAR - ROLLING & MOTION COMIC

Hizkia Subiyantoro
mix media
2017-2018



STORY OF BODY

I Nyoman Merta Sedana aka Gennetik
akrilik di atas mannequin
2018

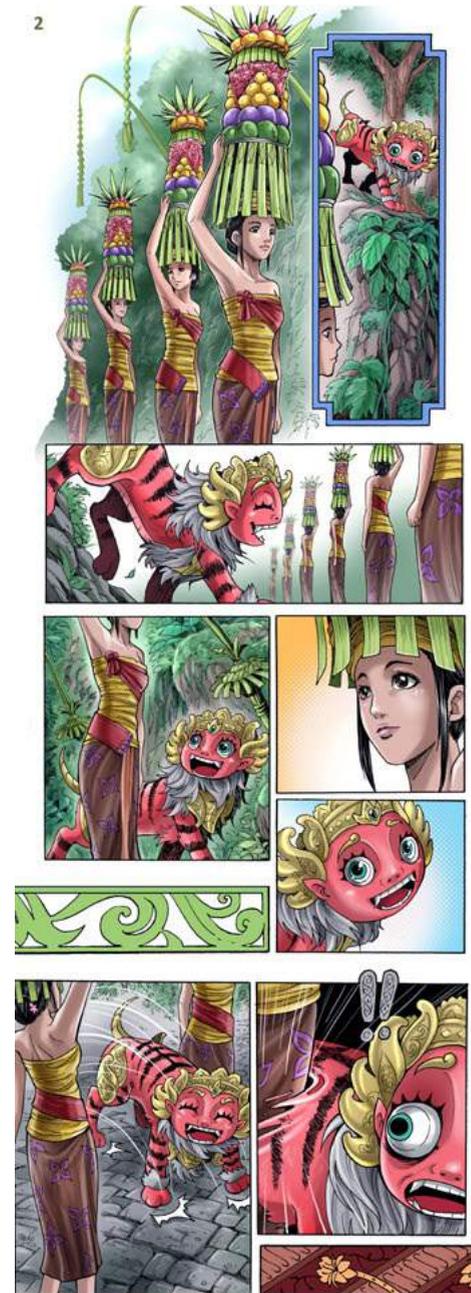


JAYAPRANA LAN LAYONSARI

I Putu Nana Partha Wijaya

tinta di atas lontar

2018



BARONG DAN PUTRI BUNGA

Is Yuniarto
cetak di atas kain
2010



KE GAMPINGAN BERAPA PAK?

AL BECAKU MINANNAUM



HUI, MAHAL BIASANYA CUMA 5 RIBU KOK!!!

MMM.. 15 RIBU SAJA BU..

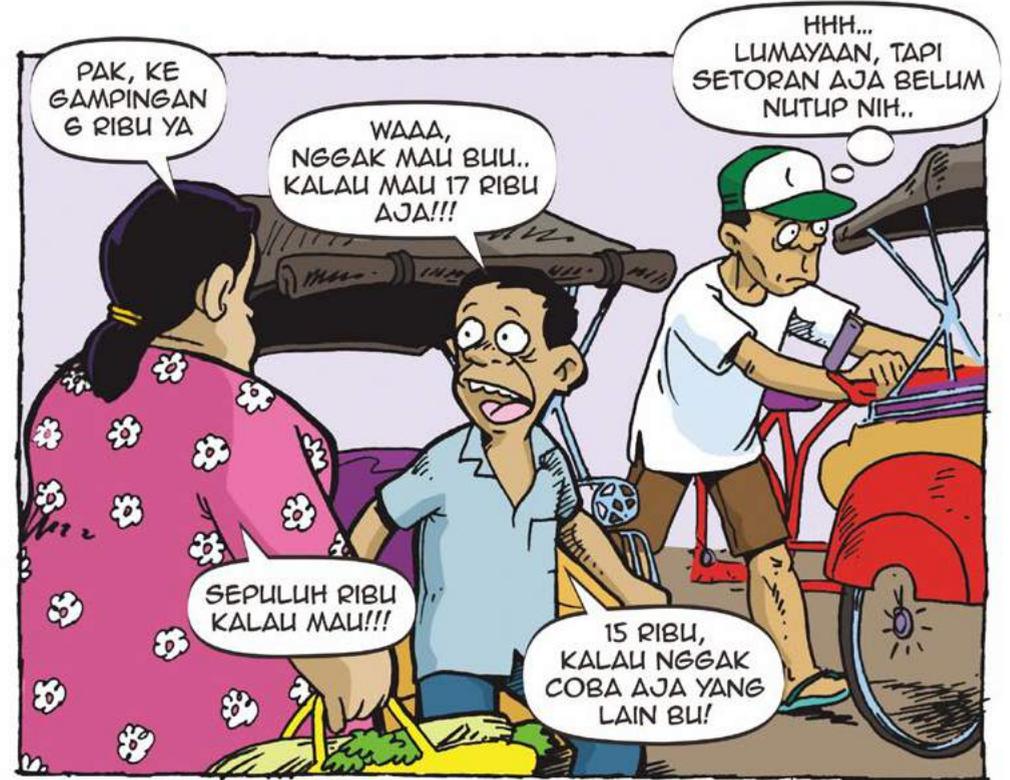
WAH NDAK MAU BU, SEGITU UDAH MURAH..

ITU JALUH DAN JALANNYA NAIK BU!!

RA GELEM YO UWIS..*

*NGGAK MAU YA SUDAH..

01



PAK, KE GAMPINGAN 6 RIBU YA

WAAA, NGGAK MAU BU.. KALAU MAU 17 RIBU AJA!!!

HHH... LUMAYAAN, TAPI SETORAN AJA BELUM NUTUP NIH..

SEPULUH RIBU KALAU MAU!!!

15 RIBU, KALAU NGGAK COBA AJA YANG LAIN BU!



GIMANA MAS BENK? LUMAYAN? NARIK KEMANA TADI ???

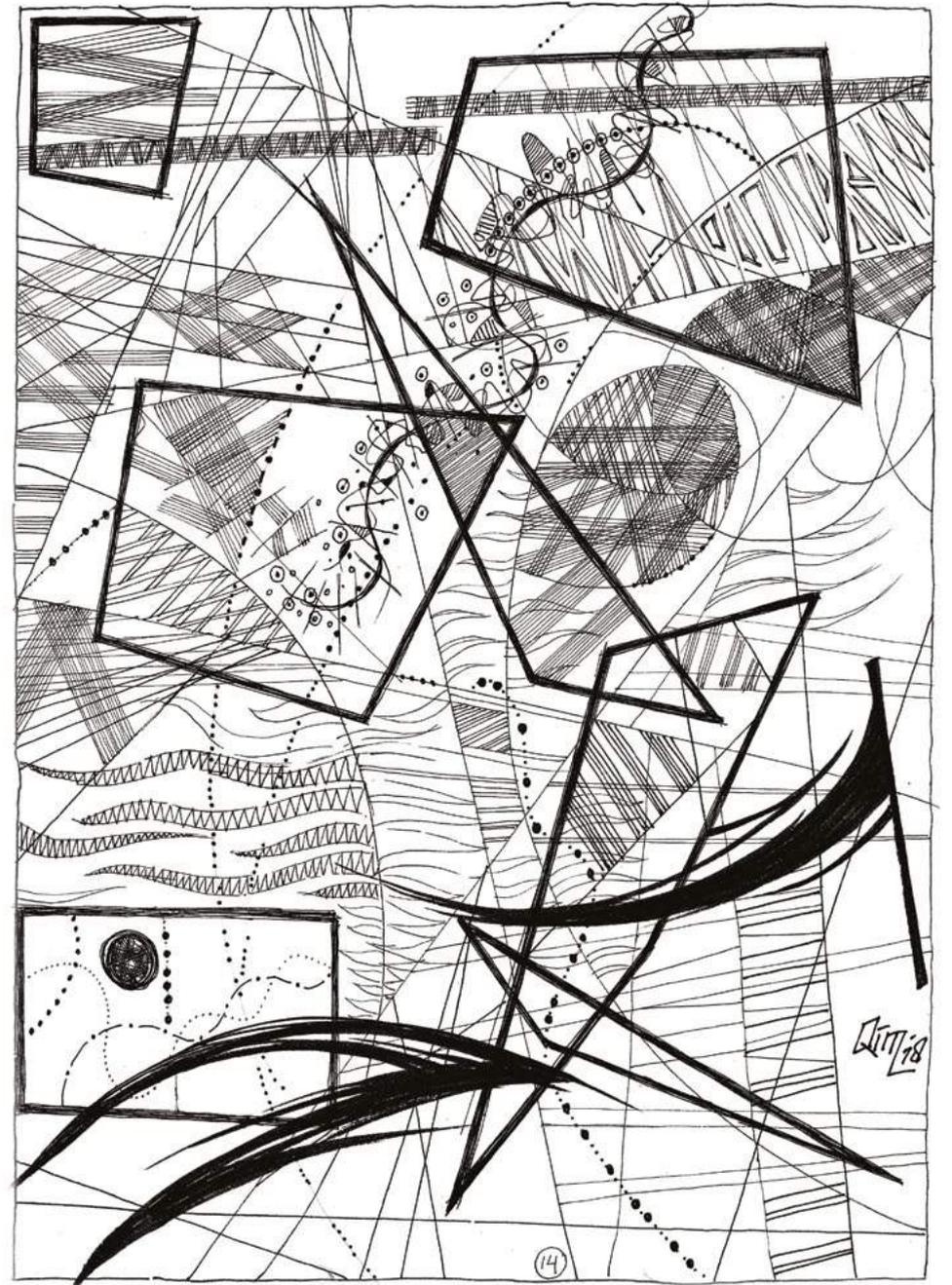
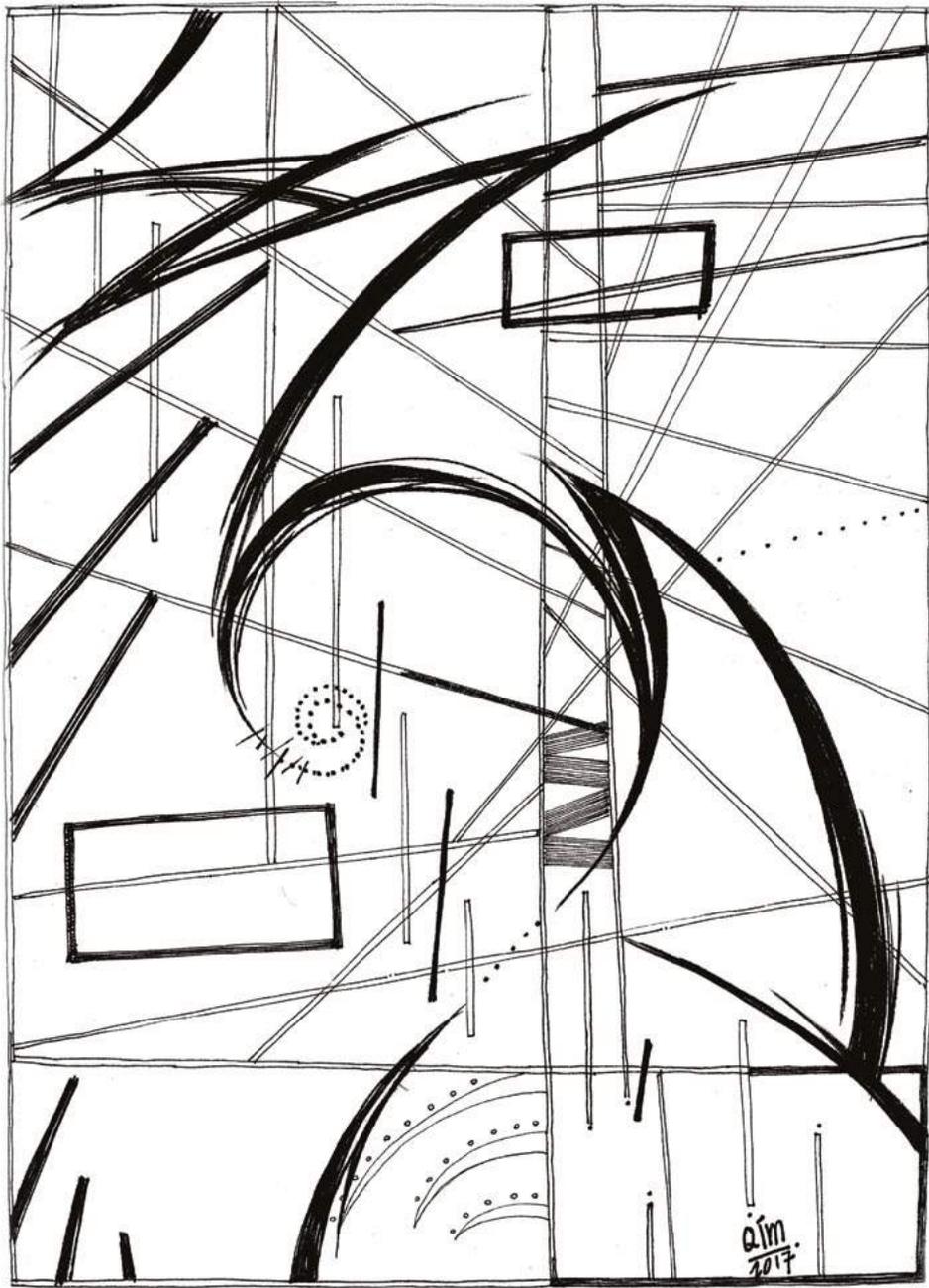
LEMPYANGAN PAKOHE.. NGEJAR BUAT BAYAR SEKOLAH ANAKKU, BESOK KAN TAHUN AJARAN BARU!

WOO LAH IYA, SEKOLAH.. PINTAR BELUM TENTU, BAYARNYA NAIK TERLUUS..

NDAK ADA YANG MAU BU..!! GAMPINGAN UDAH JALUH, NAIK, ADA TANJAKANNYA TINGGI!

Al Becaku Minannaum !!

02

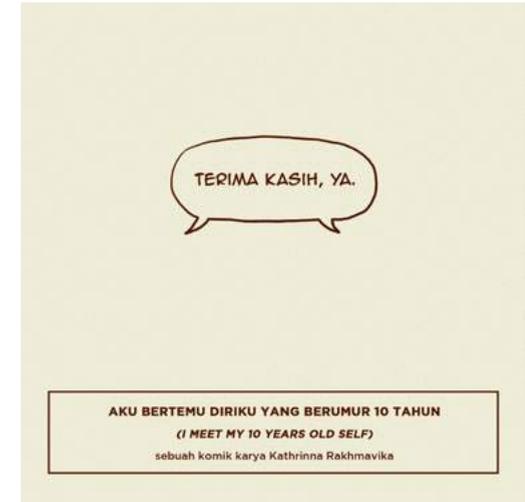


POIESIS OF THE LINES II

Karna Mustaqim

drawing pen di atas kertas

2016-2018



AKU BERTEMU DIRIKU YANG BERUMUR 10 TAHUN

Kathrinna Rakhmavika
cetak digital di atas kertas
2018



PANEN RAYA NONTON WAYANG

Ketut Okta Bayuna
cetak digital di atas PVC
2018

EVERYONE CAN BE ANYONE

Kurma Elda Gustriyanto
cetak digital di atas kertas
2018



BORNEO CRISIS

Kitty Felicia Ramadhani
cetak digital di atas kertas
2018



KEBERUNTUNGAN

Kelana

tinta cina di atas kertas

2018



ANOMAN SAKTI

Kelana
 tinta cina dan cat air di atas kertas
 2018

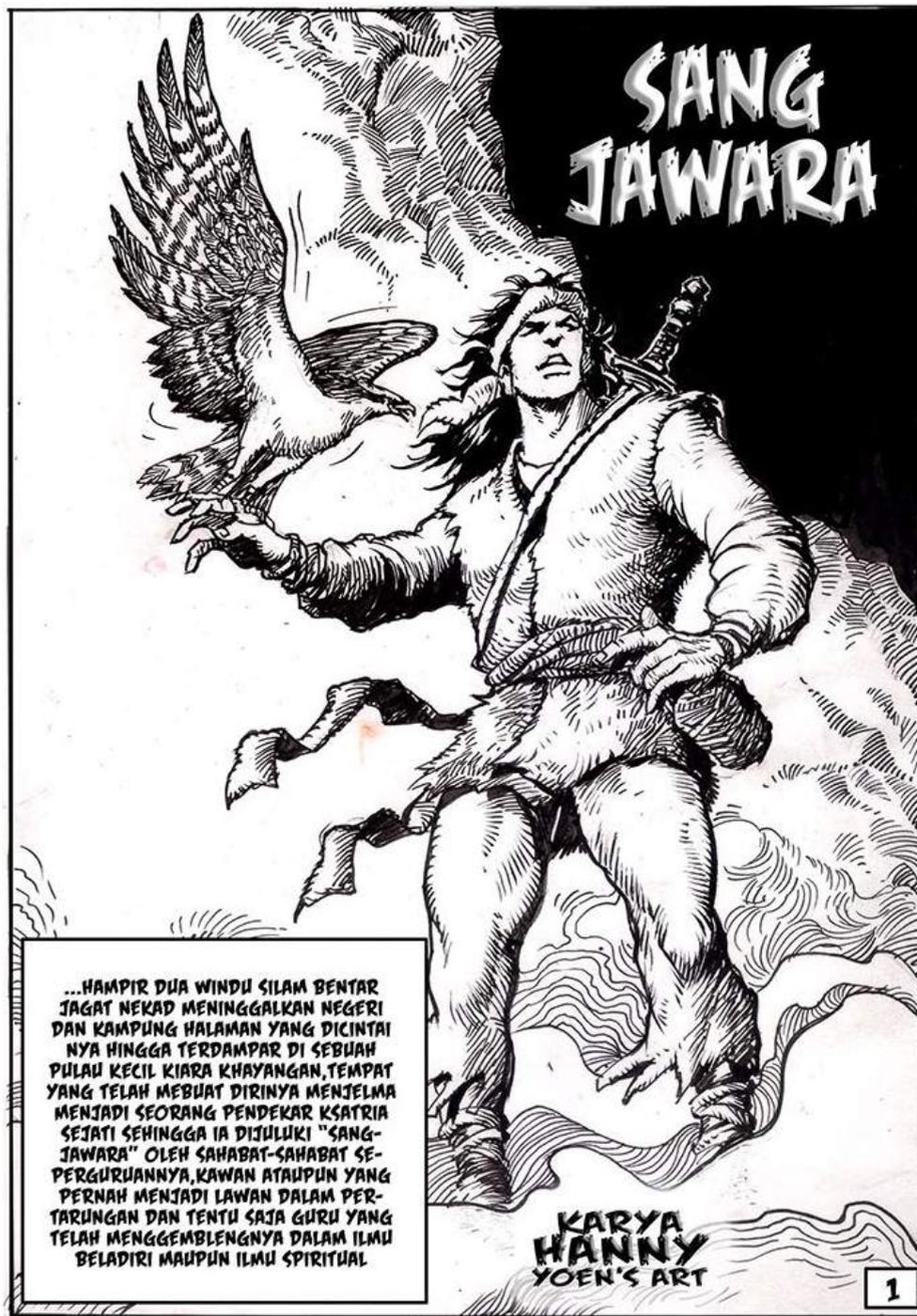


PERJAMLIAN AKADEMIK

Loyong Budi Harjo

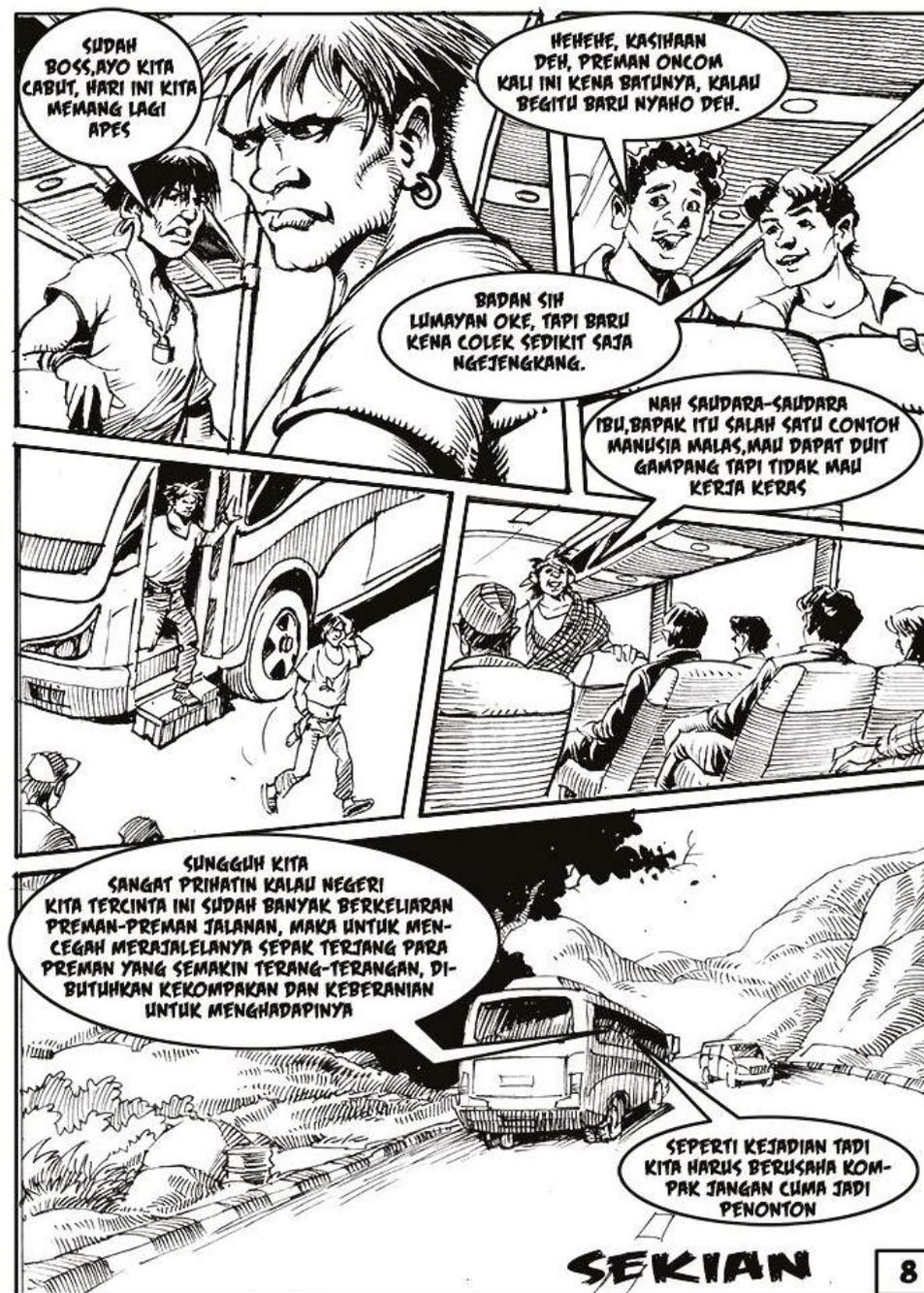
mix media

2018



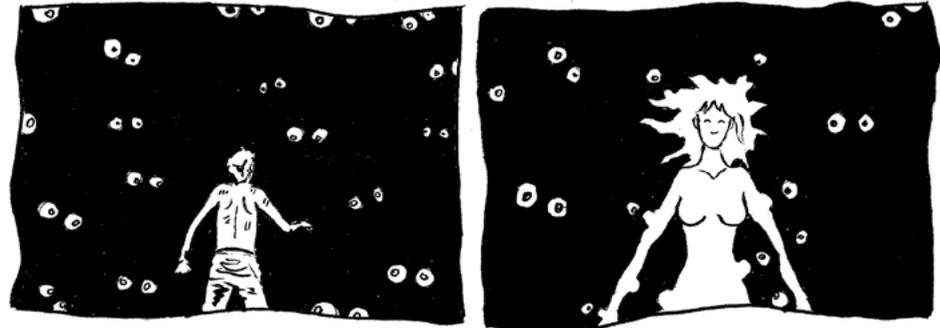
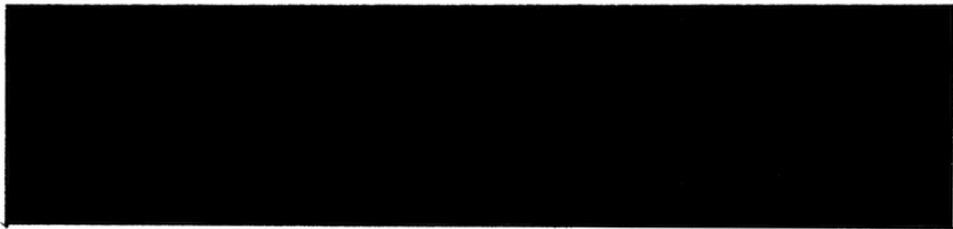
SANG JAWARA

M. Yuyun Syaiful
mix ink di atas kertas
2018



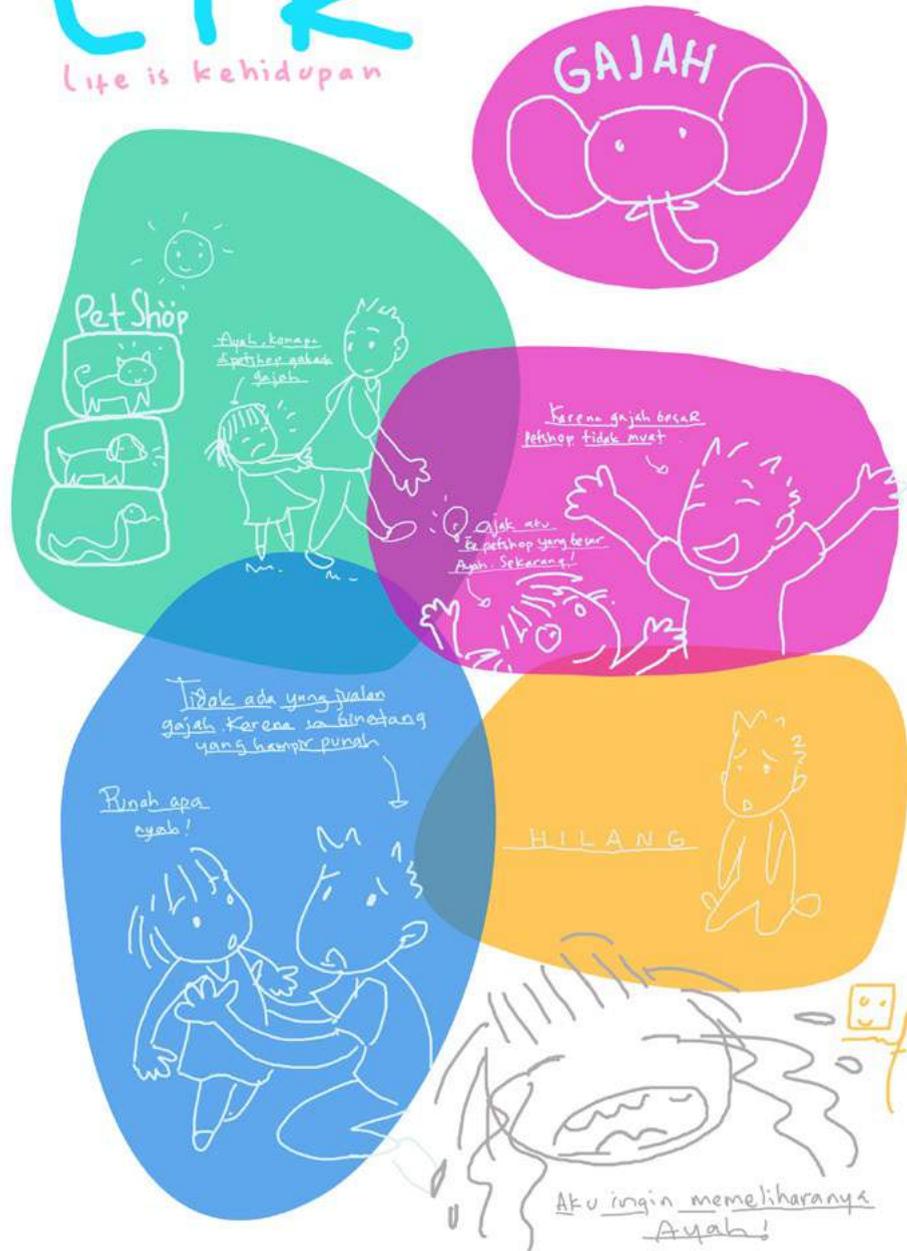
SI GITONG LINJUK GIGI

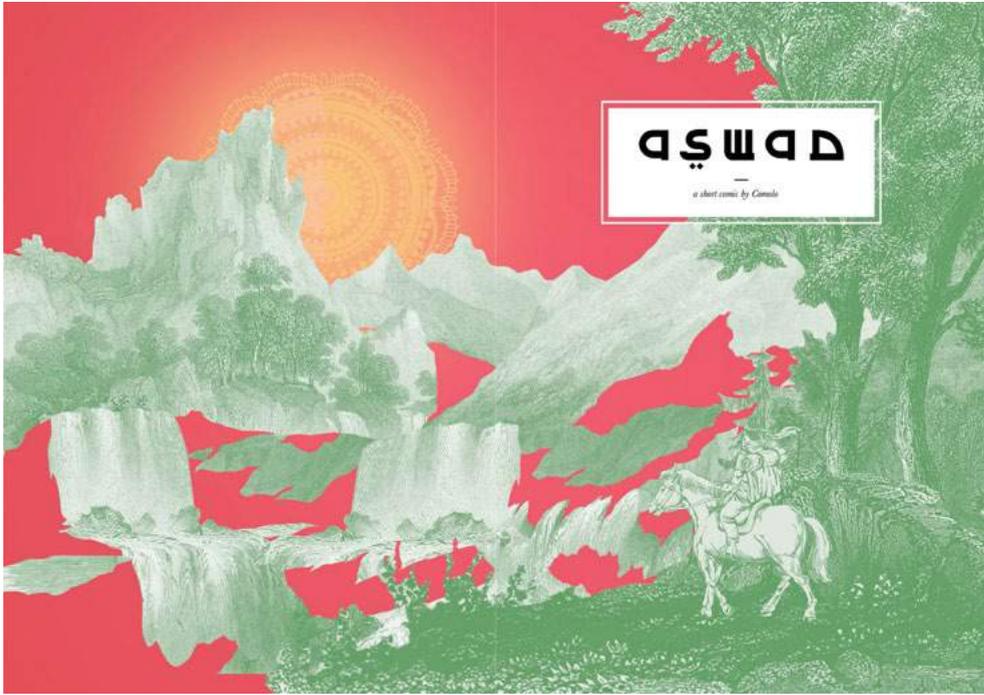
M. Yuyun Syaiful
mix ink di atas kertas
2018



TERDAMPAR

Maulana Saputra
tinta di atas kertas
2017

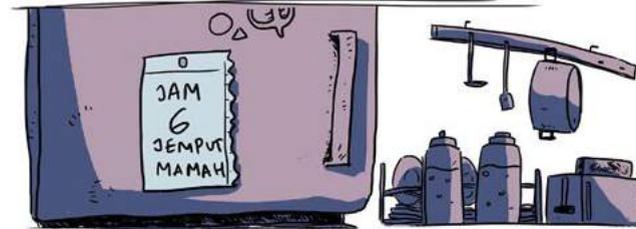
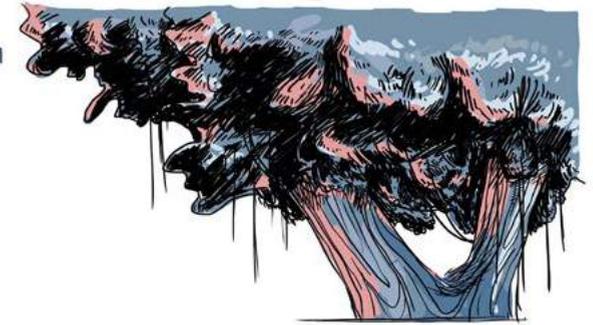






hal yang kelihatannya
sia-sia

rutinitas yang
kelihatannya hanya
membuang waktu



akan berbeda
rasanya jika
sejalan dengan
cinta



seperti
rasa
cintaku
kepada ibu

MENJEMPUT IBU

Muhammad Fahmi
cetak digital di atas kertas
2018



ALKISAH HIDUPLAH SEORANG PREMAN BERNAMA NEON. NEON ADALAH SEORANG PREMAN PROFESIONAL. DIA TIDAK MEMALAK, DIA MENDAPATKAN PENGHASILAN DARI PROYEK YANG MEMBUTUHKAN KEAHLIANNYA SEPERTI EKSEKUSI LAHAN. SALAH SATU PRESTASINYA ADALAH BERHASIL MENGGUSUR BEBERAPA RT DI KAMPUNG MEDOKAN SEMAMPIR, BEKERJA SAMA DENGAN APARAT KEAMANAN.



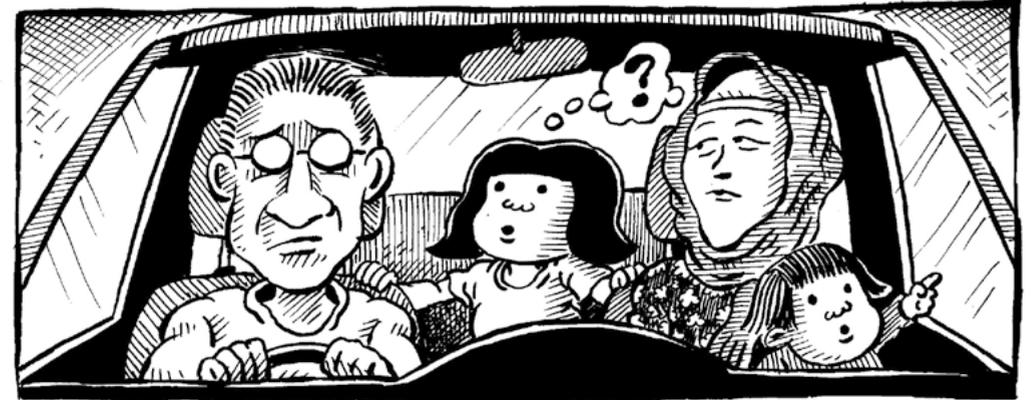
SEMOGA LANGKAH MULIA PERTAUBATAN NEON MENJADI SURI TAULADAN BAGI BAPAK - BAPAK POLISI YANG MENGGEBUK WARGA TEMON, KULON PROGO, TERIMBAS RENCANA PEMBANGUNAN BANDARA BARU, DAN PARA AKTIVIS, DAN INDIVIDU YANG BERUSAHA MERDEKA DI MANAPUN MEREKA BERADA. SESUNGGUHNYA Mencari Rezeki Dengan Menzalimi Orang Lain Itu Tidak Barokah.
-TAMAT-

PERTAUBATAN PREMAN (NEON THE PROFESSIONAL)

Muhammad Iqbal

cetak digital di atas kertas

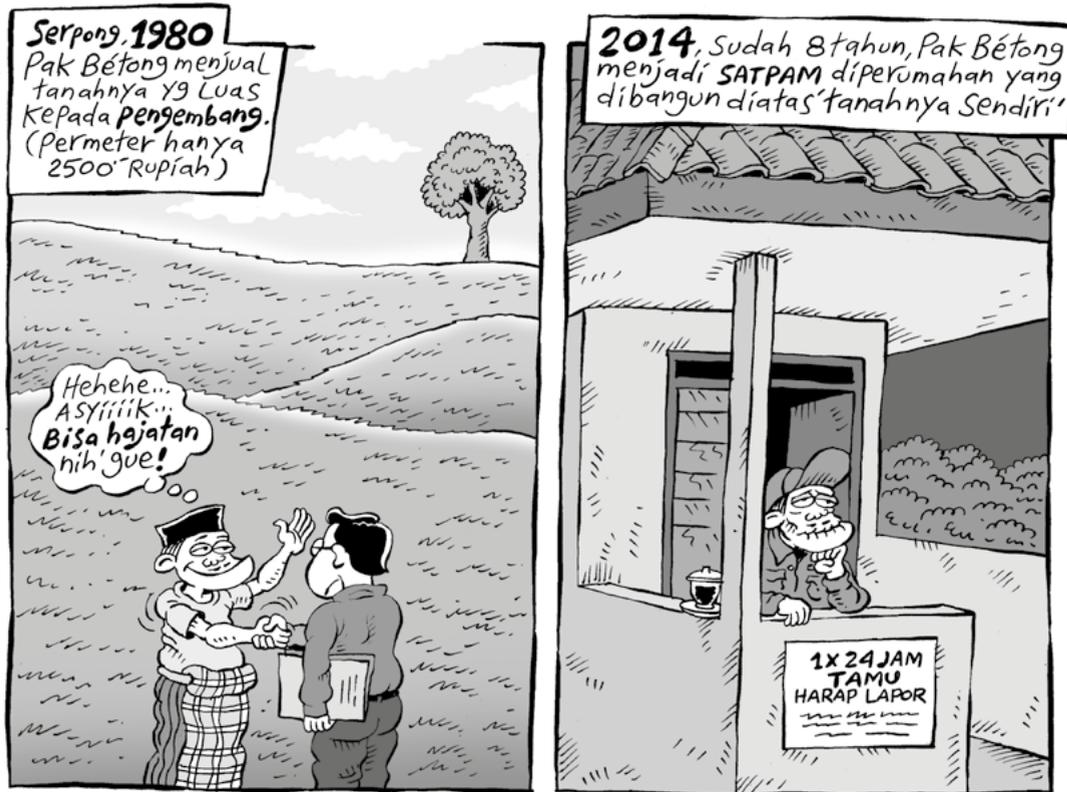
2018



Hari ini kita **KERUMAH NENEK**
aja yaa!!! Ke Mall nya minggu
depan aja, OKEE?!

YAAACH...
PAPAAAAA.....

mice 12-15

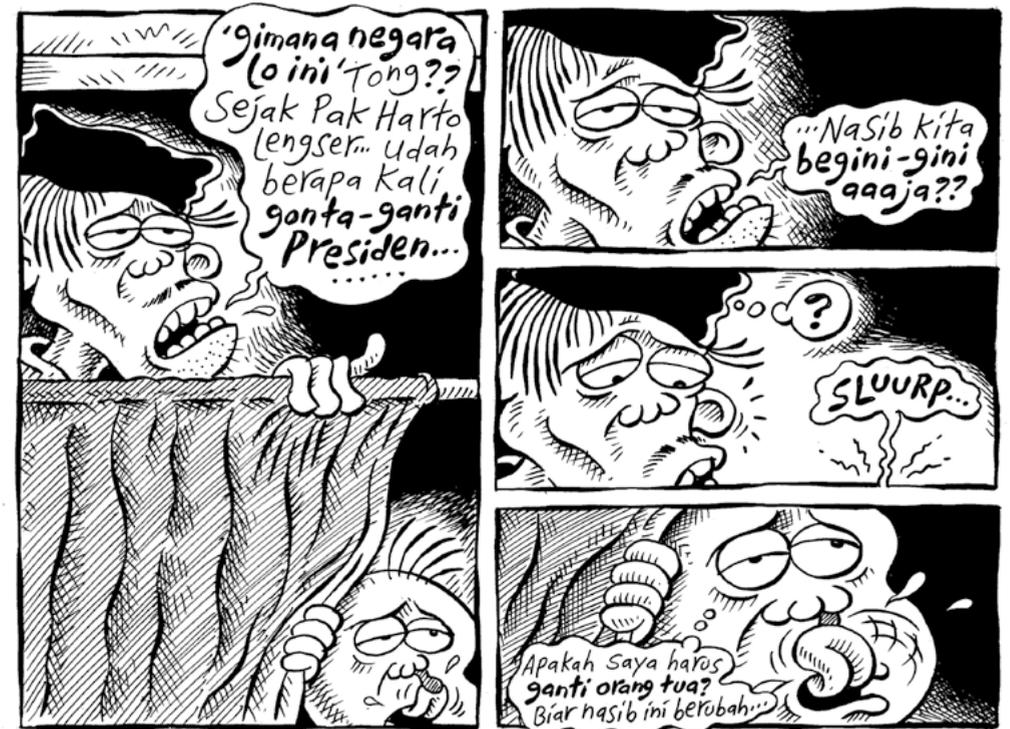
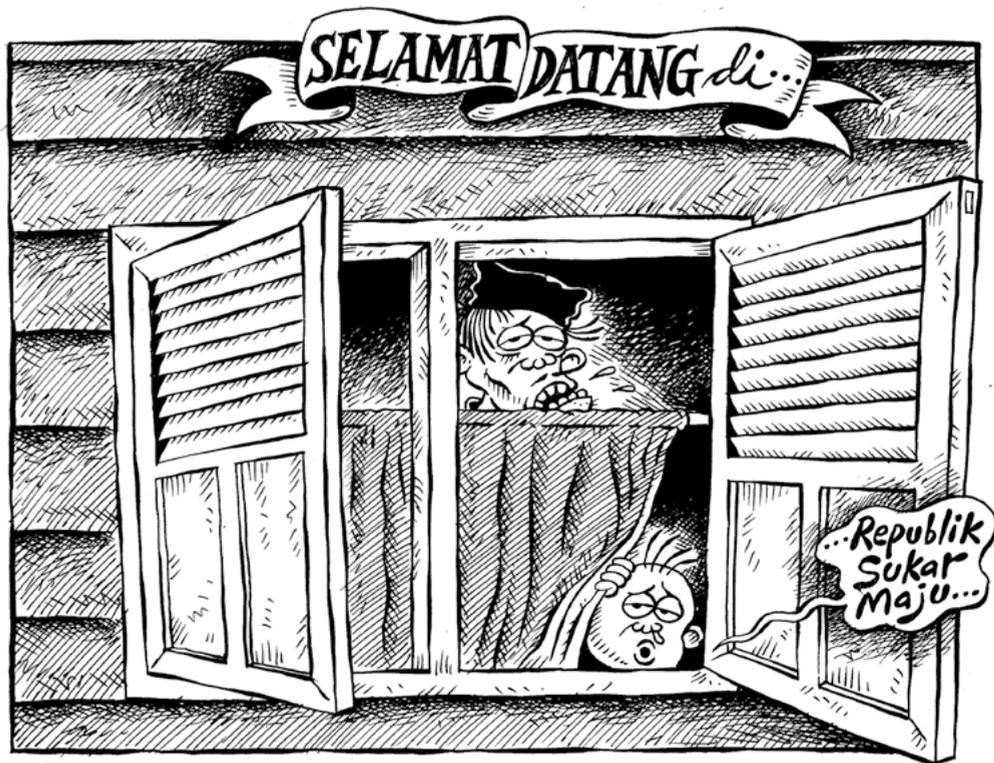


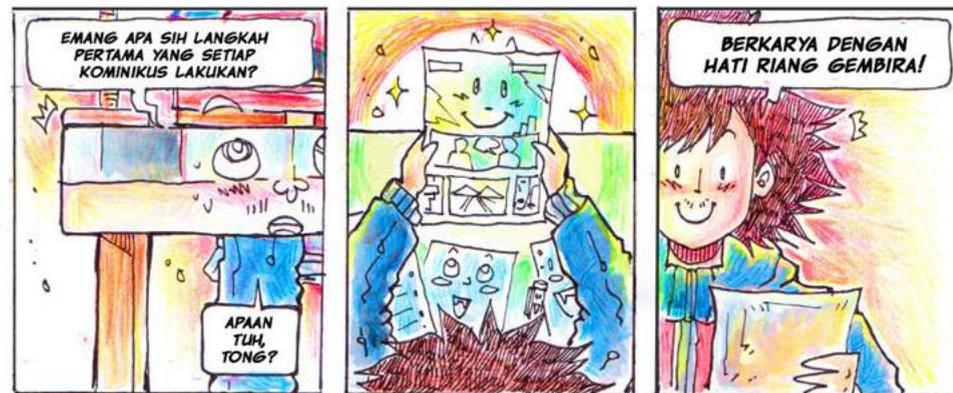
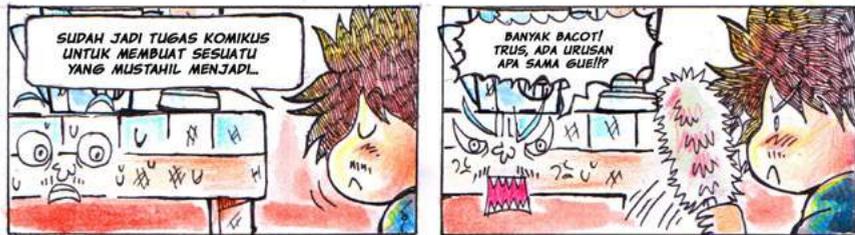
IRONI PAK BETONG

Muhammad Misrad
cetak digital di atas kertas
2014

INDONESIA 1

Muhammad Misrad
cetak digital di atas kertas
2017





"KOMIK INI AKU PERSEMAHKAN KEPADA ORANG-ORANG YANG TERUS BERKARYA DI SITUASI SULIT"

MUJIX | MEJA BERMUKA MASAM | 2018 | SELESAI |

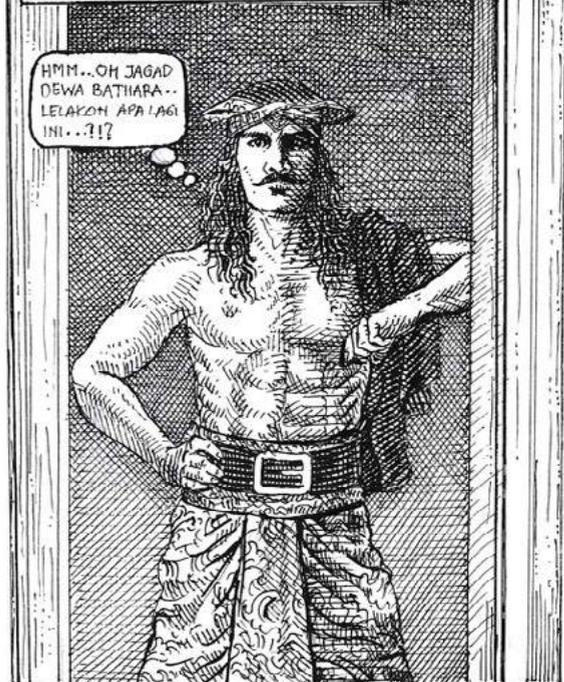
DEMI MENDENGAR KABAR, PERKAWAHNYA DENGAN PUTRA BUPATI TRENGGALEK ITU URUNG, MAS AYU SUMINTEN LANGSUNG JATUH LUMBUNG. TENGGELAM DALAM KEDEKARAN YANG TERAMAT DALAM SEDALAM HATI MANUSIA YANG TAK SESIAPA MAHAPU MERABANNYA...



KECERIAAN, KERIHAN SADIIS CANTIK LAOI CENTIL YANG SABAN HARI MENGHIASI RUMAH KI GUNA SECO MUPUN MENDAPAK LENYAP, SURABUALAH PAOI SUTRI, SEPI PAI SENYAP...



BEGITU JUGA DENGAN APA YANG DIBASAKAN OLEH KI GUNASECO. BETAPA SEDIH BERKAMPUR MARAH ADANYA. IA MENARA DISEBELAH KAH OAI DIPERMAUKAN.



HMM... OH JAGAD DEWA BATHARA... LELAYON APA LAGI INI... ?!?



BUPATI SUDIBYO NGALIM, KAU TELAH INGKAR JANJI. KAU TELAH CORENGKAN APANG DI WAJAH GUNASECO. KAU CARI MASALAH BUPATI ?! TAK BISA KAU TERIMA BEGITU SAJA PENGHINAPAN INI. HEH.. BUPATI SUDIBYO NGALIM, TUNGGU APA YANG AKAN TERJADI!

KEESOKKAN HARINYA

MENTARI DINI BERSINAR BEGITU CERAH. HANGATNYA MENYALAMI SELURUH MAHLUK YANG MENGGELIAT MENYAMBUT PAGI. MEREKUB HIDUP SEHARI-HARI



...DAN SESAAT PERHATIAN TERCURU, ADA SEGOSOK PENINGGANG KUDA DARI ARAH DATANGNYA MATAHARI



?!?

...SIAPA ITU.



OALAH KI SECO...

HOR.. HOP STOP.. SIAP

OOH... KIWAROK TO...



WAH KANG SECO... TUMBEN PAGI-PAGI SUDAH NONGOL... DARI MANA LHO KANG?



BIASA PAKDHE DARI JALAN-JALAN CARI ANGIN SEGAR. HA... HA... HA...



MOHON MAAF SEMUANYA, SAYA PERMISI OULUYA BELIM NROPI INI SAYA

DEMUKIANLAH, TEGUR SAPA, KERAMAH TAMAN YANG SELALU TERJADI DAN MENGGEMA DALAM KEHIDUPAN MASYARAKAT PONOROGO...

YA KANG... SAMPAI JUMPA LAGI...

SUMANGGA KANG SECO

MBOK.. MBOK WAROK ITU SELALU RAMAH YA PADA KITA

YA IYALAH NDUHUR, WONG PONOROGO OTU LOH...

BERSAMBUNG



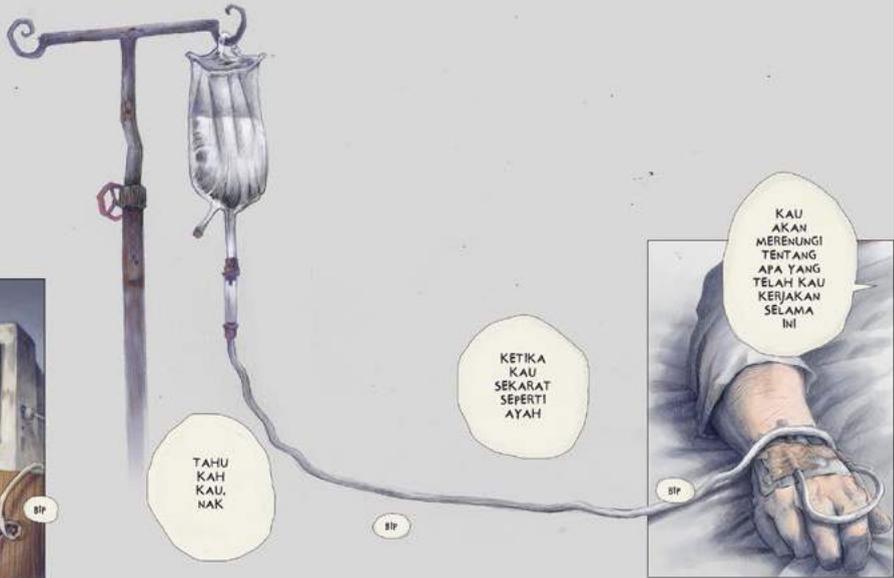
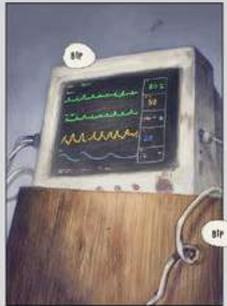
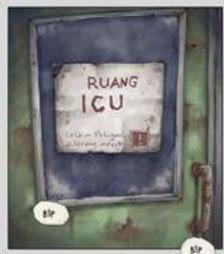
RIA JENAKA

Ndaru Ranuhandoko
mix media
2018



KOMIK MERDEKA DI ATAS KANVAS

Ockto Baringbing
lukisan kanvas
2012

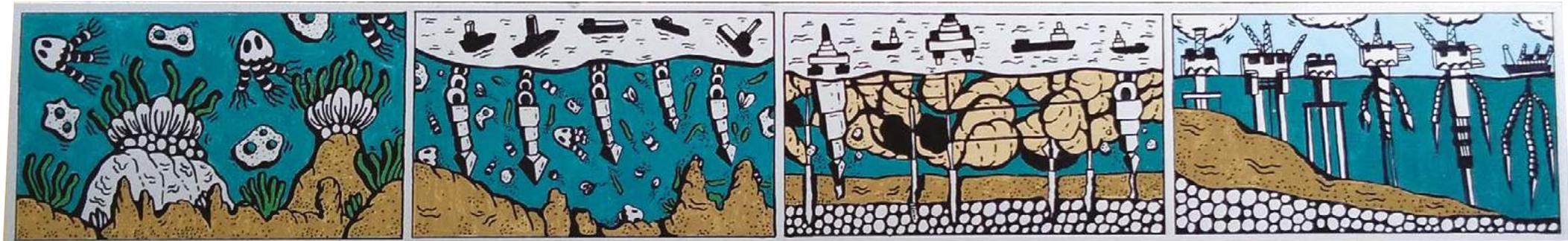


RUANG ICU

Olvyanda Ariesta

cetak digital di atas kanvas

2018

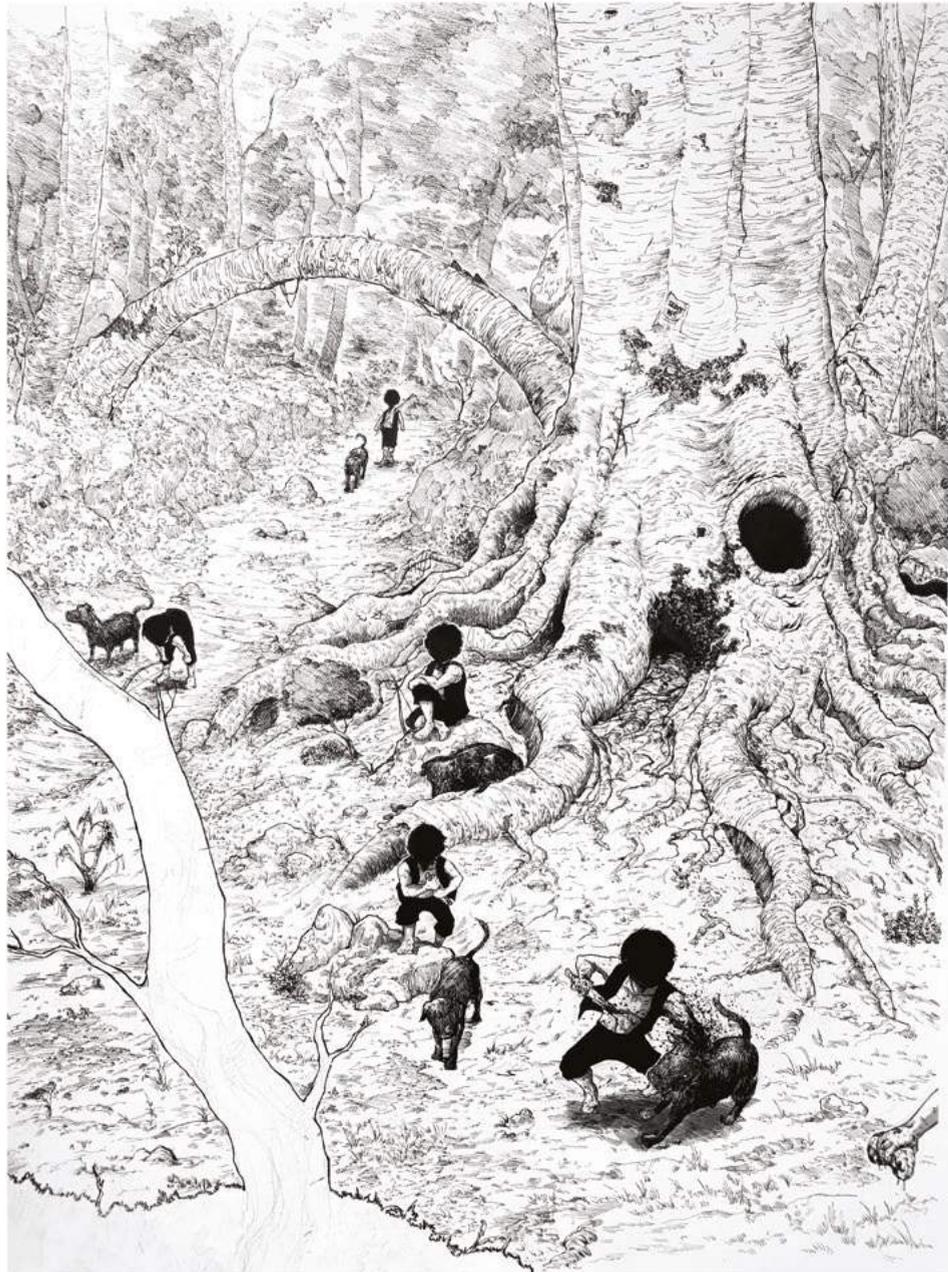


INTO THE DARKNESS AGE

Panji Rahadi

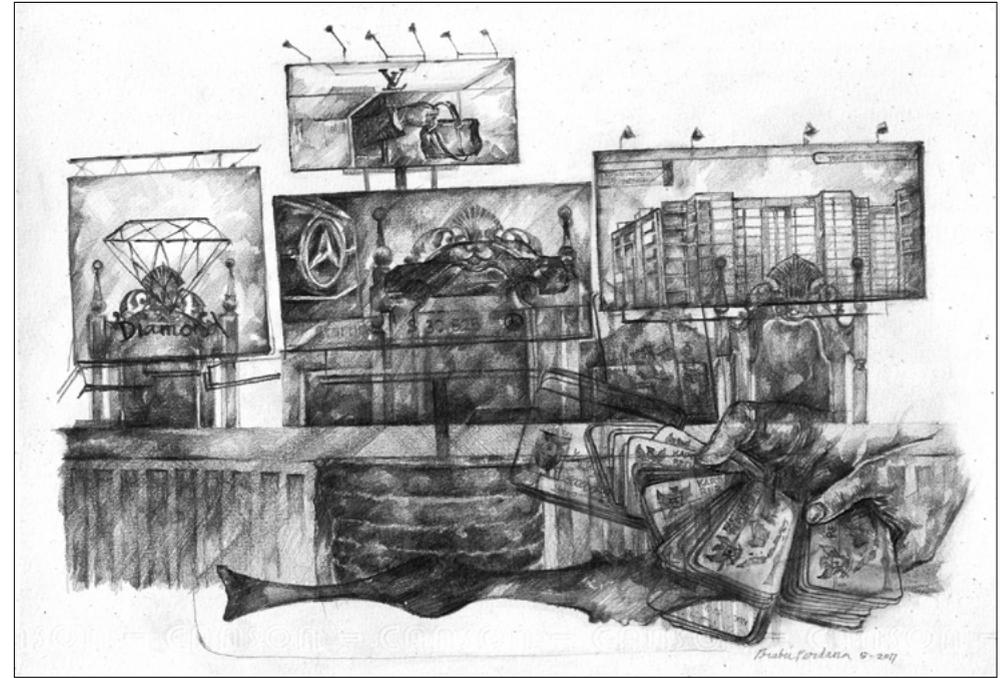
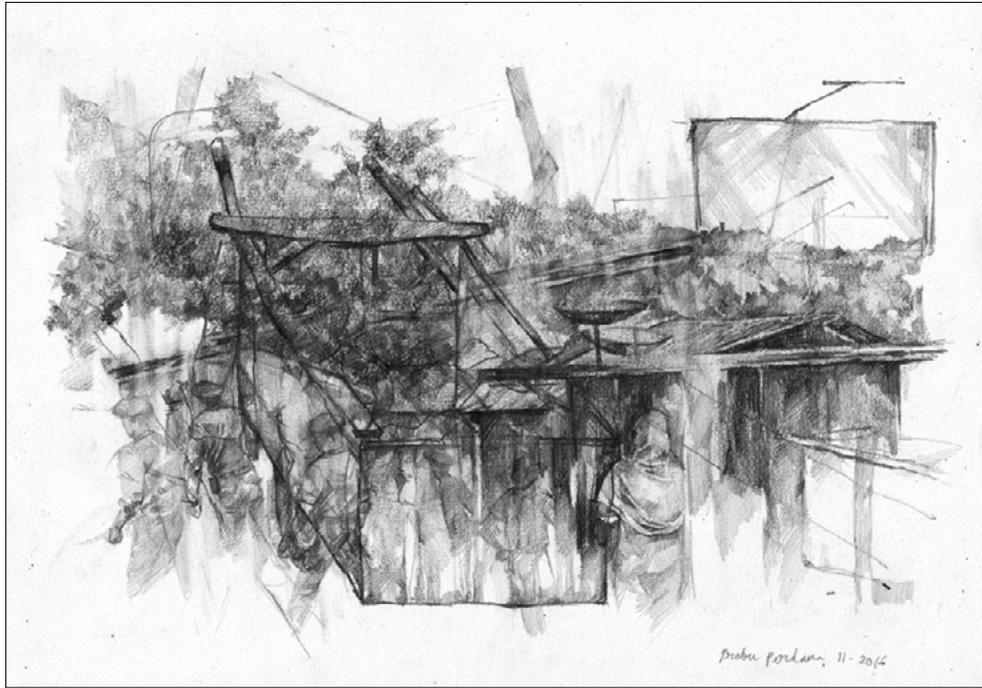
cat minyak di atas panel aluminium

2018



STORY OF A BOY, A MOTHER, AND A MOUNTAIN

Patra Aditia
tinta di atas kertas
2018



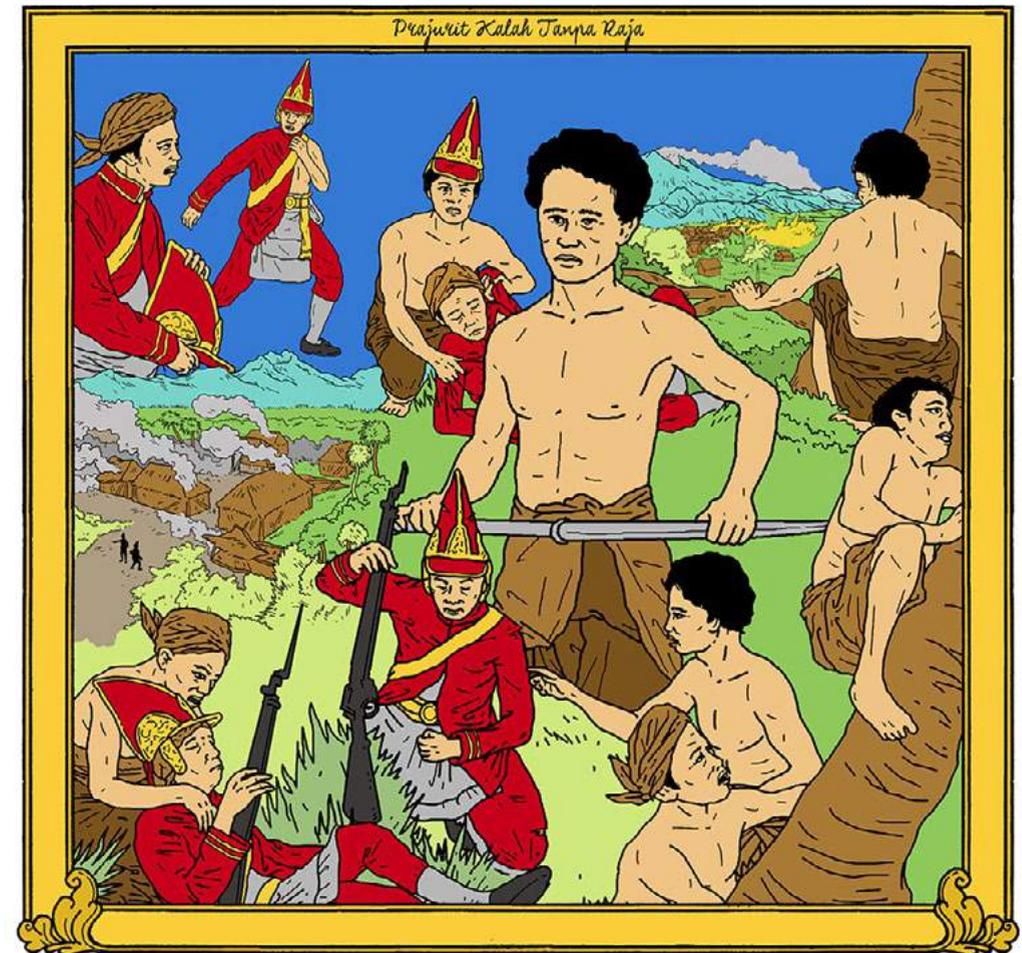
OVERLAPPING PERSPECTIVE

Prabu Perdana
 pensil di atas kertas
 2017



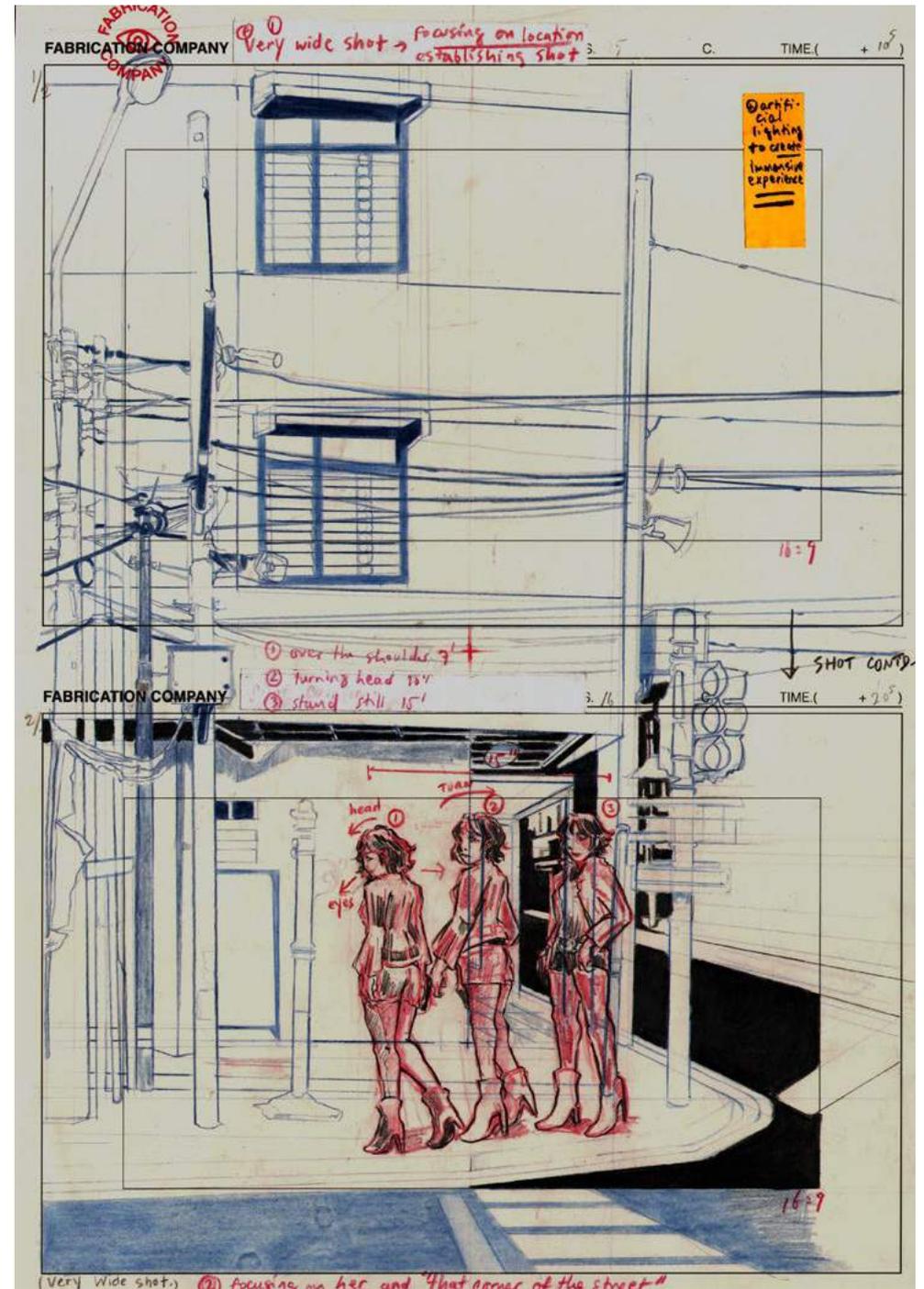
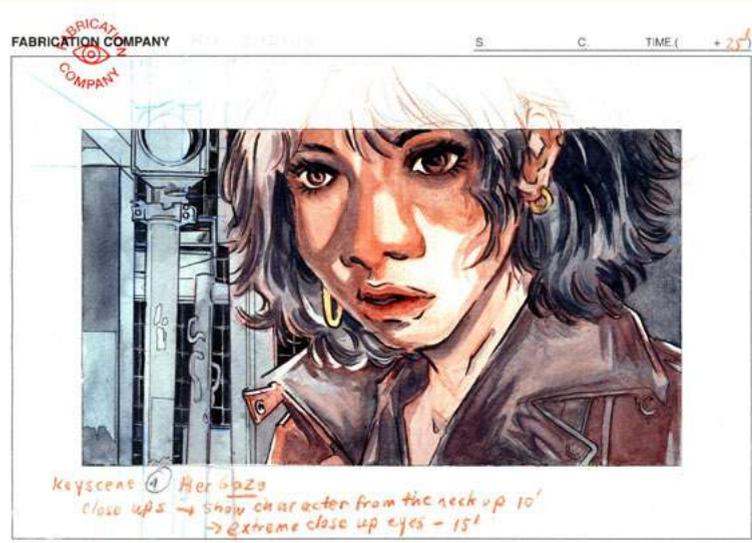
SESEORANG

Prasajadi Lastiko
cetak digital di atas kertas
2018



PRAJURIT KALAH TANPA RAJA

Prihatmoko Moki
pigmen print di atas kanvas
2018



DRIVER AND SHOTGUN: DIRECTOR'S CUT

Putri Larasati Ayu Purwanto

mix media di atas kertas

2017-2018



PARADE HANTU RAYA

Radi Arwinda & Patra Aditia

akrilik di atas blacu

2017



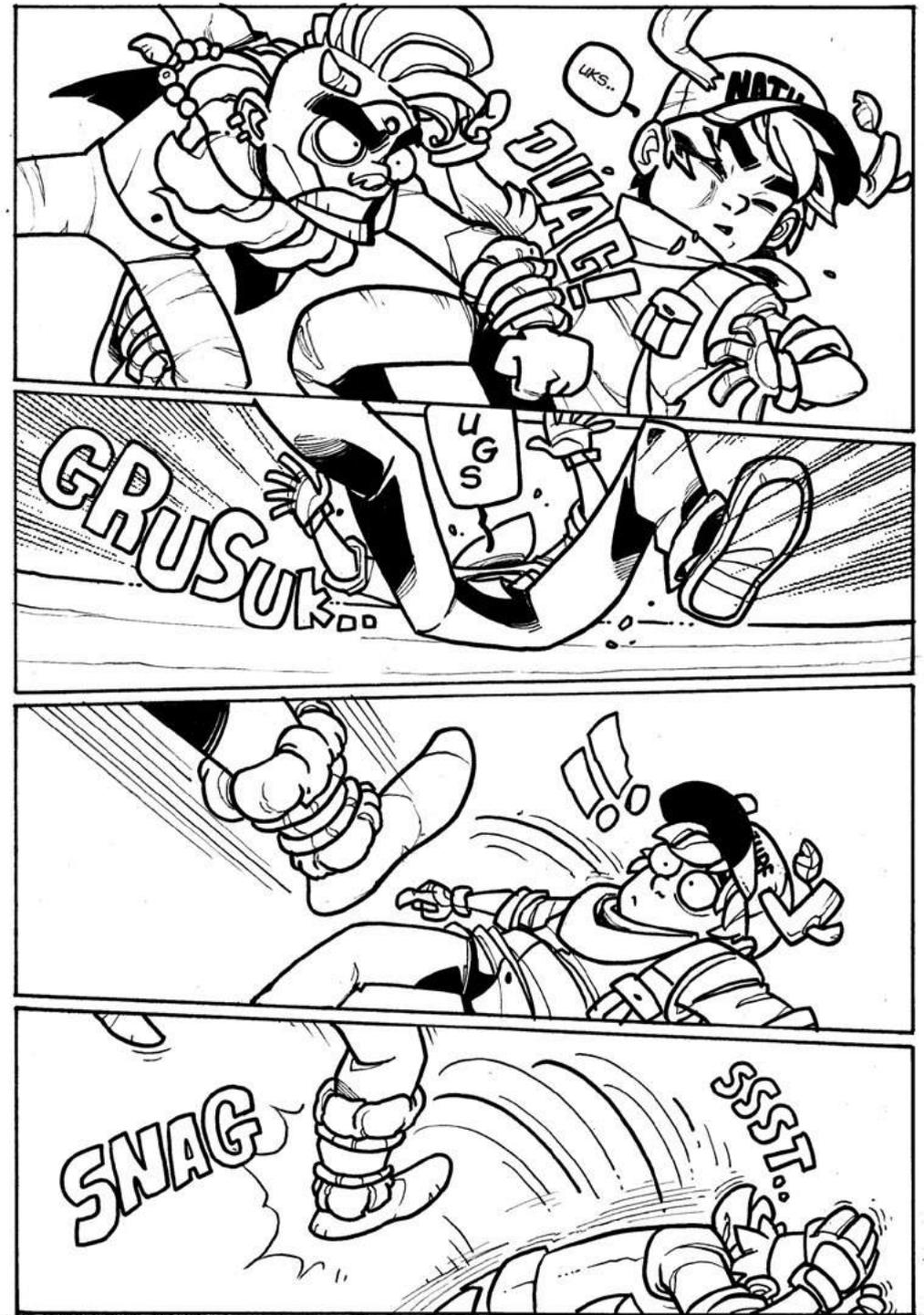
BANJIR

Rivan
mix media (recycle)
2008



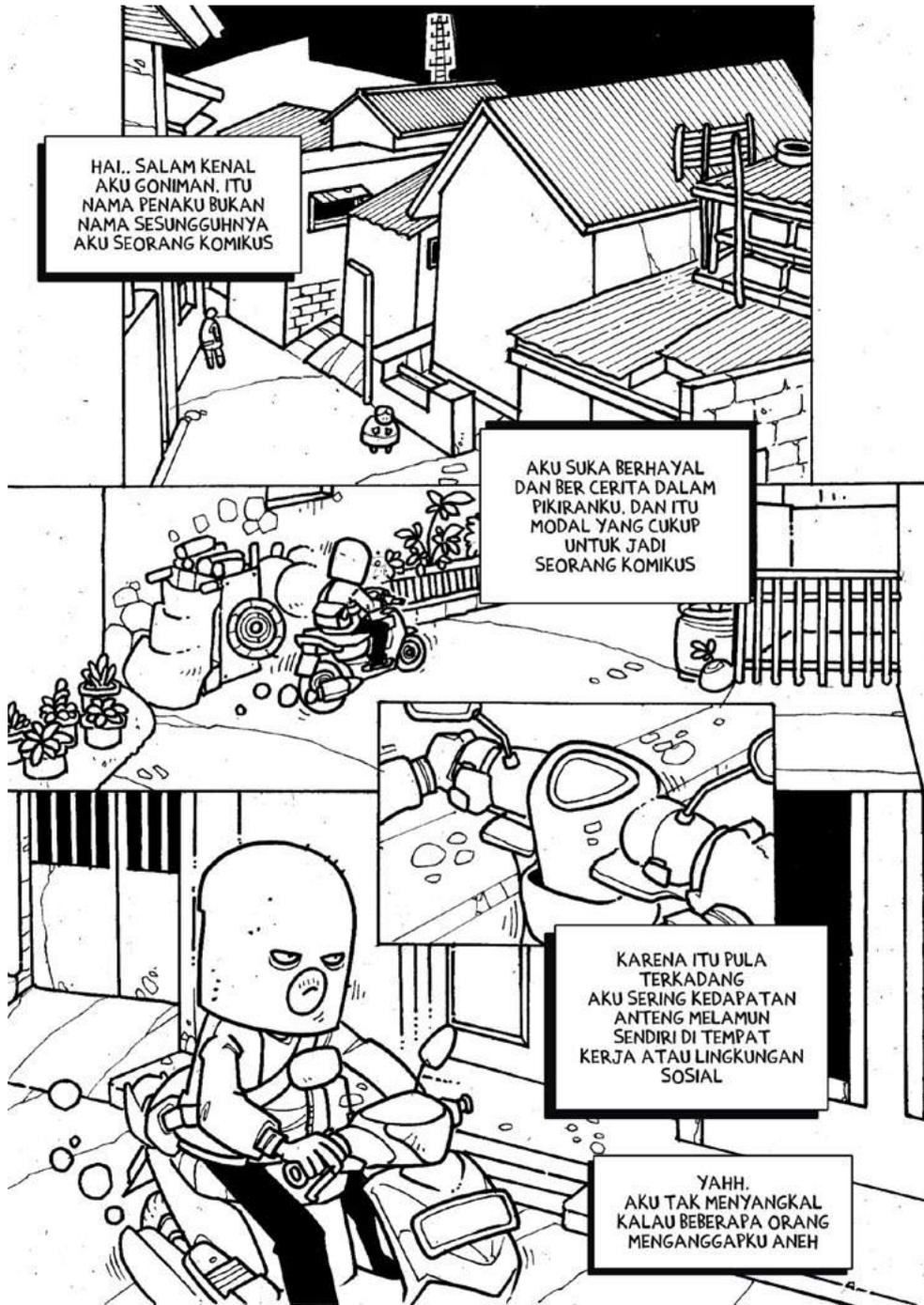
KELIARGA PETANI

Rendra Santana
cat minyak di atas kanvas
2017



FIGHT

Rizki Rahmatin
pensil dan spidol di atas kertas
2017



KOMIKUS

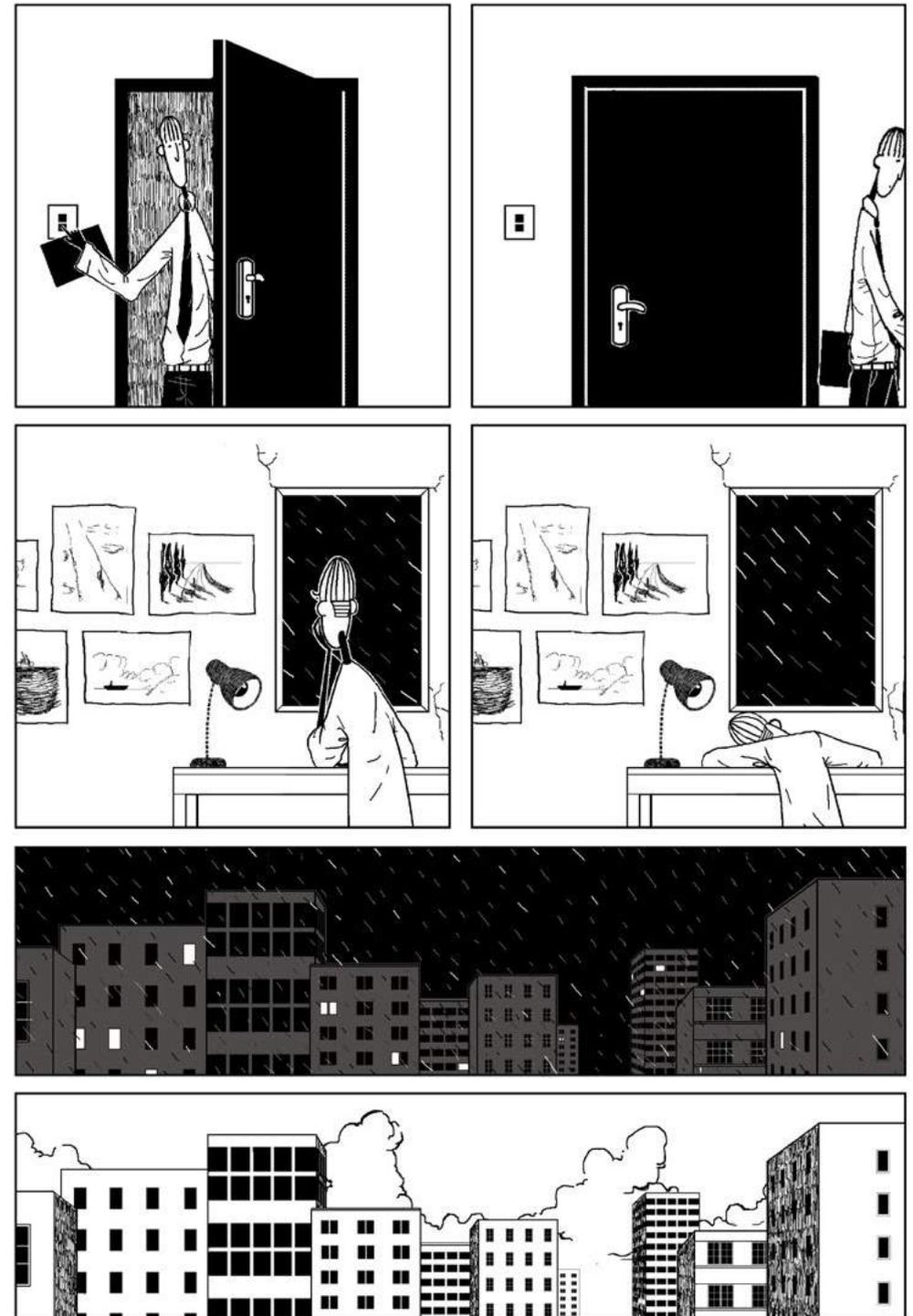
Rizki Rahmatin

pensil dan spidol di atas kertas

2016

Mimpi

166



167

MIMPI

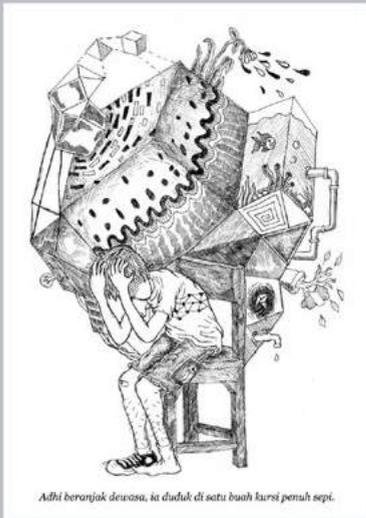
Robby Edoardo Garsa
cetak digital di atas kertas
2018



Adhi ingin keluar rumah, untuk mencari ikan di ladang, dan menanam bunga di kebun kopemilikan ayah.



Apakah wanita adalah obat penenang bagi laki-laki? kata Adhi sedikit bergarum membayangkan seorang wanita yang didambakan.



Adhi beranjak dewasa, ia duduk di satu buah kursi penuh sepi.



Adhi juga memiliki seekor Rusa jantan, tetapi ia kehilangan 3/4 bagian dari tubuhnya.



Mari melangkah kedepan, tanpa ragu dan bimbang, Dirimu menemani semuanya.



Adhi beranjak dewasa, ia duduk di satu buah kursi penuh sepi.



black not sad, black is poetic

RELATED I (JOURNEY)

Roy Adhitama



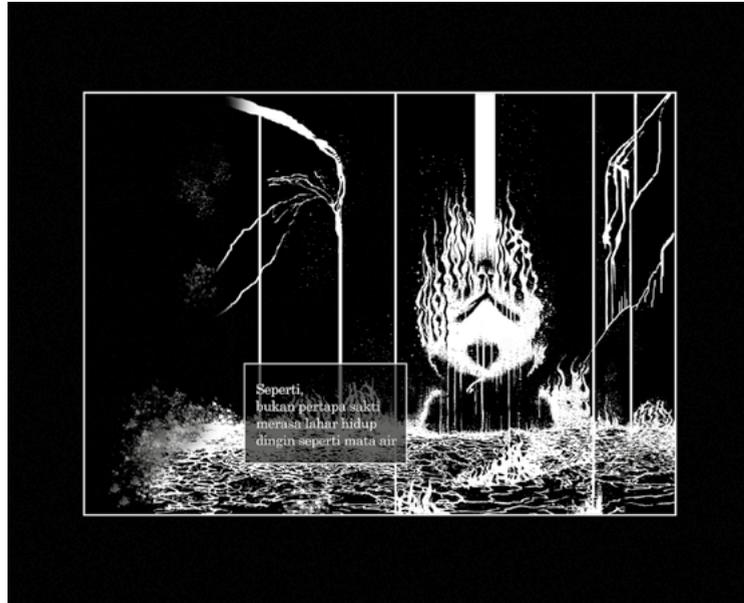
RELATED II (NICE TO MEET YOU)

Roy Adhitama



HALUSINATION

Salamun Kaulam
 cetak digital di atas kertas
 2012

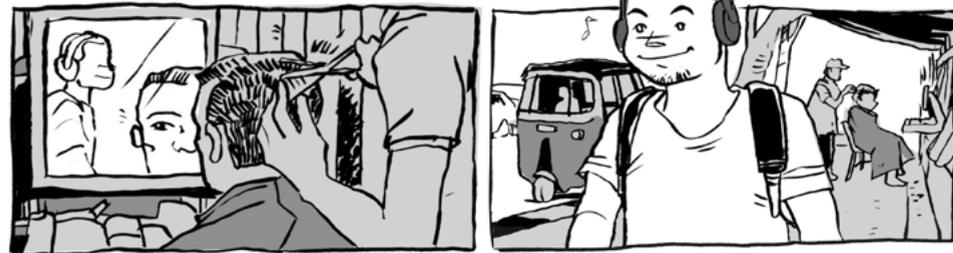


A NOTIF FROM THE GRAVE

Saut Irianto Manik

cetak digital di atas kertas

2018



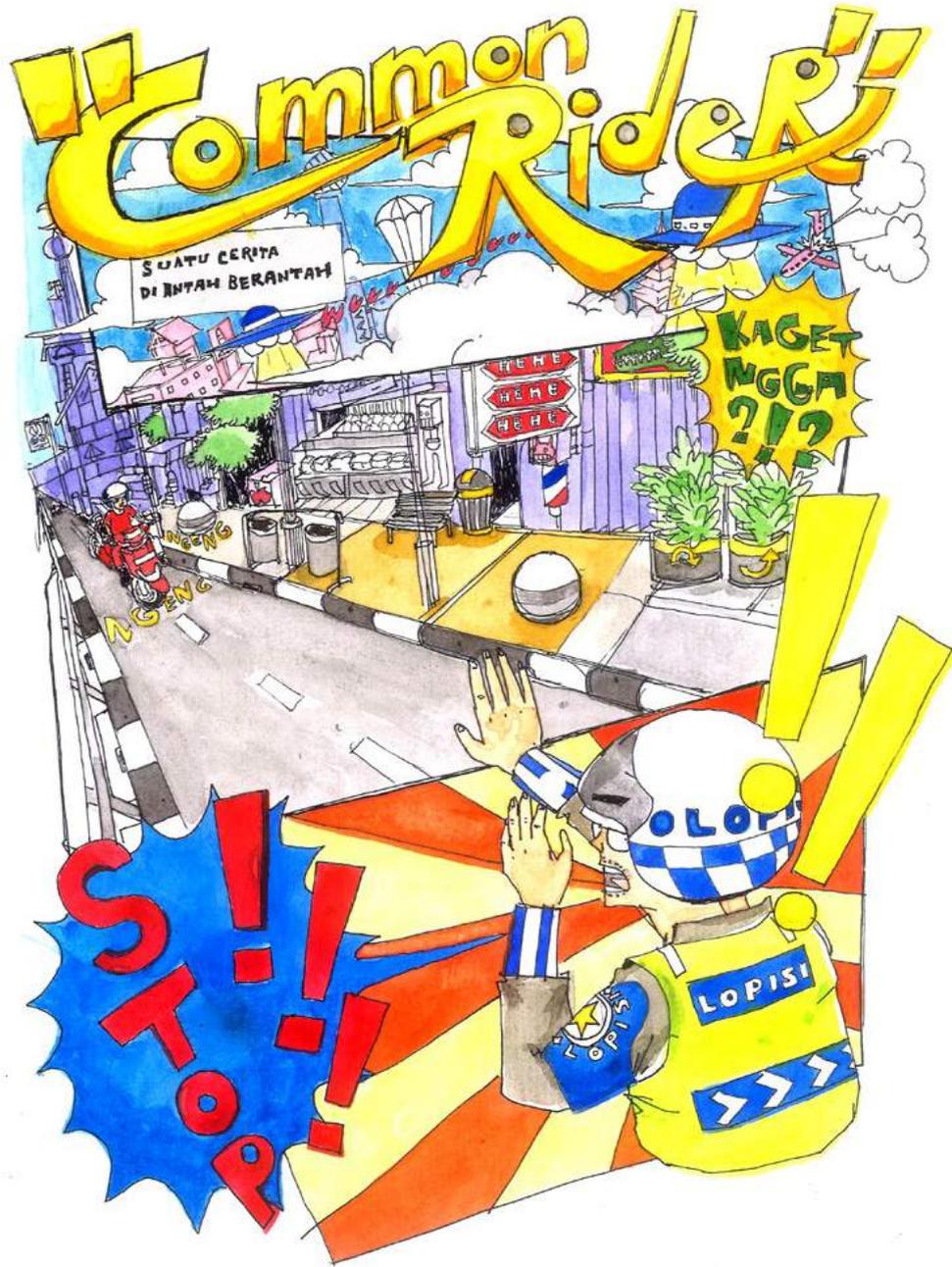
3

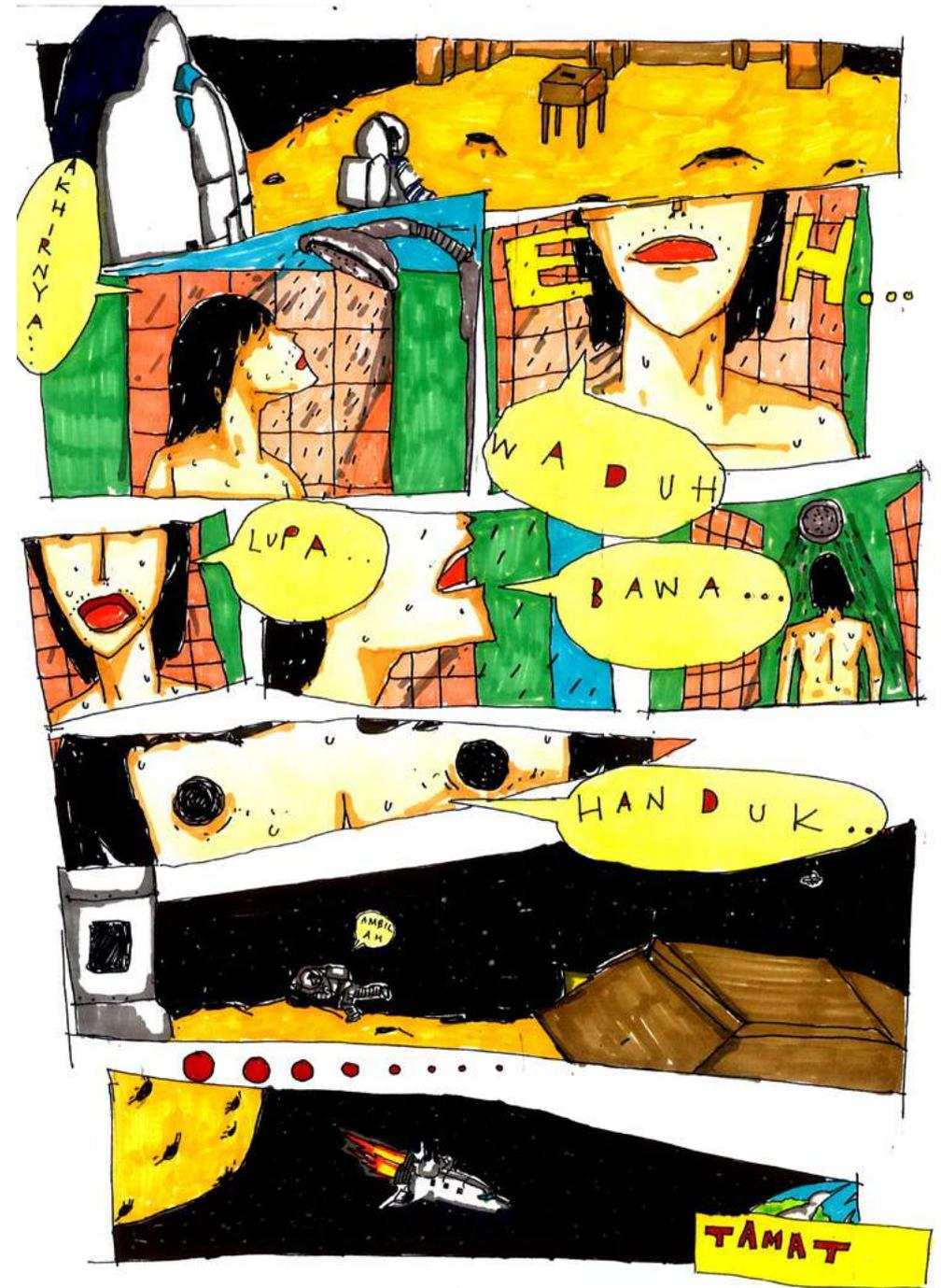


4

EMBRACE THE MUSIC OF THE CITY

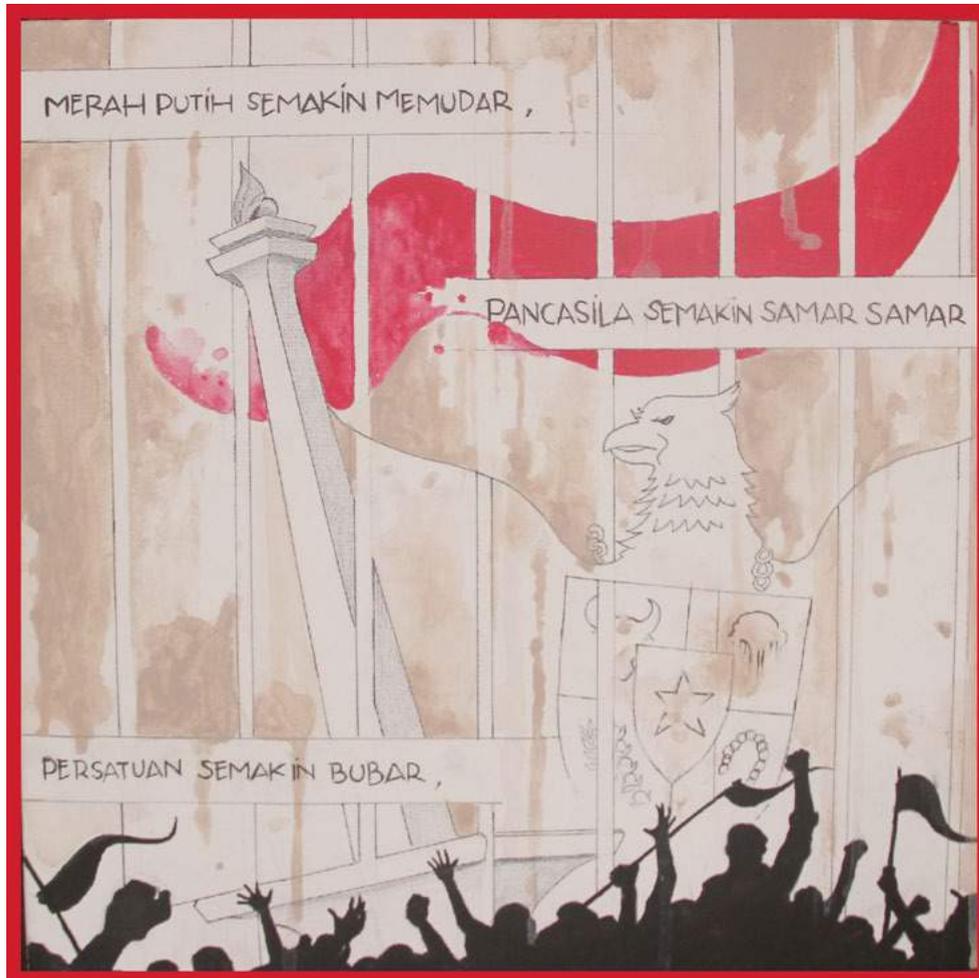
Sheila Rooswitha





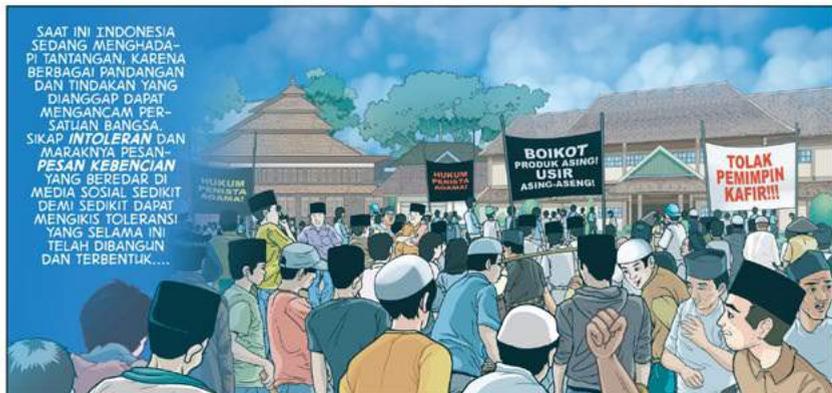
THE SPACE BETWEEN US

Solikin Karbit
cetak digital di atas kertas
2018

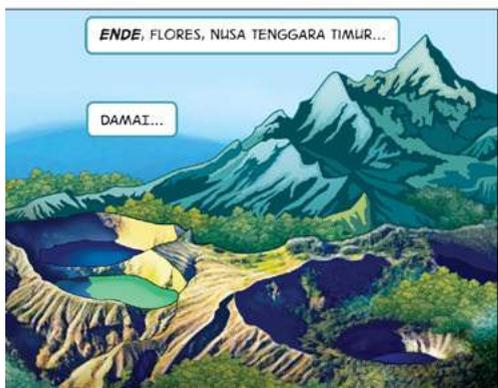


JAGOAN INDONESIA

Sulistyo Budi



SAAT INI INDONESIA SEDANG MENGHADAPI TANTANGAN, KARENA BERBAGAI PANDANGAN DAN TINDAKAN YANG DIANGGAP DAPAT MENGANCAM PER-SATUAN BANGSA. SIKAP **INTOLERAN** DAN MARAKNYA PESAN-PESAN **KEBENCIAN** YANG BEREDAR DI MEDIA SOSIAL SEDIKIT DEARI SEDIKIT DAPAT MENGGIS TOLERANSI YANG SELAMA INI TELAH DIBANGUN DAN TERBENTUK....



ENDE, FLORES, NUSA TENGGARA TIMUR...

DAMAI...



DI SEBUAH WARUNG KOPI...

CKCKCK...

HERAN DEH, INI ORANG PADA GAMPANG SALING FITNAH DI MEDSOS...

KENAPA, BRO?

MIAJUN...



YA GITU, DEH... CAPEKI

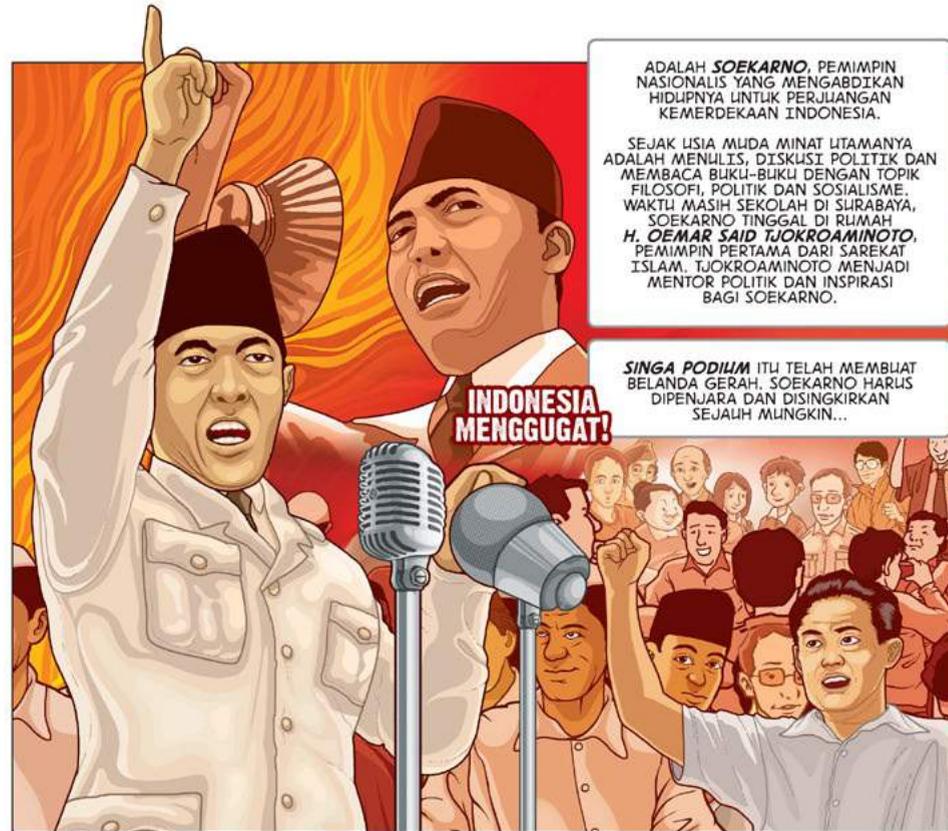
EH, TAHU GAK, BRO? TANPA ENDE, PANCASILA TIDAK AKAN PERNAH ADA...

OH, YA??

WIH... MASAK SIH?

YUPE! TAPI JANGAN DIKIRA SEMUDAH ITU MENDAPAT-KANNYA. PERJUANGAN-NYA DIBAYAR MAHAL DENGAN PENDERITAAN SILIH BERGANTI DARI BUNG KARNO...

DEMI INDONESIA...



ADALAH **SOEKARNO**, PEMIMPIN NASIONALIS YANG MENGABDIKAN HIDUPNYA LINTUK PERJUANGAN KEMERDEKAAN INDONESIA.

SEJAK USIA MUDA MINAT LITAMANYA ADALAH MENULIS, DISKUSI POLITIK DAN MEMBACA BUKU-BUKU DENGAN TOPIK FILOSOFI, POLITIK DAN SOSIALISME. WAKTU MASIH SEKOLAH DI SURABAYA, SOEKARNO TINGGAL DI RUMAH **H. OEMAR SAID TJOKROAMINOTO**, PEMIMPIN PERTAMA DARI SAREKAT ISLAM. TJOKROAMINOTO MENJADI MENTOR POLITIK DAN INSPIRASI BAGI SOEKARNO.

SINGA PODIUM ITU TELAH MEMBUAT BELANDA GERAH. SOEKARNO HARUS DIPENJARA DAN DISINGKIRKAN SEJAUH MUNGKIN...



SETELAH DITANGKAP, BUNG KARNO DIJEBLOSKAN KE **PENJARA BANCEUY**. DI DALAM PENJARA YANG DIBANGUN BELANDA PADA TAHUN 1877 INI, BUNG KARNO HIDUP DI DALAM SEL SELAMA 8 BULAN.



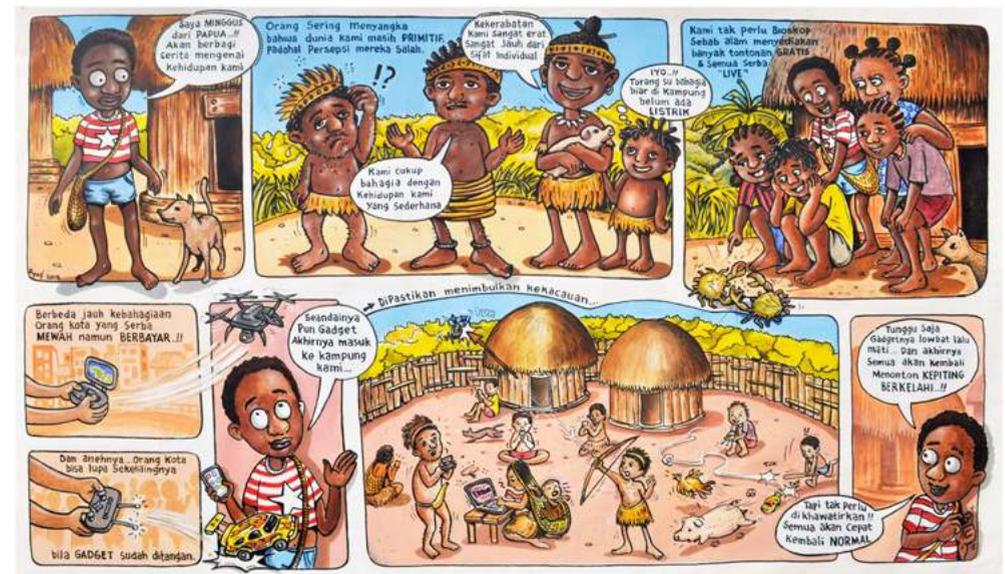
KELAHIRAN

Sungging Priyanto
cetak digital di atas kanvas
2017-2018



PAMERAN KARTUN KIMBERLI

Sutikno
ballpoint di atas kertas
2018



HIDUP SEDERHANA VS GADGET

Syafiuddin Halid
akrilik di atas kanvas
2018

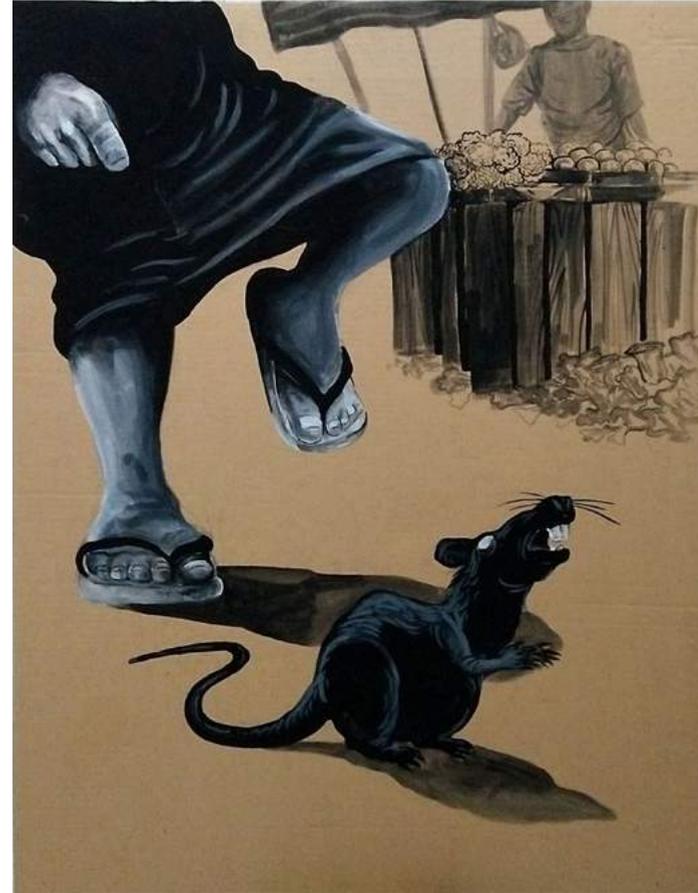


GLUYONAN

Syahrudin Ramadhan Dae

cat semprot di atas kanvas

2017-2018



DI BAWAH BAYANGAN

Taufan Hidayatullah

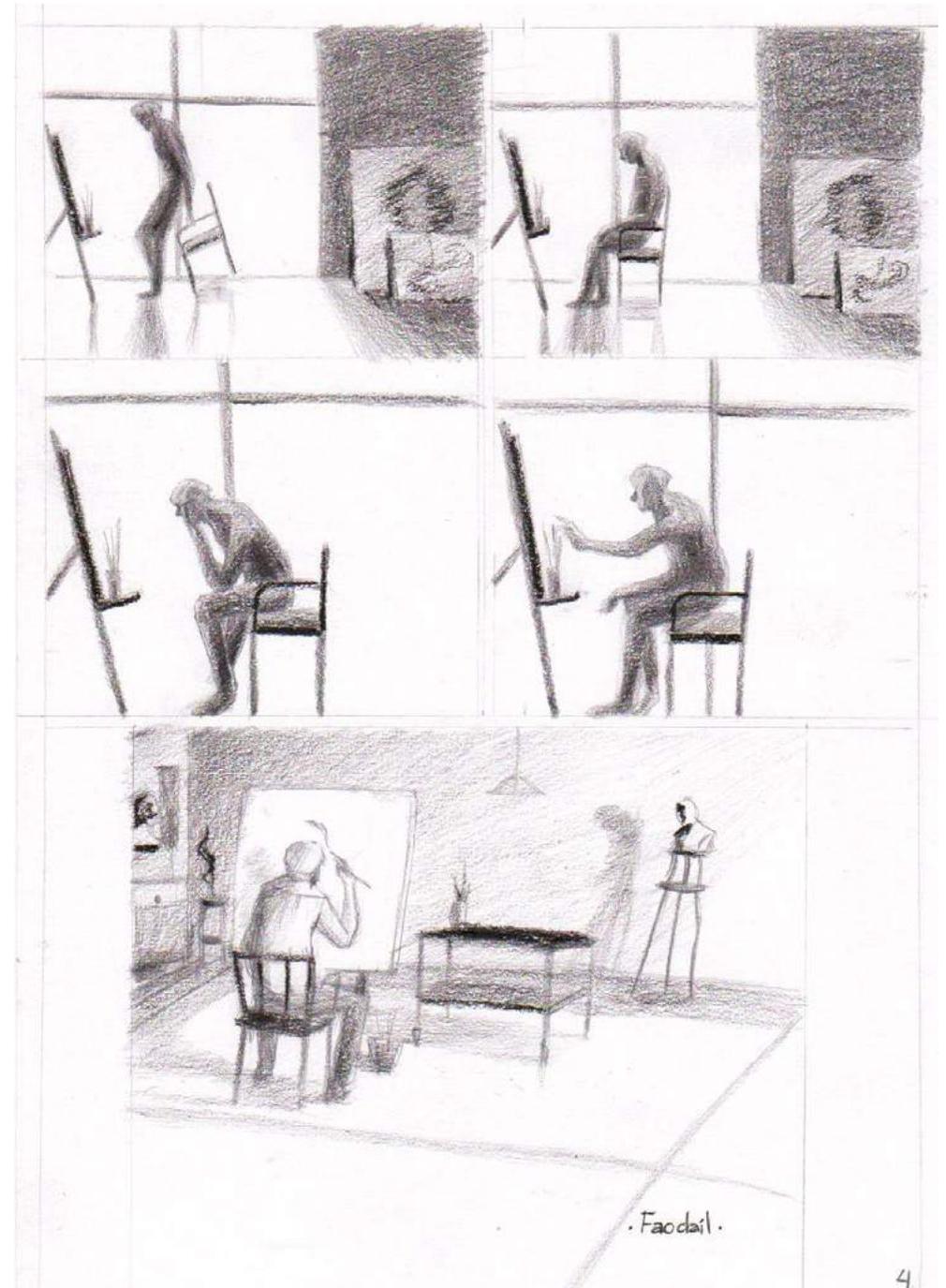
mix media

2018



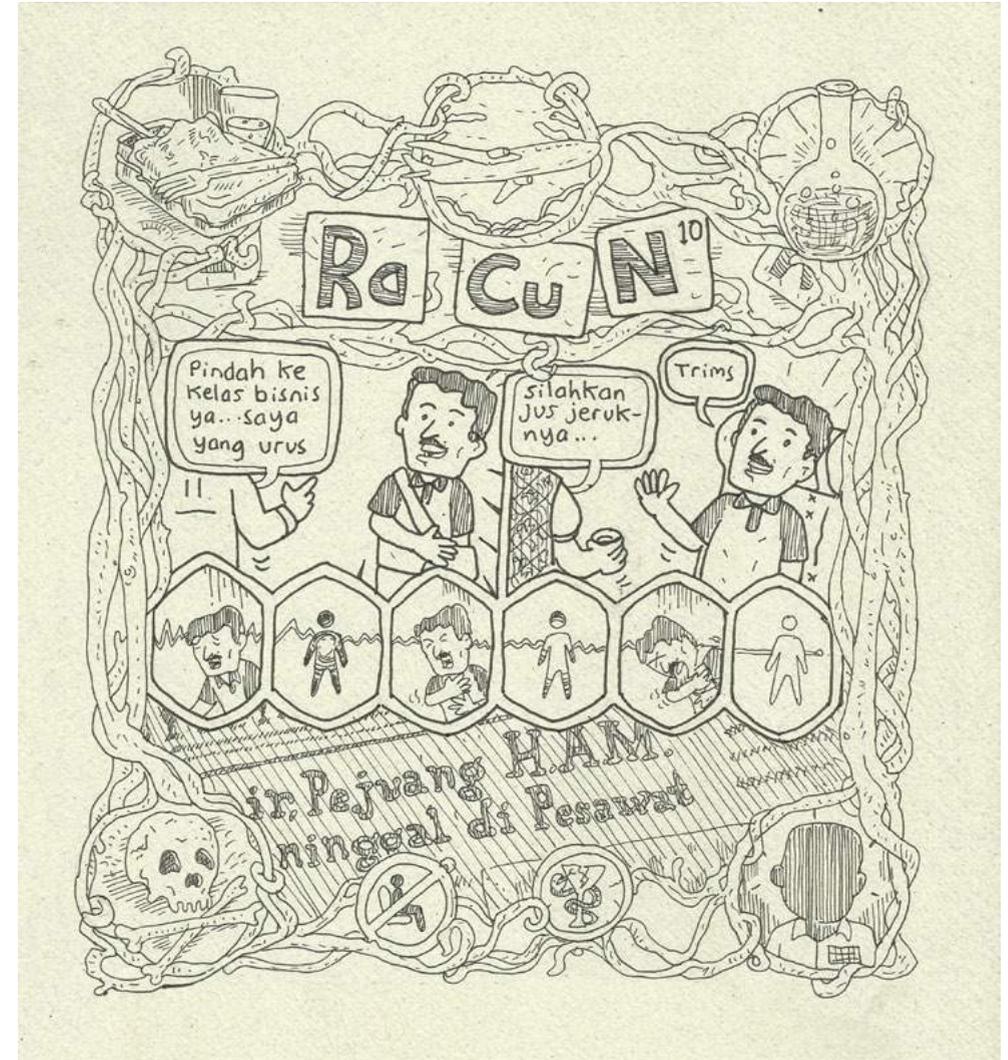
KEJARLAH DAKU KAU KU TANGKAP

Taufik Prawoto
mix media
2018



FAODAIL

Theresia Avila Meylan Erilian
charcoal di atas kertas
2017-2018

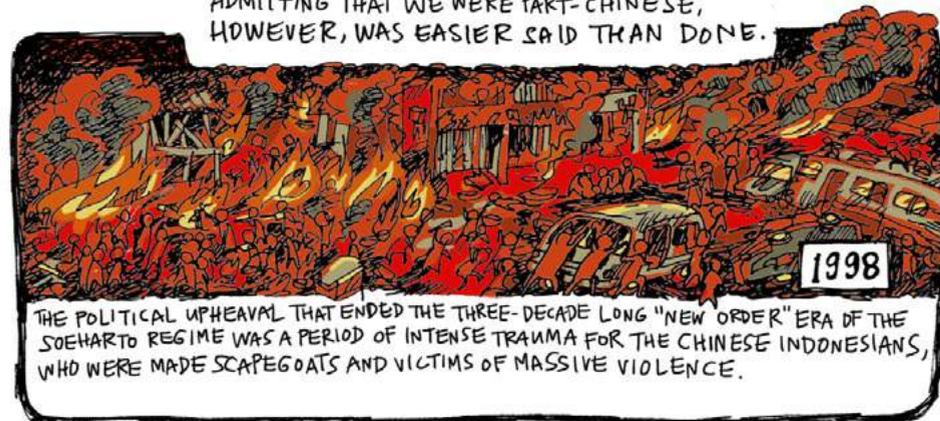


PEMBUNGKAMAN PEMBANGKANGAN

Terra Bajraghosa
 akrilik di atas kanvas
 2018



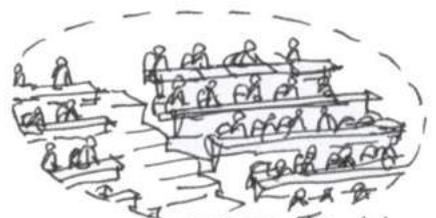
ADMITTING THAT WE WERE PART-CHINESE, HOWEVER, WAS EASIER SAID THAN DONE.



... BECAUSE, LATER, IT MEANT THAT I GOT TO TRAVEL, TOO! BUT FIRST - IT WAS THE CLASSROOM EXPERIENCE.



I got to sit and draw while you were teaching.



this was vindly the 1st image I had about your job.



after class, your students usually come over to check my drawings. That's how they remember me up to today.



Getting a bit older, I got involved in your particular HOBBY of collecting interesting news by making clippings off newspapers. cut, paste, categorize.



Then, more older, I had the new task to count and input grades of your students' exams.

We used to work on the floor, then. Face to face.

THEN THERE'S THIS EPIC MANADO TRIP..



I don't have any deadlines next week, right?

CAN YOU TAKE A WEEK OFF AND GO WITH ME TO MANADO?

I have a conference

okay I'll go!

campus office

THE CONFERENCE FEATURED AN EXHIBITION, TOO, OF (LOCAL) RESOURCES ...



You pretty much left me be -- so I could do whatever I wanted. I swam every morning and wandered aimlessly until I got hooked with an adventure community.



I'll go watch their climbing competition at their campus!

I'll go white-water rafting with these guys tomorrow!

okay go



Alright, Have Fun!

WE moved to another hotel - then you fainted when I was away with them..



don't mind me. I only need a bit of rest



Can I go to the mountains ...

.. camping for two days with them?

yeah sure enjoy yourself

UNTIL IT'S TIME FOR US TO GO BACK HOME ...



Mom can I have your daughter?

SHE, NOT I, DECIDES.

THAT WAS FUN, HUH, BU?

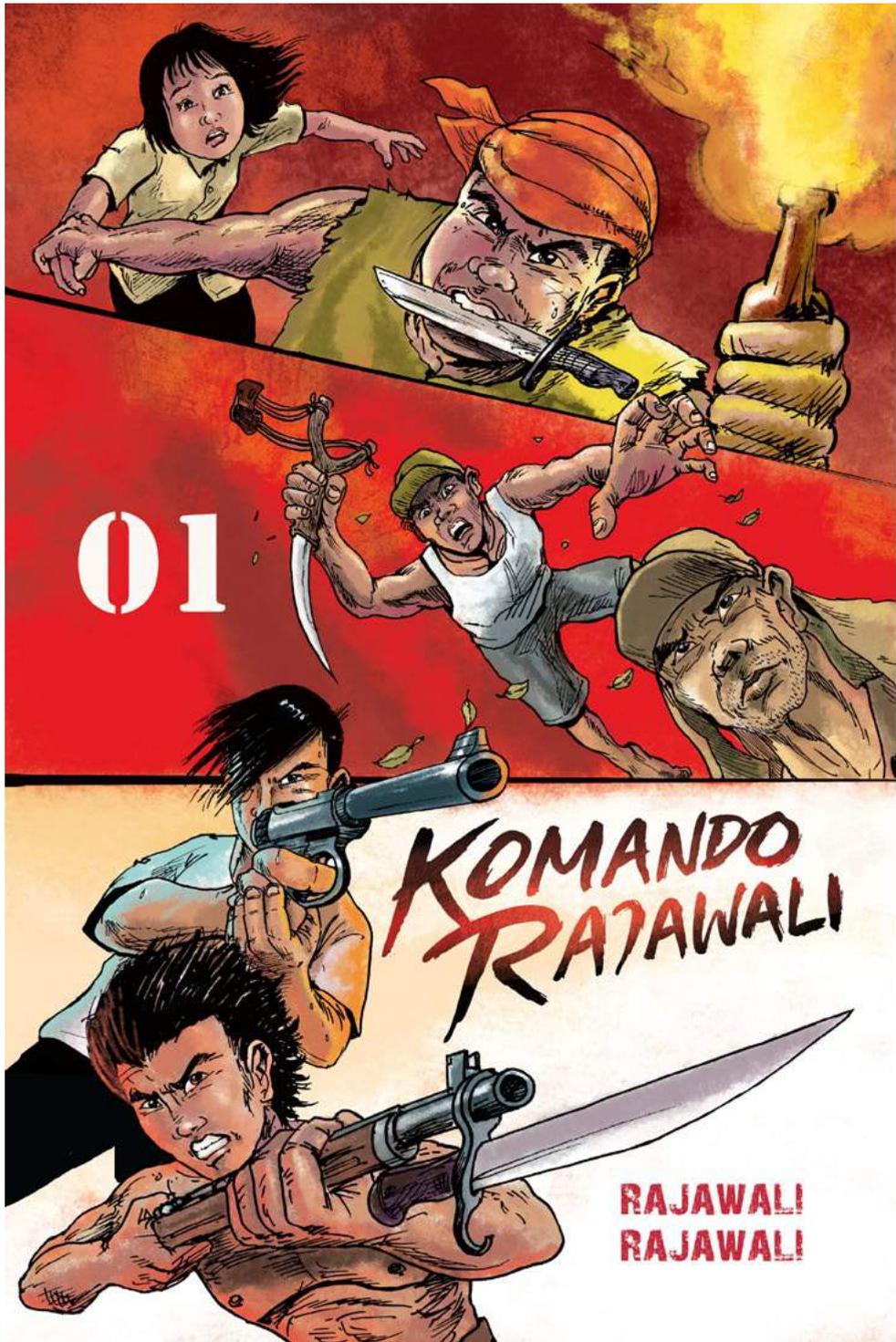


BATIK AKSARA (ROMEO JULIET VERSI JAWA)

Titik Susanti

batik tulis lukis di atas kain

2012



KOMANDO RAJAWALI

Tommy Thomdean

cetak digital di atas kanvas

2013





KARIMATA

Toni Masdiono







**KARYA II : SAPIKU-SAPIKU, SAPIMU-SAPIMU,
BABIKU-BABIKU, BABIMU-BABIMU**

Tri Akta Bagus Prasetya

tinta di atas kertas

2017

KARYA 2: NOSTALGI

Vilda Samandaru

kayu

2017



PERANG, PERANG DAN PERANG

Widiatmoko

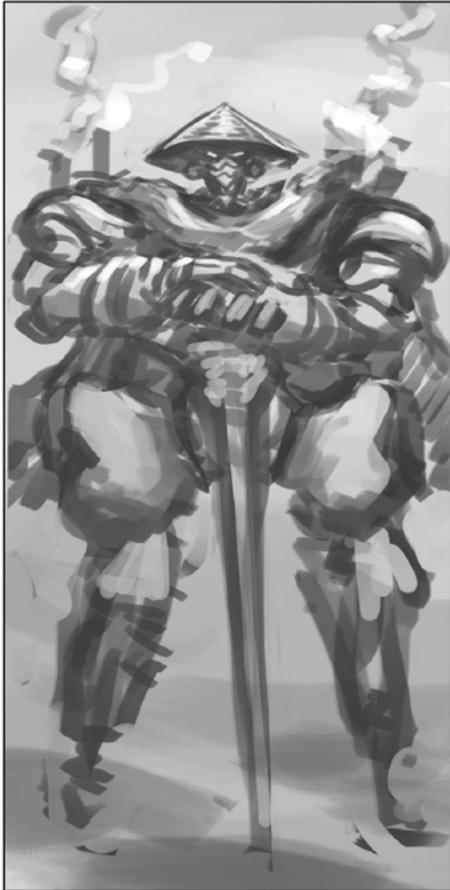
cetak digital di atas kertas

2018



BREAKING RECORD WITH ROCKET

Yudha Sandy
akrilik di atas kanvas
2016



Susunan Panitia

GLUDANG GARAM INDONESIA ART AWARD 2018

Penasehat	Titiek Soeharto
Ketua	Oktariadi Anis
Wakil Ketua 1	Etna Giatna
Wakil Ketua 2	Putu Rudana
Sekretaris	Ade K Syarfuan Rowena Rivai
Bendahara	Djauke Faizal Eva Iskandar
Sie. Dana & Sponsor	Ayu Rozan Gendis Siti Hatmanti Darariza Ipang Wahid
Sie. Publikasi & Dokumentasi	Ade K Syarfuan Indah Ariani
Sie. Acara & Protokol	Eva Iskandar Fransisca Djaya Sita Satar
Sie Art Shop	Raisha Syarfuan Sita Satar Oktariadi Anis
Sie. Konsumsi	Sapti Hoemar Djauke Faizal Yani Soehardjo

Sie. Undangan
Etna Giatna
Ade K Syarfuan
Rowena Rivai
Sekretariat YSRI

Sie. Pameran & Perlengkapan
Freddy Rosandi
Lanny P. Andriani
Ahmad Yuliawan
Citra Smara Dewi
Indah Tjahjowulan
Isworo Ramadhani
Danny Eko

Sie. Design & Kreatif
Jim Supangkat
Iwan Gunawan
Indah Tjahjowulan
Adityayoga
Carolline Mellania
Billie Rizgan
Isworo Ramadhani
Yudi Amboro

Sie. Bincang-Bincang
Inda C Noerhadi
Fransisca Djaya

Dewan Juri
Ketua Juri
Jim Supangkat

Anggota Juri
Titiek Soeharto
Basuki Wiwoho
Hikmat Darmawan
Iwan Gunawan
Inda C Noerhadi
Ayu Rozan

Kurator
Jim Supangkat
Iwan Gunawan
Hikmat Darmawan

Katalog ini dipublikasikan untuk melengkapi fasilitas pameran

Gudang Garam Indonesia Art Award 2018

2-18 April 2018

Galeri Nasional Indonesia
Jl. Merdeka Timur No.14
Jakarta Pusat 10110

Diselenggarakan oleh :

Yayasan Seni Rupa Indonesia

Ketua Umum

Titiek Soeharto

Kurator

Jim Supangkat
Iwan Gunawan
Hikmat Darmawan

Tim Data dan Katalog

Adityayoga
Carolline Mellanie
Isworo Ramadhani

Dipublikasikan oleh

Yayasan Seni Rupa Indonesia
Jl. Salak No. 24, Guntur
Jakarta Selatan
12980
www.yayasansenirupaindonesia.org





**GUDANG
GARAM**

PT. GUDANG GARAM Tbk.



Yayasan Seni Rupa Indonesia
The Indonesian Art Foundation



KEMENTERIAN
PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN



GALERI
NASIONAL
INDONESIA