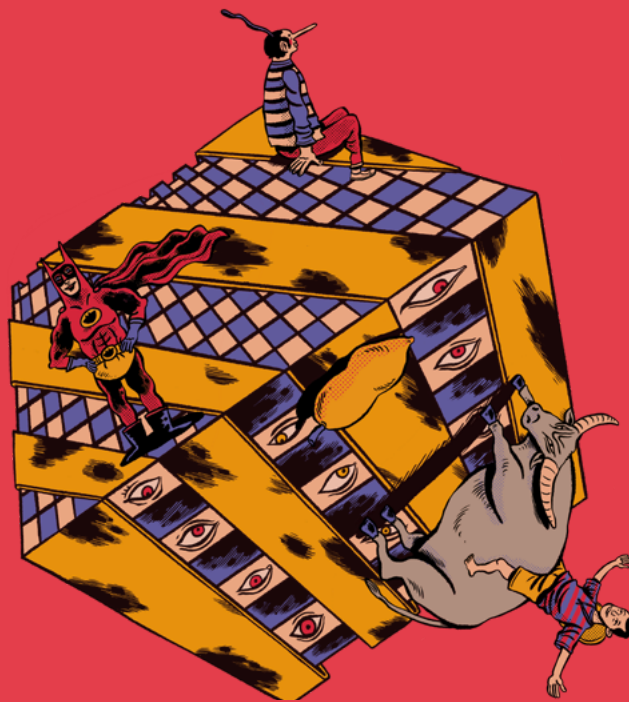




# Buku Panduan

Festival Seni Cetak Grafis: Trilogia



# Tentang Festival

**Festival Seni Cetak Grafis “Trilogia”** merupakan upaya Krack sebagai kelompok pegiat seni cetak grafis untuk merayakan praktik dan pengetahuan yang senantiasa berkembang luas dan terepresentasi dalam seni cetak grafis. Watak seni cetak grafis yang distributif, repetitif, dan reproduktif akan kami jadikan pintu masuk untuk membicarakan berbagai topik dalam dinamika sosial budaya masyarakat.

Seni cetak grafis memiliki sejarah panjang dan kerap digunakan sebagai medium penyampai pesan sekaligus alat propaganda isu sosial-politik. Medium cetak juga hadir dalam keseharian masyarakat hari ini. Ia bisa menjadi gambar kaos yang mengkritisi rezim, hadir dalam uang sebagai nilai tukar sehari-hari, hingga muncul sebagai poster, bendera, buku dan lain sebagainya. Membicarakan praktik dan perkembangan seni cetak grafis sama halnya dengan merefleksikan budaya masyarakat. Dari situlah kerja produksi pengetahuan seni cetak grafis menemukan urgensinya.

Untuk turut serta dalam perkembangan budaya cetak, maka perayaan atau festival ini kami gagas. Sebuah acara perayaan kehidupan atas budaya cetak grafis yang selama ini hadir dalam daur hidup dan pengetahuan seluruh lini masyarakat. Perayaan ini berasal dari gagasan untuk mendorong berbagai inisiatif dan semangat kerja berbasis seni cetak grafis baik dalam wilayah teknis eksperimentasi maupun pengayaan wacana kritis.

**Festival Seni Cetak Grafis “Trilogia”** akan memberikan titik tekan pada amatan atas politik keseharian warga yang terepresentasi dalam seni cetak grafis. Perayaan ini akan berangkat dari bingkai siasat: siasat untuk memutus hubungan, membongkar, menolak, melawan atau mengontestasi norma-norma yang mapan dalam masyarakat, yang utamanya menggunakan medium cetak grafis sebagai media artikulasi.

Tidak sekedar gelaran hingar-bingar, festival ini juga sebagai upaya untuk turut mentranslasi praktik resiliensi warga yang diartikulasikan melalui teknik cetak grafis. Seni cetak grafis akan dibaca dan diletakkan sebagai perspektif dan metode berpikir, alih-alih hanya sebagai medium dan seperangkat teknologi. Untuk itu nantinya akan mengundang dan melibatkan kelompok gerakan warga yang secara konsisten menyuarakan isu lingkungan, pendidikan, sosial-politik hingga kemandirian ekonomi. Pameran, serangkaian workshop, kerja-kerja pelibatan warga hingga diskusi dan simposium akan menjadi rangkaian kegiatan festival ini.

**Watak** adalah tema dari festival ini. Tujuan dari pemilihan tema tersebut adalah untuk menelusuri dan memeriksa kembali perkembangan cara berpikir dan sifat dari praktik seni cetak grafis. Berdasarkan riset Rintisan Sejarah Seni Cetak Grafis yang dikerjakan sepanjang 2022-2023 cara berpikir seni cetak grafis telah memproduksi berbagai pengetahuan yang berkaitan dengan berbagai respon, kritik hingga strategi resiliensi masyarakat yang secara politis dimunculkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berangkat dari hasil riset tersebut, festival ini akan menempatkan **watak** seni cetak grafis di Indonesia sebagai sesuatu yang terus-menerus bersiasat dan mengalami rekontekstualisasi seiring perubahan zaman dalam lintasan historis dari era kolonial hingga hari ini. **Watak** seni cetak grafis yang dimaksud berkaitan dengan beberapa prinsip dasar praktiknya, yaitu distributif, repetitif, dan reproduktif.

# Krack! Printmaking Collective

Krack! merupakan kelompok seni cetak grafis yang berdomisili di Yogyakarta. Berdiri pada 2013, inisiasi kerja Krack! dimulai dengan produksi artistik karya cetak dan fasilitasi berbagai diskusi serta presentasi karya cetak melalui ruang fisik yang terdiri dari galeri, studio dan ruang bersama. Hari ini, selama lebih dari 10 tahun, Krack! terus konsisten untuk berkontribusi pada perkembangan seni cetak grafis di Indonesia, baik dalam hal eksplorasi teknis, medium maupun percakapan kritis.

Melalui serangkaian proyek dan karya kami juga melakukan berbagai inovasi dan eksperimentasi medium cetak. Eksperimentasi ini adalah upaya kami untuk terus-menerus mendobrak batas-batas konvensi teknis seni cetak grafis. Kami percaya bahwa seni cetak adalah medium yang sangat cair sekaligus selalu menantang. Selain itu, produksi karya kerap kami kolaborasikan dengan seniman lintas disiplin baik dalam maupun luar negeri.

Sebagai kelompok dengan keanggotaan dari berbagai latar belakang yang disatukan oleh ketertarikan pada seni cetak, praktik kerja Krack! juga dilakukan dalam kerangka produksi dan diseminasi berbagai wacana dalam perkembangan seni cetak grafis. Salah satunya adalah diskusi publik yang rutin diadakan. Kegiatan ini kami posisikan sebagai ruang bertumbuh dan belajar para anggota Krack!, sekaligus sebagai wadah untuk turut berpartisipasi dalam percakapan terkait dinamika seni-budaya di Indonesia dan sekitarnya. Selain itu, Krack! juga menjadi satu-satunya kelompok seni cetak grafis yang merintis penulisan sejarah seni cetak grafis di Indonesia. Historiografi ini kami mulai sebagai bentuk kontribusi aktif untuk turut menyusun puzzle sejarah seni rupa Indonesia yang masih berserak.

Aneka program dan kegiatan yang kami laksanakan mempertemukan kami dengan berbagai praktik dan pengetahuan individu serta kelompok yang tak ternilai dan mewarnai dinamika proses sosial masyarakat yang beragam. Berbagai karya yang kami produksi hingga ragam inisiatif kegiatan tersebut kami maknai sebagai sebuah perubahan sekaligus runutan pijakan. Pijakan demi pijakan untuk jauh menuju serta mewujudkan berbagai gagasan yang telah kami susun bersama.

Sebagai lembaga yang telah lebih dari 10 tahun hidup dan menghidupi seni cetak grafis, Krack! merasa perlu untuk menapaki pijakan berikutnya, bergerak untuk merayakan budaya cetak yang selama ini hadir dalam setiap lini kehidupan. Gagasan atas perayaan ini bagi kami bukan hanya hadir semata karena kecintaan kami pada seni cetak grafis. Lebih dari itu, perayaan ini merupakan upaya Krack! untuk merayakan praktik politik keseharian warga yang terepresentasi dalam tradisi cetak, utamanya melalui wataknya yang masal, distributif, repetitif dan reproduktif. Perayaan ini juga menjadi pijakan bagi kami sebagai kelompok untuk terus mengartikulasikan dan memfasilitasi rantai daur hidup pengetahuan melalui kerja kebudayaan, berkontribusi dalam percakapan dinamika seni-budaya, serta mengupayakan ekosistem seni yang inklusif dan berkeadilan.

# Jadwal Kegiatan

## Festival Seni Cetak Grafis: Trilogia

### Pameran

7-20 Desember 2024

---

Pameran

7-20 Desember  
2024

10:00-21:00 WIB

Galeri R.J.  
Katamsi, Institut  
Seni Indonesia  
Yogyakarta

---

# Simposium

13-15 Desember 2024

## Hari 1

---

Seminar Umum: Watak Seni Cetak Grafis di Indonesia	13 Desember 2024	09:00-12:00 WIB	Ruang Koendjono, Lt. 4 Gedung Rektorat Kampus 2, Universitas Sanata Dharma
--	------------------	-----------------	--

---

Panel "Citra dan Imajinasi Identitas"		13:00-15:00 WIB	Ruang Palma, Pascasarjana Universitas Sanata Dharma
---------------------------------------	--	-----------------	---

---

Panel "Yang Terlewat, Tak Jarang Dapat Tempat"		16:00-17:35 WIB	Ruang Palma, Pascasarjana Universitas Sanata Dharma
--	--	-----------------	---

---

## Hari 2

---

Panel "Politik Estetika Cetak Grafis"	14 Desember 2024	10:00-12:00 WIB	Ruang Palma, Pascasarjana Universitas Sanata Dharma
---------------------------------------	------------------	-----------------	---

---

Panel "Mencetak adalah Melawan"		13:00-15:00 WIB	
---------------------------------	--	-----------------	--

---

## Hari 3

---

Panel "Menggangu, Menubuh dan Menyetara"	15 Desember 2024	10:00-12:00 WIB	Ruang Palma, Pascasarjana Universitas Sanata Dharma
--	------------------	-----------------	---

---

Panel "Merentang Keundagian"		13:00-15:00 WIB	
------------------------------	--	-----------------	--

---

## Program Publik

7-19 Desember 2024

### Aktivasi Pameran

---

Pertunjukan Pembukaan	07 Desember 2024	15:00 WIB - selesai	Galeri R.J. Katamsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta
SENIN SENI - Tur pameran bersama para kurator	09 & 16 Desember 2024	13:00-16:00 WIB	
	11 & 18 Desember 2024	18:30 WIB - selesai	
Pop Up Studio Cetak	10 & 17 Desember 2024	15:00-17:00 WIB	
RAMBOEL - Rabu Oemboel	11 & 18 Desember 2024	19:00-21:00 WIB	
Mencetak Impian - Artclass Cikgu	14 & 15 Desember 2024	10:00-13:00 WIB	
Unbox and Play! - Main Bareng Komunitas Board Game Yogyakarta	14 & 19 Desember 2024	16:00-21:00 WIB	

---



## Aktivasi Studio

---

Lokakarya drypoint  
printed on fabric | Studio  
Grafis Minggiran

10 Desember 2024

10:00-17:00 WIB

Studio Grafis  
Minggiran,  
Yogyakarta

---

Lokakarya stensil (cetak  
saring) | Grafis Huru Hara

12 Desember 2024

Grafis Huru Hara,  
Jakarta

---

Lokakarya botanical  
monotype | Devfto  
Printmaking Institute, Bali

12 Desember 2024

18:30 WIB - selesai

Devfto Printmaking  
Institute, Bali

---

Lokakarya reduction  
linocut | Black Hand Gang,  
Bali

13 Desember 2024

10:00-15:00 WITA

Black Hand Gang,  
Bali

---

# Program Kolaborasi

## “Kolakora”

SkolMus

---

Program Publik Tukar Cerita “Pengarsipan Masa Depan” bersama Krack! Printmaking Collective	23 Oktober 2024	De Museum Cafe JKK, Kupang
Proses riset dan produksi karya	23 Oktober - 15 Desember 2024	Kupang, NTT
Pameran program kolaborasi	16 Desember 2024	Krack! Studio

---

## “Buku Kawruh: Among Boga”

Sanggar Lumbung Kawruh

---

Pameran program kolaborasi	16 Desember 2024	Krack! Gallery
Presentasi hasil lokakarya & pemutaran film	19 Desember 2024	Sanggar Lumbung Kawruh (Padukuh-an Ngurak-Urak, Kalurahan Petir, Kapanewon Rongkop, Gunungkidul, DIY)

---

## “Diskusi dan Lokakarya Cetak Saring”

## Sekolah Sablon Indonesia

---

Diskusi seputar kegiatan cetak saring dan industri kreatif

13 November 2024

Krack! Studio

---

Pengenalan produk pendukung dan praktik cetak

14-15 November 2024

KAGA Studio

---

Pameran program kolaborasi

16 Desember 2024

Krack! Gallery

---

## “Cutting the Edge”

## SeniNGrafis

---

Lokakarya cukil kayu, cyanotype, dan stensil

11 Desember 2024

Galeri Nasional Indonesia

---

Pameran program kolaborasi

16 Desember 2024

Krack! Gallery

---

# Program Pameran

# Menjelang Hari Gemilang

## Festival Seni Cetak Grafis: Trilogia

### Agung Kurniawan

Direktur Artistik

Seni cetak grafis adalah jejaln dari paradigma seni grafis dan seni cetak. Seni grafis sendiri adalah sebuah metode penciptaan seni dengan menggunakan media garis dengan seluruh elaborasi. Dalam proses penciptaannya menggunakan teknik cetak, baik cetak tunggal, tinggi, rendah maupun gabungan dari semuanya. Garis sebagai unsur utama sering dilupakan. Padahal, pada titik inilah seni grafis membedakan dirinya dengan seni lukis yang melihat garis sebagai *draft* atau karya sementara sebelum ditimpa oleh tekstur, blabar dan serangkaian perlakuan yang membuat garis tidak lagi menjadi bagian penting.

Seni cetak dalam konteks festival ini tak melulu mengacu pada teknik cetak yang kerap diampu oleh akademi seni konvensional, yang lebih fokus pada teknik cetak tradisional, tapi melaju pada teknik cetak dengan seluruh kemungkinan perkembangannya. Dengan cara pandang ini seni cetak grafis membuat seni grafis akademis dan seni cetak industri sebagai sebuah bagian integral dari budaya seni cetak grafis. Menerima seni cetak industri, seni grafis tradisional dan kiwari berada dalam satu kotak dan melihat seni sebagai sebuah peristiwa artistik berlapis-lapis, saling menyapa dan menyaru.

Dengan mengacu pada cara pandang di atas, festival ini bergerak mencari jati dirinya. Alih-alih menggunakan terminologi pameran, konsep festival dipilih sebagai benang merah untuk merangkum seluruh peristiwa yang mengiringinya. Bukan saja pameran seni cetak grafis, akan tetapi juga peristiwa teater, film, pasar dan serangkaian diskusi dan pertunjukan musik.

Pameran dalam festival ini akan menggunakan metafora tubuh manusia untuk melihat seni cetak grafis. Lantai pertama adalah kaki sebagai penyangga yang menawarkan arsip sebagai titik tolak untuk melihat sejarah seni cetak grafis di Indonesia. Pendekatan sejarah ini akan merangkai peran dan posisi sosial seni cetak grafis dalam konteks sejarah. Dimulai dari era pra Indonesia hingga gelora revolusi sosial di akhir tahun '60an. Pada ruang ini akan nampak bagaimana seni cetak grafis memainkan perannya sebagai alat propaganda, baik secara tersamar, menyaru, maupun langsung tanpa tedeng aling-aling. Seni cetak punya kelebihan pada sifatnya yang dapat mengganda. Kelebihan ini membuatnya menjadi alat perangkat efektif untuk memengaruhi pikiran, pendapat, bahkan imajinasi penontonnya.

Arsip yang terkumpul dari berbagai sumber diolah ulang baik format, media, maupun besarnya, kemudian ditampilkan dalam sebuah koreografi visual untuk mendekati atau memperoleh dampak serupa seperti ketika diciptakan. Dalam pameran ini arsip terpilih selalu mempunyai jejak seni cetak grafis di dalamnya, baik itu berupa litografi, etsa, sablon, poster atau ilustrasi. Oleh karena itu, riset dan pengolahannya menjadi rumit karena harus meneliti sejarah penciptaannya, apakah melalui jalan seni cetak grafis atau tidak.

Arsip yang telah *dikemonah* disusun dalam kerangka waktu yang relatif longgar dan saling di *tumpuk undung* untuk menghindari waktu sejarah kolonial; kronologis dan periodik. Oleh karena itu, selama melakukan riset ditemukan fakta bahwa propaganda sesungguhnya tak pernah berubah pola dan agendanya. Mengolahnya secara kronologis bisa jadi mengaburkan watak dan sifat propaganda yang hakikatnya lekat dan kekal. Apa yang dilakukan para cerdik cendekia kolonial dilakukan juga oleh intelektual kanan di masa Orde Baru. Perbedaannya adalah pada media propagandanya serta teknik dan jumlah cetaknya saja.

Selain menelisik peran negara dan korporasi dalam praktik propagandanya, rantai satu juga menyoroti bagaimana seni cetak grafis sebagai alat propaganda dipakai oleh pihak yang lebih lemah, dalam hal ini pejuang revolusi Indonesia di tahun '40an atau komunitas transgender, untuk menyuarakan dan menyebarkan gagasan alternatifnya. Hal yang menarik diamati adalah bahwa pada ruang dan waktu yang sama kedua belah pihak yang saling bertentangan ini menggunakan cara yang kurang lebih sama untuk berkontestasi menyerukan ide dan gagasan. Bisa jadi karena seni cetak grafis murah, mudah, dan dapat diproduksi dalam waktu yang cepat menjadi pilihan alat propaganda yang mangkus dan sangkil oleh siapa saja.

Beranjak ke rantai dua, yang dapat diasosiasikan sebagai tubuh seni cetak grafis, menampilkan seni ini dalam konfigurasi silang-sengkarut antara natural dan teknologis. Antara sentuhan manusia dan rekayasa teknologi untuk membuat dan membawa seni cetak grafis dalam tataran yang lebih luas. Dikembangkan, diperluas atau di-*jembeng* menjadi tak gampang dikenali watak seni cetaknya. Akan tetapi, di balik pembongkaran teknik, visi dan perilaku sesungguhnya tetap berupaya menempatkan seni cetak grafis ke habitat aslinya sebagai seni; terus berubah dan bertanya tanpa benar-benar mau beranjak dari platform seni cetaknya. Kecenderungan untuk tetap menghormati dan *nguri-uri* sehingga watak seni cetak grafis menunjukkan meski bertolak tapi tak mau jadi Malin Kundang. Meski sudah memiuh tinggal jadi jejak dan bebayangan, tapi rumah tetaplah ada untuk dikenang.

Selain soal teknik atau metode yang di-*jembeng*, tubuh seni cetak grafis memaparkan juga sejumlah narasi yang berada pada sisi balik senyap. Narasi yang lambat-lambat diperbincangkan dalam seni rupa hari ini. Narasi pinggiran. Tak banyak seniman yang mau membawa dalam proses penciptaan, oleh karena risiko yang bisa jadi muncul. Boleh jadi, "keberanian" ini muncul karena watak asli dari seni cetak grafis yang sejak awal digunakan untuk menggendong cerita: lahir dari rahim teks. Dari biara kuno di Bavaria sampai gilda ukiyo e dari seniman dimabuk sake, seni cetak grafis memberi ruh dan menguatkan teks. Bahkan sering kali mampu memberi warna dan konteks baru pada teks yang dihambanya. Sehingga, secara instingtif punya nyali untuk sedikit *nyerempet-nyerempet* bahaya. Narasi pinggiran adalah cara untuk berkontestasi dengan media seni lain. Alih-alih berhadapan langsung ia mengambil jalan berbeda. Menggarap wilayah kosong: narasi kritis yang tak berani disuarakan oleh seniman dari disiplin lain.

Merangkak naik ke rantai tiga, melewati anak tangga yang *meripih* karena waktu, kita menjumpai wajah seni cetak grafis ketika hidup dalam rahim awam. Sebagai simbol kepala, rantai ini menawarkan banyak gagasan yang berseliweran dari persentuhan antara seni cetak modern dengan seni grafis dan juga respon sensorik dari penonton yang menyerapnya.

Metode yang berkembang pesat pada dekade terakhir, kemudahan teknologi, membuatnya jadi masif. Sifat yang mau tak mau membuatnya direngkuh oleh sistem ekonomi kapitalistik, dijadikan budak untuk memuaskan hasrat konsumsi yang tak berkesudahan.

Turunan-turunan dari pertemuan antara seni cetak grafis dengan berahi konsumsi terwujud dari bagaimana ia dapat ditemukan pada kehidupan kita sehari-hari. Tanpa kita sadari seni cetak sudah menubuh pada homo kapitalistis, bahkan membentuk interaksi sosial dan identitas individu. Gambar cetak sablon di atas kaos penggemar klub sepak bola lokal tak melulu bicara soal garis atau warna, tapi mewakili kebanggaan, memori kolektif, dan identitas personal. Dari benda sehari-hari, oleh karena cetak sablon di atasnya, berubah menjadi simbol kelompok bahkan jimat pelawan laknat.

Lantai tiga ini menunjukkan bagaimana seni cetak grafis bermain dalam tataran emosi, tak lagi pada aspek visual semata. Digunakan bukan saja untuk menyenangkan tapi juga memuaskan hasrat, mempererat identitas kelompok, bahkan mampu menaikkan status sosial. Satu fenomena yang tak terbayangkan ketika ratusan tahun lalu seorang seniman gereja menatah balok kayu untuk mengisi lembar-lembar kosong dari kitab suci di Nuremberg. Seni cetak yang awalnya secara terbatas bisa diakses, telah bertiwikrama menjadi raksasa besar. Dan mengisi, memuaskan hasrat kita sebagai manusia kapitalistik di era kiamat semu hari ini.

Mengunjungi dan menyaksikan festival ini kita akan melihat bagaimana seni cetak grafis sesungguhnya tak bisa dilepaskan dari hidup kita sehari-hari. Kepandiran seni grafis akademik memang membuatnya nyaris mati. Akan tetapi gejolak kawula di luar kungkungan akademi seni membuat seni cetak ini bertiwikrama, sehingga sebagai medium tetap bisa hadir mewarnai hidup. Bahkan tanpa kita sadari membentuk citra dan rasa kita hari ini.

# Ada dan Berlipat Ganda

**Febrian Adinata Hasibuan & Sita Magfira**

Kurator

“Aku akan tetap ada dan berlipat ganda”  
*Keberanan Akan Terus Hidup* (Wiji Thukul)

/1/

## **Prolog**

Jika kebenaran adalah hasil dari proses membentuk opini atau realitas seseorang, propaganda merupakan instrumen paling mujarab yang dapat diandalkan untuk melakukan tugas itu. Langkahnya sederhana, banjir khalayak dengan berbagai informasi, gempur kanan kiri tanpa henti, kelak ia akan menjadi kebenaran. Propaganda bukanlah instrumen yang dilakukan secara acak tanpa tujuan jelas, melainkan instrumen pembentuk realitas atau kebenaran. Berbagai bentuk propaganda di sekeliling kita, betapapun kecil dan samarnya selalu tampak jelas tujuannya: “Ya, itu dia!”

Kemampuan propaganda untuk membentuk kebenaran menjadi menarik tatkala seseorang bisa dengan segera dan perlahan menentukan status ‘keberanan’. Istilah propaganda acap dipahami sebagai serangkaian pesan—sebuah fakta, rumor, atau berita bohong—yang disebarluaskan untuk memengaruhi sikap atau pendapat khalayak. Maka, ketimbang mendekatinya sebagai pembentuk kebenaran, propaganda lebih menarik dikaji sebagai cara bagaimana sebuah fakta digulirkan, digandakan, dan disebarluaskan. Alasannya, propaganda memiliki tujuan yang jamak: bisa untuk mengecoh, menyesatkan, menghasut, mendistribusikan gagasan, bersikap, hingga bersolidaritas.

Dengan demikian, pertanyaan apakah propaganda merupakan sebuah kebenaran seketika menjadi usang. Sebagai gantinya, mari kita bertanya bersama-sama. Bagaimana propaganda membentuk kebenaran? Kebenaran macam apa yang dibentuk oleh propaganda? Apa tujuan dari setiap propaganda? Pameran arsip seni cetak grafis Indonesia dalam Festival Seni Cetak Grafis “Trilogia” 2024 ini harapannya dapat menjadi ruang bagi kita untuk menjawab berbagai persoalan ini, sekaligus mengajukan pertanyaan dan percakapan lebih lanjut.

Sejarah seni cetak grafis telah tersebar dan melekat dalam halaman sejarah masyarakat. Propaganda hanya sebagian kecil dari kekayaan topik seni cetak grafis Indonesia. Hubungan seni cetak grafis dan propaganda amat serasi; susah diceraikan. Seni cetak grafis yang mengganda dan distributif dengan cepat ditangkap oleh (agen) propaganda yang sekaligus memungkinkannya untuk melapangkan agenda-agendanya. Dalam pengertian lain, pameran arsip ini hendak menekankan kembali bahwa propaganda lewat seni cetak grafis merupakan bagian tak terpisahkan dari kehidupan sosial sehari-hari.



Pameran ini menghimpun arsip propaganda seni cetak grafis yang dibentang dari masa kolonial hingga reformasi. Durasi yang panjang ini justru membawa kami untuk kembali melihat kondisi sejarah sosial dan sejarah seni di Indonesia—hingga semesta dunia seni kita. Sejak masa persiapan pameran, proses bongkar pasang pendekatan dan pembingkaiian terus-menerus dilakukan. Persoalan ini tampaknya inheren dengan riset arsip yang penuh dengan dinamika, terutama pada aspek ketersediaan, akses, tata kelola, dan paradigma pengarsipan itu sendiri. Kami kira hal ini perlu dibagikan untuk memahami kerja di balik pameran arsip ini dan bagaimana ia turut menentukan proses kuratorial.

## Dialog I

Ilustrasi ini tepat untuk menggambarkan institusi arsip dalam negeri. Siang terik membakar, tapi rak-rak dokumen ruang arsip Jogja Library Centre (JLC) teramat dingin untuk disentuh. Selain proses administrasi yang bertele-tele dan setumpuk dokumen dilahap gegat, ketidakcocokan antara katalog dan arsip sungguh menjengkelkan.

Saat mengakses Harian Rakyat edisi Minggu yang berisi karya cukil dari Lekra, si petugas menjawab gagu dan canggung,

“Oh, mau cari arsip...” jeda sebentar, “yang ko... ‘kiri-kiri’ itu, ya?”

Arsip itu entah di mana rimbanya.

Ketika kami bertanya, si petugas hanya geleng-geleng karena tidak tahu status arsipnya, entah pembersihan, laminasi, digitalisasi, restorasi, atau pembatasan akses.

Sementara, di sisi tengah, ruang kecil dengan sebuah sel yang menyerupai ruang sakramen pertobatan, bertumpuk berbendel-bendel dokumen. Melihat ini semua, pertanyaan soal transparansi dan keadilan—untuk tidak menggunakan kata ‘kenetralan’— lembaga arsip kemudian hadir.

Arsip yang dingin tak terjamah itu nyatanya memiliki berbagai dimensi dan lapisan. Persoalan ragam tata kelola dan paradigma tentang ‘apa itu arsip?’ juga kami temui.

Misalnya, perspektif Arsip Nasional Republik Indonesia (ANRI) tentang arsip berbeda dengan pemahaman kami. Saat mengecek ketersediaan dokumen-dokumen, seperti pamflet, selebaran, buletin, dan sebagainya, terkait program Keluarga Berencana (KB)— yang masif dan sistematis dipromosikan oleh pemerintah Orba— pihak ANRI justru tidak menilainya sebagai arsip. Menurut ANRI, kegandaan yang melekat pada dokumen-dokumen yang kami cari dianggap tidak sesuai dengan pemahaman arsip menurut mereka. Bagi institusi ini, arsip merupakan objek langka (tunggal) yang bernilai.

Sementara, menelisik koleksi arsip (digital) dari lembaga-lembaga di Belanda (khususnya untuk memahami propaganda di masa kolonial), ada kerumitannya sendiri. Benar bahwa digitalisasi arsip memberikan kemudahan akses. Namun, pada saat bersamaan, perlu dipahami bahwa setiap *database* daring adalah labirin yang riskan membuat seseorang tersesat di dalamnya. Ada serangkaian sistem yang bekerja di baliknya, dan untuk mendapatkan sesuatu, seseorang perlu memahami sistem tersebut. Sebagai contoh, kolom *search* dan *keywords* memang banyak membantu, tetapi apa yang dimasukkan di dalamnya akan menentukan hasil pencarian.

Seseorang tentu akan mendapatkan hasil yang berbeda jika memasukkan kata kunci yang berbeda pula meski memiliki makna serupa, misalkan untuk kata kunci ‘anak-anak’, ‘*children*’ atau ‘*kinderen*’ (anak-anak dalam bahasa Belanda) dalam kolom pencarian. Hasil pencarian akan memberikan lebih banyak jika kita memasukkan ‘*kinderen*’. Tentu ini terkait dengan fakta bahwa dokumen-dokumen tersebut diproduksi oleh orang-orang Belanda. Belum lagi, logika metadata yang turut menentukan hasil pencarian.

Sebaliknya, inisiatif-inisiatif pengarsipan partikelir justru lebih luwes, fokus, dan ramah pada perubahan. Luwes dan ramahnya lembaga arsip partikelir, baik yang dikelola oleh kolektif, personal, atau yang tidak diproyeksikan untuk menjadi lembaga arsip, sesungguhnya berperan besar. Sebutlah Redi Murti dan Ruang Melamun yang tentu tidak digolongkan sebagai lembaga pengarsipan. Namun, karena mereka menilai terbitan-terbitan lawas yang mereka simpan sebagai sesuatu yang bernilai, mulailah mereka melakukan kerja-kerja pengarsipan yang organik dan sporadis, dengan seleksi berdasar atas preferensi mereka. Sementara itu, lembaga-lembaga semacam Museum Musik Indonesia dan Queer Indonesian Archive (QIA) melakukan kerja pengarsipan yang lebih fokus pada topik dan komunitas-komunitas terkait.

Situasi di atas dapat memercik semangat dan motivasi bagi pegiat seni cetak grafis yang kerap merasa dipinggirkan dalam pembicaraan seni. Sehingga nada ratapan itu dapat segera dituntaskan. Menutup babak ironi yang selama ini terdengar di sana-sini: “Tradisi seni cetak grafis itu panjang, sayang kita tak punya arsip!”

## Dialog II

Propaganda bisa dikatakan hanya topik kecil dari kekayaan seni cetak grafis Indonesia. Pameran ini berusaha memungut ceceran itu, menyusun antologi, dan mengkomunikasikan ke hadapan Anda. Jauh dari kata merangkum, membuat kanon sejarah, atau bahkan mengganti sejarah. Pameran ini sekadar ingin memperlihatkan bahwa propaganda seni cetak grafis tak elit-meninggi di langit, melainkan dekat-melekat pada publiknya di era-era tertentu. Layaknya antologi, tak semua dapat dimuat, tapi setidaknya Anda dapat berselancar di atas propaganda yang memiliki cara, karakter, dan tujuannya masing-masing.

Saat berselancar di lautan arsip seni cetak grafis ini, jangan berharap bahwa arsip akan hadir secara mentah; apa adanya. Arsip bukanlah objek siap pakai. Bagi kami, bekerja dengan arsip juga soal memberi ruang kemungkinan baru bagi imajinasi dan penilaian. Arsip merupakan entitas yang secara terus-menerus butuh disilangkan dengan berbagai bentuk artikulasi: olahan bentuk, material, konteks, dan isu yang dibicarakan. Di sini, arsip seni cetak grafis hadir dalam bentuk-bentuk, untuk menyebut beberapa di antaranya adalah majalah dinding kampung dan denah rumah. Selain bertujuan memberi aksentuasi atas konteks dan isu dalam arsip, juga untuk membangun kesan—atau memicu memori dan asosiasi—pada para pengunjung.

## Mimpi Barat di Timur

*Mimpi Barat di Timur* berisi arsip cetak berupa brosur visual-visual dari ilustrasi buku, dokumentasi bentang alam, flora, fauna, catatan perjalanan, dan brosur pariwisata di era kolonial Belanda paruh abad 19 hingga 20. Di tangan kolonial Belanda, teknologi cetak secara maksimal dipakai untuk memetakan, merekam, dan mencatat segala macam hal yang ditemui di bumi jajahan. Buku *Java - Tooneelen uit het leven, karakterschetsen en kleederdragten van Java's bewoners* (1855) karya W. L. Ritter berisi gambaran nyata tentang berbagai sendi kehidupan masyarakat sehari-hari di Jawa, mulai dari petani hingga perdagangan, dari pernikahan sampai festival rakyat,

dilengkapi goresan-goresan litografi dengan detail menakjubkan oleh E. Hardouin. Detail tubuh, busana, dan aksesoris pada ilustrasi seorang pelaut Jawa, misalnya, mengingatkan kita pada sosok bajak laut dalam film-film tentang bajak laut. Agaknya, ilustrasi litografi Hardouin bukan pelengkap, melainkan mampu menjembatani sekaligus memprovokasi siapa saja yang tidak pernah atau bahkan belum melihat masyarakat Jawa. Tidak hanya menjembatani, namun turut membawa orang berimajinasi tentang kehidupan orang-orang di sana. Sama halnya brosur-brosur pariwisata, visual-visual yang menggiurkan dan eksotis itu secara langsung dan tidak telah menggeser posisi kita, dari semula beraktivitas sehari-hari menjadi seorang turis/ wisatawan. Betapapun problematisnya naturalisme, memang, sesekali ini dapat memprovokasi kita untuk datang langsung atau mengkhayalkannya tanpa henti.

### **Menjelang Hari Gemilang**

*Menjelang Hari Gemilang* fokus pada propaganda di 3,5 tahun masa pendudukan Jepang di Indonesia. Pada periode ini kita sama-sama melihat bagaimana imajinasi tentang persatuan Asia, gagasan tentang pembangunan, dan ajakan untuk mendukung Jepang di masa perang Asia-Pasifik hadir dalam arsip poster perang Jepang. Mendaku sebagai saudara tua, Jepang punya andil penting dalam membentuk dan menyebarluaskan gagasan tentang nasionalisme Indonesia. Di masa Jepang, pendidikan/ pelatihan—mulai dari membuat kereta api hingga seni rupa, misalnya—menjadi lebih aksesibel untuk khalayak luas. Pendidikan/ pelatihan ini umumnya dibarengi dengan gagasan tentang membangun masa depan Indonesia. Ini berbeda dengan laku kolonial Belanda yang lebih mengutamakan kaum ningrat. Bagaimana Jepang membentuk dan menyebarluaskan gagasan tentang nasionalisme kentara betul dalam arsip-arsip majalah Djawa Baroe. Menelisik edisi-edisinya, dengan detail terlihat bagaimana gagasan ‘menjadi Indonesia’ coba dibentuk oleh Jepang. Ajakan bekerja untuk membangun Indonesia dan Asia Raya muncul berulang-ulang lewat artikel, berita, lirik lagu, foto, dan ilustrasi. Di mana pada intinya, jika diletakkan dalam ruang dan waktu pendudukan Jepang, tidak lain adalah usaha untuk mengerahkan tenaga Indonesia sebagai bala bantuan bagi Jepang. Agak berbeda dengan poster, yang lantang dalam menyampaikan propagandanya, Djawa Baroe lebih sering pelan dan halus. Djawa Baroe pun turut memberi ruang bagi tokoh-tokoh nasional Indonesia. Soekarno, misalnya, hadir berkali-kali di sana menyatakan tentang bagaimana Indonesia bisa seturut dengan Jepang dalam upaya mencapai kemerdekaannya. Menarik untuk ditelisik: sejauh mana nasionalisme yang coba dibentuk oleh fasisme Jepang diamini dan atau didialogkan oleh tokoh-tokoh nasional Indonesia kala itu? Pun jelas, mereka yang memiliki afiliasi politik menyerukan internasionalisme, tidak—dan sulit dibayangkan untuk—hadir di Djawa Baroe. Dalam memilah arsip Djawa Baroe, kami berpegang pada tiga babak: masa kejayaan, masa pertahanan, dan masa kehancuran Jepang. Visual dan teks yang hadir dipilih untuk menampilkan imajinasi dari tiga masa tersebut, tak ketinggalan soal emosi-emosi yang ada di sana. Sebagai penyerta suasana, ada audio Mars Romusha *bekerja... bekerja....* dan pembacaan cerpen *Menjelang Hari Gemilang*.

### **Berjuang dengan Poster**

Dengan bingkai era revolusi kemerdekaan Indonesia, *Berjuang dengan Poster* menampilkan produksi cetak poster dari kelompok bernama Persatoean Tenaga Pelokis Indonesia (PTPI). Berdiri pada 10 Oktober 1945 di Bintaran, Yogyakarta, PTPI berkomitmen dalam gerakan kemerdekaan dengan mengorganisasi warga, anak sekolah, dan pemerintahan di tengah keterbatasan *skill*, material, dan sumber daya dalam kecamuk perang. Di saat kebanyakan sipil berperang dengan angkat senjata, elit politik membangun sistem pemerintahan, diplomasi, dan bernegosiasi dengan pihak musuh, sekelompok seniman dan warga mencetak poster-poster propaganda yang menakjubkan. Bagaimana tidak, dalam sehari, 1000 poster diproduksi dan didistribusikan ke penjuru negeri. Di Pulau Jawa, poster disebarluaskan melalui kereta yang bekerja sama dengan Djawatan Kereta Api. Sementara di luar Pulau Jawa, Sulawesi, misalnya,

poster dikirimkan lewat pesawat oleh Angkatan Udara. Menariknya pula, rupanya PTPI memiliki manifesto poster dan membagi 4 jenis poster:

1. Poster karikatur dicetak di atas kertas dan ditempel di tembok atau papan pengumuman
2. Poster pada papan besar dan spanduk di sekitar jalan
3. Poster cetakan *cliche* (klise) berwarna dan berisi slogan-slogan, dan
4. Poster sorot atau poster proyektor (seperti *slide*) dengan epidiaskop (semacam proyektor) seperti pertunjukan wayang.

Empat jenis poster ini menarik, karena selain mengeksplorasi teknik cetak, bahan, material, PTPI juga membuat persilangan media proyektor dan seni pertunjukan.

### ***Sekali Lagi, Menggugat***

*Sekali Lagi, Menggugat* fokus pada arsip karya cukil dan ilustrasi buku Lekra. Lekra penting untuk dihadirkan karena penghapusan legasinya sejak 1965. Pun, rasanya tidak mungkin membicarakan tema propaganda tanpa menampilkan karya-karya Lekra yang di masa kejayaannya punya andil besar dalam memobilisasi rakyat untuk berafiliasi—atau setidaknya bersimpati—dengan garis politik Partai Komunis Indonesia (PKI). Menariknya, walau benar realisme sosialis menjadi aliran dominan karya-karya seni Lekra, ada beberapa yang memiliki kekhasannya sendiri. Misalnya, dalam karya-karya cukil Wen Poer, meski tetap menampilkan petani sebagai karakter ikonik dalam tradisi komunis dunia ketiga, punya kesan impresionisme yang cukup kentara. Begitu pula dengan karya Ng. Sembiring. Pertanyaan turunan yang bisa diajukan adalah mungkinkah percakapan mengenai Lekra dalam kajian seni Indonesia mulai beranjak dari pengulangan tentang realisme sosialisnya? Dan bagaimana cara membincangkannya? Tentu, dalam kasus Lekra, proses pemberangusan yang dilakukan oleh Orba menyulitkan proses kajian. Kita tidak pernah tahu berapa tepatnya karya intelektual dan seni yang hilang dalam pusaran genosida 1965-66. Pada saat yang sama, yang tersisa juga sulit dipetakan keberadaannya. Kadang mereka ada di institusi-institusi arsip dalam dan luar negeri—dengan lika-liku aksesnya masing-masing. Tak jarang pula jadi koleksi pribadi. Arsip ilustrasi buku-buku Lekra yang hadir dalam pameran ini jatuh dalam kategori kedua. Pengarsipan partikelir yang dilakukan oleh Redi Murti memungkinkan kami untuk bertemu dengan buku-buku penulis Lekra yang visualnya digarap oleh seniman Lekra. Untuk menyebut beberapa di antaranya, ada *Si Kampeng* karya Utuy T. Sontani yang visualnya dikerjakan oleh Basuki Resobowo, atau karya Utuy yang lain, *Si Sapar* dengan ilustrasi dari Wen Poer.

### ***Membangun Keluarga Berencana***

Program Keluarga Berencana (KB) menjadi salah satu arsip propaganda di masa Orba. Spesifik kami mulai risetnya dari memori atas pengalaman menjadi kanak-kanak di masa itu. Selain KB, propaganda yang melekat dengan sangat baik adalah jargon 4 sehat 5 sempurna. Bisa jadi karena berangkat dari memori kanak-kanak itu pulalah maka pilihan arsip dan cara menampilkannya menjadi sangat sehari-hari dan mikro.

Apalah masa kanak-kanak kalau bukan soal rumah, menonton TV, minum susu, belajar, memiliki hobi filateli. Segala aktivitas ini bisa saja dimaksudkan sebagai miniatur kehidupan keluarga di masa Orba. Ini adalah tentang bagaimana kuasa yang otoriter itu bekerja hingga ke ranah privat seseorang: isi perut dan urusan ranjang. Program 4 sehat 5 sempurna tentu saja bukan hanya perkara bagaimana anak tumbuh sehat. Lebih dari itu, ia tidak lepas dari politik pangan; tentang bagaimana masyarakat Indonesia jadi akrab dengan perilaku mengeluarkan uang untuk membeli susu formula.

## **Mencetak Masa Kecil**

*Mencetak Masa Kecil* adalah bagaimana tangan-tangan halus propaganda membelai alam pikir anak-anak (yang berbeda-beda) dari masa ke masa. Di masa kolonial Belanda, buku berisi cerita petualangan/ perjalanan anak di Hindia Belanda ternyata cukup populer. Ditujukan untuk anak-anak Belanda, buku-buku ini jadi semacam pengenalan mereka tentang tanah jajahan. Anak-anak Belanda yang lucu dan penuh rasa ingin tahu itu umumnya digambarkan sedang bermain bersama, berinteraksi dengan orang tuanya, dan menjelajahi alam. Masyarakat kolonial hadir sebagai latarnya. Kita bisa melihat bagaimana dalam ilustrasi-ilustrasi Jetses anak-anak Belanda tampak sedang bermain, berinteraksi dengan orang tuanya, dan tak jarang tergambar pula babu yang sedang bekerja untuk keluarga Belanda, entah menimba air atau merawat salah seorang anak.

Kami juga menemukan buku cerita anak Belanda yang menggambarkan kehidupan anak-anak Indonesia (umumnya Jawa) dengan aktivitas yang beragam; mulai dari bermain dengan sesama hingga bekerja (menukang atau berjualan). Kami membayangkan, lewat membaca buku-buku semacam ini, anak-anak Belanda jadi memiliki gambaran tentang struktur sosial masyarakat kolonial, posisi mereka sebagai anak Belanda, dan seperti apa kehidupan di tanah jajahan pada umumnya.

Di bagian ini, hadir juga materi-materi pelajaran membaca—mulai dari masa kolonial hingga Orba. Materi-materi dari masa yang berbeda ini bisa dilihat tidak hanya sebagai materi ajar tentang membaca, tetapi juga tentang struktur sosial yang lebih luas dari pada itu. Misalnya, saat buku pelajaran membaca bahasa Belanda yang disebar di daerah jajahan memilih ‘inlander’ disertai dengan gambar seorang pribumi sedang mencangkul di sawah untuk menerangkan huruf ‘I’, ini akan membentuk gambaran anak tentang apa dan bagaimana ‘inlander’ itu.

Sebagai bagian yang diperuntukkan untuk anak-anak, *Mencetak Masa Kecil* juga memungkinkan pendekatan yang lebih interaktif dengan arsip. Ada sudut baca berisi arsip majalah anak-anak lawas—*Kutilang* dan *Kuncung*— disertai dengan mainan/ prakarya yang bersumber dari arsip terhimpun. Selain memungkinkan anak-anak untuk bereksplorasi dan bermain di ruang pameran, kami juga membayangkan mereka terfasilitasi untuk menemukan dan mengimajinasikan kehidupan dan cerita anak-anak seusia mereka bertahun-tahun yang lalu. Secara umum, sudut ini dimaksudkan untuk menyerupai taman kanak-kanak atau sekolah pada umumnya—tempat di mana anak-anak belajar banyak hal, sekaligus tempat mereka dicetak menjadi individu-individu yang sejalan dengan nilai-nilai dalam masyarakat; dengan seni cetak grafis menjadi medium bagi keduanya.

## **Agak Berisik, Harap Maklum**

*Agak Berisik, Harap Maklum* menampilkan arsip-arsip tentang dinamika kehidupan anak muda. Masa dalam hidup seseorang yang umumnya penuh mimpi, eksperimentasi, perlawanan, dan pencarian identitas, untuk menyebut beberapa. Materi yang hadir di sini kebanyakan berbentuk majalah, terbitan independen, dan poster—objek-objek yang umumnya lekat dengan anak muda. Visual maupun teks yang hadir sangat mungkin dianggap ‘menyeleweng’ dari standar nilai masyarakat (Indonesia) pada umumnya. Entah dari semangat independen dan anti-kemapanan, kegembiraan atas konten-konten vulgar dan *nyeleneh*, hingga identitas seksual yang non-hetero. Materi-materi arsip ini juga sangat mungkin membuka percakapan soal bagaimana yang ‘aneh’, ‘porno’, dan ‘tidak senonoh’ bergerak dalam lintas sejarah sosial Indonesia. Apa yang hari ini umum dianggap tabu atau kurang pantas, bisa jadi hal biasa 25 atau 40 tahun yang lalu. Sebagai contoh, di tahun ‘90an, lomba-lomba peragaan busana waria adalah hal yang lumrah. Hari ini, bisa jadi sangat riskan untuk menggelar acara serupa.

Untuk bagian ini, kami bekerja sama dengan inisiatif-inisiatif pengarsipan komunitas seperti Perpustakaan yang fokus mengarsipkan terbitan-terbitan musik dan subkultur underground dan Queer Indonesian Archive (QIA) yang mengarsipkan terbitan-terbitan komunitas queer di Indonesia pada 1982 hingga pertengahan 2000—seiring dengan transisi dari media cetak ke daring.

Bagi kami, terbitan-terbitan komunitas macam ini, beserta kerja distribusi di baliknya, bisa dilihat sebagai propaganda ala mereka. Terbitan-terbitan ini tak hanya mengekspresikan gaya hidup, identitas, dan nilai yang mereka hidupi. Lebih dari itu, media-media ini memungkinkan mereka untuk bersama-sama membayangkan masa depan dan kemungkinan lain bagi komunitasnya.

## Epilog

Pada akhirnya, arsip-arsip seni cetak grafis dalam pameran ini mustahil hadir tanpa kerja-kerja pengarsipan yang dilakukan oleh individu/ kolektif/ organisasi yang berkenan berkontribusi arsip mereka. Mengingat kerja-kerja sunyi dan berdebu ini tak mudah dilakoni, pun jauh dari cahaya dan tepuk tangan, apresiasi sangat layak diberikan. Proses riset ini membuat kami semakin paham bahwa pengarsipan seni cetak grafis masih kurang digarap—untuk tidak menyebutnya langka. Sekaligus, kami meyakini, masih ada lembaga/ individu yang melakukan kerja-kerja pengarsipan partikelir dengan fokus pada keberagaman bentuk seni cetak grafis dan koleksinya belum terhimpun oleh kami. Harapannya, pameran ini juga menegaskan pentingnya inisiatif-inisiatif semacam itu dan membuka pembicaraan atas pentingnya pemetaan arsip dan kerja pengarsipan seni cetak grafis.

Langkah kecil ini, sekali lagi, adalah usaha untuk mengurai hal-hal besar yang masih seringkali belum dieksplorasi dengan sungguh-sungguh dalam panjangnya rangkaian sejarah seni cetak grafis Indonesia. Segala keterbatasan dalam pameran ini, baik ketersediaan arsip, pilihan tema, keputusan artistik, dan pendekatan kuratorial, kami sadari hadir dalam keterkaitan antara satu sama lain. Dari kerja mempersiapkan pameran ini, kami juga sadar bahwa kerja kuratorial memiliki perspektif dan pendekatan yang tidak bisa dipaksakan kepada arsip. Sebaliknya, arsip selalu menantang kerja kuratorial, karenanya kami perlu lebih lentur dan adaptif atas berbagai kemungkinan yang disediakan oleh arsip. Dengan kata lain, jika seseorang mau mendengarkan gambar dan suara di dalam arsip dengan lebih dekat, ia mungkin bisa belajar lebih banyak dari sana.

Pameran arsip propaganda seni cetak grafis bukan sekadar kumpulan materi visual semata. Ini juga soal kisah yang menyertai perjalanan masyarakat Indonesia dari waktu ke waktu. Kisah yang dituturkan melalui berbagai teknik atau teknologi cetak yang tersemat pada kertas-kertas sampul buku, catatan perjalanan, ilustrasi buku, catatan etnografis, kajian sains, brosur wisata, ilustrasi poster jalanan, iklan layanan masyarakat, perangko, majalah, hingga terbitan mandiri. Anda sedang berhadapan dengan kisah tentang sebuah masyarakat. Kisah yang tak selalu enak untuk dinikmati, tapi mungkin saja dan bisa jadi perlu dijelajahi. Tak perlu tergesa-gesa menilai arsip-arsip yang dihadirkan; dengarkan, bicarakan, dan ceritakan.

Bagaimana? Sudah siap dipropaganda?



Agung Kurniawan  
Arsip Nasional Republik Indonesia  
Bentara Budaya  
Catatan Nusantara  
CRA Gallery  
Indies Gallery, Antique Maps & Prints of Indonesia  
Indonesian Visual Art Archive (IVAA)  
Jogja Library Centre  
Leiden University Libraries Digital Collections  
Museum Musik Indonesia  
Nederlands Fotomuseum  
NIOD Instituut voor Oorlogs-, Holocaust- en Genocidestudies  
Perpustakaan Nasional Republik Indonesia  
Perpustakaan  
Queer Indonesia Archive  
Sidharta Art and Auctioneer  
Ruang Melamun  
Taufiq Nur Rachman  
The Memory Database  
Toko Buku Bekas Kawan  
Willy Alfarius

# Artist Proof

## Wajah, Praktik, dan Arena Seni Cetak Grafis Kontemporer

### Ace House Collective & Britto Wirajati

Kurator

Dalam arena seni rupa kontemporer di Indonesia, perwajahan karya seni cetak grafis tidak semata-mata hanya dipersepsikan sebagai karya dua dimensional berbasis media kertas. Pada konteks estetika, karya seni cetak grafis dalam arena ini juga tidak hanya berbasis estetika formalis yang jamak diaplikasikan dalam karya seni lukis. Maka dari itu, kita dapat meminjam pandangan bahwa perwajahan karya seni cetak grafis dalam seni rupa kontemporer hadir sebagai manifestasi dari persinggungan tiga kondisi: (1) tarik-ulur kerja mekanis dan humanis dalam teknologi cetak; (2) perluasan area praktik seni visual; dan (3) penggunaan bahasa komunikasi dalam pengembangan ide artistik (Kirker, 2009).

Kondisi tarik-ulur kerja mekanis dan humanis dalam teknologi cetak merupakan implikasi dari berkembangnya watak pemikiran pascamodern dalam arena seni rupa kontemporer. Seni cetak grafis yang punya kaitan kuat dengan kerja mekanis dari alat atau mesin cetak dalam seni rupa kontemporer berada pada kondisi yang tidak nyaman karena pengaruh pemikiran pascamodern, sehingga perkara utamanya bukan lagi perkara teknis. Pemikiran pascamodern telah menyeret masuk isu-isu terkini dalam realitas kehidupan masyarakat sehari-hari menjadi perkara lain yang dominan dalam praktik seni cetak grafis kontemporer (Sucitra, 2015).

Kondisi perluasan area praktik seni visual dalam praktik seni cetak grafis di arena kontemporer mengarah kepada upaya menyalakan kungkungan berbagai kesepakatan yang selama ini dianggap sebagai konvensi seni rupa modern. Kondisi yang demikian dapat dilihat salah satu contohnya dalam fenomena karya seni cetak grafis *monoprint*. Karya *monoprint* kerap dipandang sebagai pembangkangan terhadap konvensi seni cetak grafis karena menolak reduplikasi (Suseno, 2014).

Kondisi penggunaan karya seni cetak grafis sebagai bahasa untuk mengkomunikasikan ide artistik berkaitan dengan karakter dari karya seni tersebut, yaitu massal. Dalam arena seni rupa kontemporer karya seni cetak grafis bukan lagi pelaksanaan kredo *art for art's sake* seperti pada seni rupa modern. Karya seni cetak grafis pada arena ini adalah upaya transfer gagasan dan pengetahuan, pengembangan wacana serta melakukan proses komunikasi (Zahrawaan, 2022) dengan memanfaatkan karakter praktik artistiknya yang masal tersebut.

Berangkat dari irisan ketiga kondisi di atas, maka kerangka kuratorial dalam pameran ini memiliki satu tujuan khusus, yaitu menelusuri kembali perwajahan karya-karya seni cetak grafis yang dipersepsikan sebagai karya *expanded printmaking*, baik dalam konsep visual dan non-visualnya, akibat dari perkembangan arena seni rupa kontemporer. Pameran ini akan menyajikan capaian-capaian artistik yang sifatnya ideologis, meluas dan menjalar.



## Menoreh Garis Batas

Dalam kerja kurasi untuk pameran ini, pertama-tama dilakukan pembacaan terhadap konsep *expanded printmaking* itu sendiri. Problem yang mau dilalui lebih dulu adalah perdebatan atas istilah *expanded* untuk menentukan batas keluasan macam apa yang disepakati dalam kuratorial ini. Penentuan ini mempertimbangkan beberapa aspek: konvensi, material, gestur dan konteks historis serta politis.

Mempertimbangkan aspek konvensi yang dimaksud di sini bukan merupakan upaya untuk memegang teguh prinsip-prinsipnya secara ketat. Justru sebaliknya, prinsip-prinsip konvensi seni cetak grafis dalam kuratorial ini coba dinegosiasikan selentur mungkin. Proses negosiasinya dilakukan dengan mendudukan wacana konvensi tersebut di hadapan pernyataan, perdebatan dinamis dan perluasan praktik yang mengelilinginya. Pertimbangan prinsip-prinsip konvensi ini melibatkan perbincangan mengenai beberapa tegangan seperti watak *editioning*, penggandaan dan repetitif dengan *monoprint*, otentisitas yang tunggal serta citraan yang unik.

Pertimbangan kedua adalah perkara material yang dipilih. Karya-karya seni cetak grafis yang selama ini identik dengan material cetak berupa kertas, coba diperiksa kembali dengan cara pandang yang lebih luas. Sifat permukaan yang datar dan citraan dua dimensional pada karya-karya berbasis kertas menjadi titik tolak untuk mempertanyakan kembali esensi pemilihan materialnya, apakah memang keharusan atau hanya kebiasaan belaka. Karya-karya *expanded printmaking* kemudian menunjukkan bahwa sebuah karya grafis tidak melulu hadir dalam permukaan datar dan sifat dua dimensional dari material kertas. Eksperimentasi penggunaan material terjadi seluas dan sejauh mungkin pada arena seni rupa kontemporer.

Pertimbangan ketiga, soal menginterpretasikan gestur dalam metode kekaryaannya. Pada dasarnya, gestur dipengaruhi oleh sebuah transisi dari kebiasaan, menjadi tradisi dan kemudian membudaya. Melalui pertimbangan ini, dalam konteks seni rupa kontemporer, karya-karya *expanded printmaking* bisa saja dimunculkan dengan menggunakan metode atau tahapan penciptaan yang tidak memiliki kesesuaian dengan metode 'sekolahan'. Ada banyak yang bisa diperdebatkan dalam hal metode penciptaan ini, namun gestur dalam penciptaan karya *expanded printmaking* di sini adalah menemukan jejak 'gestur mencetak' dalam arti yang luas pada metode penciptaan karya seni cetak grafis tersebut.

Terakhir, pertimbangan keempat adalah konteks historis dan politis. Tujuan atas pembacaan konteks historis dan politis dari konsep *expanded printmaking* ini adalah menghindari pemaknaan dan juga pernyataan yang sifatnya absolut. Pemaknaan dan pernyataan atas konsep *expanded printmaking* adalah luaran dari sebuah upaya terus menerus menegosiasikan definisinya dalam sebuah perpindahan konteks waktu. Oleh sebab itu, *expanded printmaking* menawarkan nilai perluasan praktik dengan kadar yang berbeda-beda antar momentumnya. Sebuah karya seni cetak grafis dapat dipandang sebagai praktik *expanded* pada periode tertentu, akan tetapi kadarnya akan berkurang pada periode-periode selanjutnya. Semuanya bergantung pada konteks waktu yang digunakan untuk membacanya.

Berangkat dari pertimbangan demi pertimbangan tersebut, maka *expanded printmaking* dalam kerja kuratorial pameran ini diposisikan sebagai karya seni cetak grafis yang: (1) melampaui konvensi namun tidak mengingkari watak dasarnya; (2) memiliki semangat eksperimentasi material seluas dan sejauh mungkin; (3) menunjukkan gestur mencetak dalam metode kekaryannya; dan (4) mengandung nilai perluasan praktik yang melekat pada konteks perpindahan waktu. Keempat poin ini, ditambah dengan tiga kondisi manifestasi seni cetak grafis dalam arena seni rupa kontemporer yang telah disebutkan di awal kemudian menjadi cara baca tim kuratorial terhadap seluruh karya yang dipamerkan dalam pameran ini.

Pada karya-karya Nunung Nurjanti dan (alm.) Y. Eka Suprihadi dapat dibaca bahwa berdasarkan konteks tahun penciptaannya (1960an sampai 1990an), dorongan eksplorasi untuk melampaui kebiasaan pemilihan teknik dan material penciptaan karya seni cetak grafis di kala itu muncul dengan kuat. Karya-karya yang sarat dengan visualitas objek flora-fauna serta mitologi dengan nuansa dekoratif ini dapat ditangkap sebagai jejak pertumbuhan kekaryaannya keduanya dalam merespon dinamika arena seni rupa di Indonesia dari tahun ke tahun.

Intensi ini dapat dilihat dari penggunaan teknik sablon *rubber* pada media kain berkolon dan tetoron berpori besar dalam seri karya *White on White* (1978) dari Nunung Nurjanti, yang mengesampingkan kombinasi warna dalam rangka menonjolkan tekstur. Alih-alih memanaskan hasil cetakan *rubber* pada kain menggunakan setrika, Nunung Nurjanti justru mengandalkan uap air mendidih untuk menghasilkan tekstur cetakan yang menonjol ke permukaan. Eksplorasi untuk menonjolkan tekstur juga muncul pada karyanya yang berjudul *Sudamala* (1998). Kali ini Nunung Nurjanti bermain-main dengan logika relief. Aspek dimensional diekspos betul untuk menonjolkan tekstur kedalaman (dimensi) pada hasil cetak grafis yang bersifat dua dimensional. Temuan pembacaan yang lain dalam karya ini adalah logika menggambar secara terbalik (*invert*) yang khas dari seni cetak grafis.

Dalam karya Y. Eka Suprihadi yang berjudul seri *Cetak Tempel* (1976), intensi eksplorasi serupa juga dapat terbaca. Y. Eka Suprihadi pada tahun tersebut mengadopsi teknik cetak kolase dengan menggunakan potongan-potongan kain strimin untuk mencetak visual. Penggunaan teknik cetak kolase dan material kain (kassa) sebagai alat penghantar visual juga muncul dalam karyanya yang lain berjudul *Ayam Jantan* (1990). Logika kolase pada karya-karya Y. Eka Suprihadi kemudian terus berkembang pada periode berikutnya, era 1990an akhir. Karya berjudul *Peasant Life* (1996) kemudian menjadi manifestasi penemuan identitas visualnya yang diberi nama 'Lukgraf' (Lukis Grafis).

Identitas visual tersebut juga dapat dibaca sebagai intensi mengedepankan sifat *unique piece* (*monoprint*) pada karya-karya Y. Eka Suprihadi. Sesungguhnya intensi ini sudah muncul pada karya-karyanya sebelum 1990an, yaitu karya *Binatang Mitologi* (1984) dan *Sang Hyang Wenang* (1987). Y. Eka Suprihadi mengadopsi logika seni lukis untuk memberi lampu sorot pada keunikan karya cetak grafisnya. Dalam karya-karya Y. Eka Suprihadi, penggunaan teknik cetak secara saling-silang pada karya-karyanya (cetak kolase, *rubbing*, tusir dan relief) adalah upayanya membebaskan material untuk menciptakan bentuk sebuah citraan (*image*).

Temuan catatan atas karya-karya Nunung Nurjanti dan (alm.) Yohanes Eka Suprihadi ini memiliki irisan yang cukup tebal dengan karya dari F. X. Harsono dan Budiyono Kampret yang juga turut dipamerkan. Dalam salah satu seri karya F. X. Harsono yang dipamerkan, berjudul *Rewriting on the Tomb* (2010-2019), terbaca pula upaya bermain-main dengan teknik cetak relief bersifat deboss, seperti pada karya *Peasant Life* (1996) versi berwarna dari (alm.) Yohanes Eka Suprihadi. F.X. Harsono yang menjadikan bongpay (dialek Hokkian) sebagai master cetaknya menggunakan teknik *rubbing* dengan krayon warna untuk menghasilkan visual. Namun, karya *Rewriting on the Tomb* ini punya nuansa yang berbeda. F. X. Harsono mengangkat isu politik identitas, khususnya minoritas Tionghoa, sebagai konsep non-visualnya.

Bergeser pada karya-karya Budiono Kampret yang dipamerkan, berjudul *Patung Tanpa Kepala-2, Sang Budhanaga, Nandi, Raden Wijaya dan Dewi Saraswati* (seluruhnya dibuat pada 2012), praktik bermain-main dengan cetak relief muncul dengan sedikit berbeda. Budiyono mengambil posisi sebaliknya, cetak relief dengan sifat emboss, memanfaatkan sisi yang menonjol dari master cetaknya yang berupa beberapa relief serta arca dalam kompleks Candi Sukuh. Dalam aspek non-visual, Budiyono Kampret mengeksplorasi mitologi dalam karya-karyanya ini, senafas dengan beberapa karya Nunung Nurjanti dan (alm.) Yohanes Eka Suprihadi. Visualitas mitologi tampak meyakinkan sebagai inspirasi kekaryaannya mereka.

Masih berkaitan dengan karya *Rewriting on the Tomb* (2010-2019) dari F.X. Harsono, karya Tintin Wulia yang berjudul *Microstudy for Wanton* (2008) juga menyinggung persoalan politik identitas. Namun, pada karyanya ini, Tintin Wulia mengeksplorasi persoalan tersebut dalam rupa isu politik dalam migrasi manusia. Kontrol atas perbatasan dan kekhawatiran atas intensnya lalu lintas perpindahan manusia antar negara dipandang Tintin Wulia sebagai sumber kekerasan dari politik migrasi. Gagasan ini kemudian dibungkus oleh Tintin Wulia menggunakan medium instalasi dua saluran video yang tersinkronisasi. Dalam kedua video tersebut diputar adegan menjepit nyamuk dalam sela-sela halaman paspor yang dibaca oleh tim kuratorial sebagai gestur mencetak. Bercak darah nyamuk yang tercetak dalam halaman paspor ini yang kemudian menjadi terjemahan visual atas kekerasan yang timbul dalam politik migrasi manusia.

Gestur mencetak juga jadi pintu masuk tim kuratorial untuk membaca karya Munif Rafi Zuhdi. Dalam karya yang dipamerkan kali ini, berjudul *Lalu Lalang* (2021), Munif berupaya untuk merekam jejak dengan mencetak residu mobilitas manusia yang berlalu-lalang mengisi, menempati dan mengosongkan ruang. Munif menggunakan pengesat kaki (keset) sebagai master cetaknya dan memanfaatkan kotoran debu yang menempel sebagai tinta cetaknya. Pengesat kaki ini, bagi Munif, adalah simbol dari pembersihan diri manusia yang tengah berlalu-lalang. Hasil cetakan pengesat kaki pada kertas kemudian menjadi rekaman jejak lalu-lalang tersebut.

Pembacaan kemudian berlanjut pada karya Aurora Arazzi dan Adi Sundoro. Kali ini payung pembacaan yang digunakan tim kuratorial adalah seni cetak datar atau litografi. Aurora Arazzi dalam karyanya yang berjudul *Ode to Lithography* (2020) berupaya untuk menyoroti persilangan alur proses cetak pada arena seni rupa kontemporer dalam instalasinya. Konsep instalasi yang ditawarkan adalah ulang-alik antara objek dua dimensional dan tiga dimensional. Aurora Arazzi menginginkan seluruh detil proses cetak litografi bisa muncul dalam ruang pameran dengan menghadirkan instalasi perkawinan *sculpture-printmaking*.

Karya Adi Sundoro, berjudul *Spread and Distribute: Shared (v.1.0)* (2023), dibaca oleh tim kurator sebagai sebuah respon yang masih mirip. Adi Sundoro juga berangkat dari logika litografi, di mana reaksi pertemuan antara air dan minyak punya pengaruh krusial. Instalasi juga jadi pilihan Adi Sundoro untuk menyampaikan gagasan artistiknya ini. Rasionalisasinya terdiri dari dua hal: (1) unsur minyak dan air dalam kerja litografi; (2) penggandaan gambar menggunakan plat cetak. Konsep visual tersebut kemudian dipadukan dengan perhatiannya pada banjir informasi di era digital hari ini. Melalui *Spread and Distribute: Shared (v.1.0)*, Adi Sundoro berintensi untuk mengajak apresiatornya mengambil jeda sebelum bereaksi di tengah lautan informasi yang volume dan gelombangnya bertambah serta berlalu secara cepat.

Fenomena yang menyeruak di era digital hari ini juga menjadi isu yang direspon dalam karya Trio Muharam, berjudul *NOIR: Under Construction, history of surrealism and consumerism days* (2024). Konsep non-visual dari karya ini menggarisbawahi aspek keberlangsungan yang cepat, temporer dan bersifat letupan untuk menysar praktik komodifikasi, industrialisasi dan serangkaian kerja kapital yang mengelilingi keseharian masyarakat. Aspek ini kemudian diterjemahkan secara visual melalui penggunaan pencetak termal sebagai alat cetaknya. Pemilihan pencetak termal sebagai alat cetak ini dibaca oleh tim kuratorial sebagai penebalan atas aspek temporer dan cepat pada hasil cetakan.

Pemosisian kerja-kerja kapital, komodifikasi dan industrialisasi sebagai sasaran respon sebuah karya seni juga terjadi pada karya Dodi Irwandi yang dipamerkan dengan judul *Mc Clown* (2014). Karya berupa *silent comic* dengan metode penciptaan cetak tinggi ini mengembangkan potensi karya seni cetak grafis sebagai bahasa artistik menyampaikan gagasan/ isu tertentu (kapitalisme/ masyarakat konsumtif). Selain *Mc Clown* (2014), dipamerkan pula karya lain dari Dodi Irwandi yang berjudul *Spekulasi* (2008). Karya ini masih berangkat dari metode penciptaan yang sama, teknik cetak tinggi, dengan format yang cukup berbeda, yaitu *art book*.

Masih berada pada kecenderungan artistik yang serupa, Redi juga menggunakan gestur seni cetak grafis sebagai bahasa artistik untuk menyampaikan isu soal sengketa lahan (agraria). Format visualisasi yang digunakan sama dengan Dodi Irwandi, yaitu komik. Redi mencetak dua volume komik yang diberinya judul *Hidup dan Mati di tanah Sengketa* (2014) dan *Merdeka dan Sengketa* (2021). Kedua volume komik yang pembuatannya menggunakan teknik cetak tinggi ini disebut oleh perupanya sebagai 'komik advokasi sejarah kampung'. Perbedaan antara karya Redi dan Dodi Irwandi terletak pada penyajiannya. Jika Dodi Irwandi memilih tampilan penyajian selayaknya buku pada umumnya (pada bagian sampul dilapisi dengan kain), Redi memilih bentuk model alat musik akordeon (memanjang dan memendek sesuai jumlah lipatan).

Karakter *woodcut* dalam karya Dodi Irwandi dan Redi Murti ini dapat dibaca sebagai visual perlawanan secara populer. Baik perlawanan dalam ranah isu dan gagasan, maupun perlawanan kepada dominasi media cetak yang sudah umum dan mapan. Keputusan Dodi Irwandi dan Redi untuk mengeksekusi penggandaan karya mereka menggunakan cetak *woodcut* secara manual tersebut terkesan sebagai resistensi atas kepungan mesin cetak *digital print* yang selama ini menjadi moda utama penggandaan buku. Teknik cetak ini juga menjadi representasi dari semangat *do it yourself* (DIY), yang tidak memerlukan banyak alat bantu untuk bisa melakukannya.

Dalam membaca karya Alfin Agnuba dan F. A. Indun, payung pembacaan yang sama kembali digunakan oleh tim kurator. Seri karya Alfin Agnuba yang berjudul *Di Balik Layar* (2024) dan karya F. A. Indun yang berjudul *Flashback Money* (2005) sama-sama mempersoalkan pencitraan yang dilakukan negara dan bagaimana sebuah rezim mewariskan ingatan. Alfin Agnuba memilih perkawinan teknik *photolithography* dan cetak saring untuk mendukung misi artistik literasi historisnya ini, menghadirkan dua narasi sejarah berbeda atas sebuah tempat berbasis rekonstruksi sejarah lisan. Tujuannya adalah menjadikan konkrit sebuah hal yang bersifat lisan melalui visual dengan menggunakan metode seni cetak grafis dan bantuan refleksi cahaya sebagai sumber efek transisi.

F. A. Indun memilih teknik berbeda. Karya *Flashback Money* (2005) menjadi momentumnya untuk memberikan porsi besar pada aspek interaktivitas dalam apresiasi karya seni cetak grafis. F. A. Indun mencetak secara digital visual dari uang kertas dalam ukuran mikro yang kemudian dapat diapresiasi melalui penggunaan diorama gerbong kereta yang dilengkapi kaca pembesar sebagai media apresiator mengintip visual yang ditawarkannya. Pilihan ini didasari dorongan dalam diri F. A. Indun, untuk menawarkan kesempatan menginvestigasi pencitraan historis sebuah rezim melalui salah satu alat propaganda politik, visual mata uang.

Berkaitan dengan ingatan, pada pameran ini hadir juga karya Mintio yang berjudul *Ruang Di Antara Awan - Spaces Between the Clouds* (2021). Akan tetapi, gagasan soal ingatan yang ingin disampaikan melalui karya ini agak berbeda. Mintio justru ingin bicara soal ingatan yang hilang karena proses penuaan. Proses rekonstruksi ingatan yang ditawarkannya dalam karya ini bertujuan mengajak apresiatornya untuk mengambil jeda, membayangkan proses penuaan dan masa tua macam apa yang ingin mereka jalani nanti. Visual pada karya *Ruang Di Antara Awan - Spaces Between the Clouds* (2021) ini diciptakannya dengan mencampur berbagai media dari arsip foto lawas, pewarna indigo, *water-worn textiles* dan teknik cetak *sunlit cyanotype*.

Karya berjudul *Screwed Balls (The Final)* (2024) dari Maruto Ardi kemudian membawa cerita berbeda terkait praktik kekarya seni cetak grafis. Karya ini dibaca tim kuratorial sebagai akumulasi pengalaman sang perupa dalam dua peran berbeda, preparator pameran seni (*art handler*) dan pegrafis. Karya ini menggunakan dua logika kerja pada kedua bidang tersebut, pemasangan paku ulir (sekrup) dalam panel pemajangan karya dan mengimitasi gestur mencetak layaknya cat semprot dalam teknik stensil. Dalam karya ini, Maruto menciptakan pola melalui lubang-lubang sekrup. Hadirnya sekrup dalam karya Maruto ini selayaknya logika cat semprot dalam kerja cetak stensil. Karya ini menjadi bukti tegangan antara kerja mekanis dan humanis dalam seni cetak grafis di arena seni rupa kontemporer. Selain itu, unsur bayangan justru krusial dalam karya Maruto Ardi ini, posisinya mendistorsi pandangan apresiator dari tiap jarak yang berbeda.

Tegangan antara kerja mekanis dan humanis sebagai juga muncul dalam karya Irwan Ahmett dan Tita Salina yang berjudul *Sweaty Map* (2010). Visual yang diproduksi berangkat dari perpaduan antara kerja mekanis cetak saring dan produksi keringat dari tubuh manusia. Pertemuan keduanya pada media kaos kemudian menjadi pembentuk utama visual yang dihadirkan, bermain-main dengan cetak sablon peta Jakarta dan rembesan keringat dengan pola yang relatif sama. Konsep non-visual yang diselipkan pada karya ini adalah isu lingkungan, khususnya perkara temperatur udara Jakarta yang suhunya tinggi (35 derajat).

Terakhir, karya Tisna Sanjaya yang justru diposisikan sebagai pembuka alur pameran ini, mengambil perkawinan antara gestur seni cetak grafis dengan pendekatan *delegated performance* sebagai titik tolak. Tisna Sanjaya menggunakan bola, yang disebutnya sebagai lambang perdamaian dan lumpur sebagai representasi lingkungan, untuk membuat logika cetak bekerja pada karyanya. Interaktivitas kemudian muncul ke permukaan ketika aktivasi karya ini dilakukan. Aktor-aktor non-profesional seni akan terlibat, mencetak jejak menggunakan bola berlumpur pada bidang tembok, setelah mereka mengartikulasikan pernyataannya atas isu utama yang ingin direspon Tisna Sanjaya, isu kemanusiaan dewasa ini.

Kurang dan lebih, beginilah hasil pembacaan karya-karya yang dipamerkan oleh tim kuratorial. Seluruhnya dirangkai untuk menunjukkan betapa lenturnya seni cetak grafis sebagai tradisi artistik dan luasnya jalaran praktiknya dalam seni rupa kontemporer sampai hari ini. Cara memandangnya memang bisa jadi kabur dan lebih menyulitkan. Namun, kerangka kuratorial pameran ini ingin menawarkan upaya memeriksa penonjolan watak seni cetak grafis dalam kelenturan dan keluasan tersebut sebagai cahaya pemandunya.

### Referensi

Kirker, Marjorie Anne. (2009). *Printmaking as an Expanding Field in Contemporary Art Practice: A Case Study of Japan, Australia and Thailand. [Academic Paper]*. Department of Visual Arts, Queensland University of Technology. [https://eprints.qut.edu.au/29746/1/Marjorie\\_Kirker\\_Thesis.pdf](https://eprints.qut.edu.au/29746/1/Marjorie_Kirker_Thesis.pdf).

Saff, Donald & Deli Sacilotto (Penerjemah Drs. Andang Suprihadi P.). (Tanpa Tahun Penerjemahan). *Sejarah dan Proses Seni Grafis (Printmaking: History & Process) Bagian Pertama (Terjemahan)*. Yogyakarta: Fakultas Seni rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Sucitra, I Gede Arya. (2015). “Wacana Postmodern dalam Seni Rupa Kontemporer Indonesia”. *Journal of Contemporary Indonesian Art*, Volume 1 No.1 – April 2015. DOI: 10.24821/jocia.v1i1.1750.

Suseno, Bayu Aji (2014). “Eksistensi Seni Grafis *Monoprint* dalam Kesenirupaan Yogyakarta”. *Journal of Urban Society’s Arts*, Volume 1 Nomor 2, Oktober 2014: 110-120. DOI: 10.24821/jousa.v1i2.792.

Zahrawaan, Amy. (2022). “Perkembangan Seni Grafis di Era Kontemporer”. *JURNAL VISUAL IDEAS*, Volume 2 Nomor 2, Agustus 2022.



Adi Sundoro, Jakarta  
Alfin Agnuba, Yogyakarta  
Amin Taasha, Yogyakarta  
Aurora Arazzi, Bandung  
Budiyono Kampret, Ngawi  
Dodi Irwandi, Yogyakarta  
FA Indun, Yogyakarta  
FX Harsono, Jakarta / Yogyakarta  
Irwan Ahmett & Tita Salina, Jakarta  
Maruto Ardi, Bandung  
Mintio, Singapura  
Mumtaz Khan Chopan, Yogyakarta  
Munif Rafi Zuhdi, Yogyakarta  
Nunung Nurdjanti, Yogyakarta  
Redi Murti, Surabaya  
Tintin Wulia, Denpasar / Gothenburg / Brisbane  
Tisna Sanjaya, Bandung  
Trio Muharam, Bandung  
Y. Eka Suprihadi, Yogyakarta

# Cetak Aksi: Dari Kamar Gelap ke Lapak Terang

**Khoiril Maqin**

Kurator

Seni cetak grafis adalah ujung tombak budaya material di dalam kehidupan sehari-hari. Kaos *band*, poster film, stiker, bungkus rokok, bungkus teh, *zine*, permainan papan (*board game*), *art print*, dan saudara tua komik khas Indonesia, seperti gambar umbul, adalah beberapa contoh di antaranya. Materialitas objek-objek tersebut menciptakan ruang-ruang sosial dan menumbuhkan lapak-lapak kecil layaknya jamur. Bahkan mendorong kita—seniman, kolektor, penikmat, ataupun publik luas—membuat daftar pilihan tentang cara untuk menikmatinya, atau membikin sesuatu yang baru darinya.

Karya cetak yang ditampilkan di bagian ini adalah koleksi para kontributor baik individu maupun komunitas dengan beragam latar belakang, mulai dari film, suporter sepak bola, hingga kolektif penerbitan. Material cetak menjadi pijakan mereka dalam melancarkan praktik dan semangatnya masing-masing—mulai dari pengarsipan mandiri hingga aktivisme warga, dari kegilaan atas koleksi pribadi hingga distribusi supaya dirasakan bersama.

Ragam visual yang hadir pun cukup variatif. Ada yang berkunjung ke grafis masa lalu, mengeksplorasi masa kini, sampai menjembatani antara yang lama dan baru, sehingga menjadi bahasa grafis hari ini. Elemen pengalaman langsung dan proses produksi cetak juga tidak terlewatkan. Seni cetak yang hidup selalu mengajak kita bermain-main, melibatkan seluruh indera kita, termasuk mengalami studio dengan proses reproduksi, penggandaan, dan modifikasi sebagai ruh yang menggerakkan.

Kunjungan ke masa lalu dimulai dari gambar umbul. Meskipun hampir tenggelam bersama ingatan orang dewasa, ia tetap menarik semangat para kolektornya untuk berpameran atau melakukan pertukaran di antara sesama penggemar. Aktivitas koleksinya betul-betul penghargaan pada seni cetak grafis masa lalu. Gambar umbul pada dasarnya adalah hasil adaptasi dari gambar kartu rokok yang berubah menjadi dolanan sejak masa kolonial. Ia kemudian berkembang dengan menyerap cerita tradisional seperti wayang dan budaya populer, hingga merambah ke komik dan film yang sedang *ngetren* di dekade-dekade berikutnya. Tak ayal, ia memiliki kesan timeless dan mendorong orang untuk berkreasi darinya.



Kemudian lewat koleksi poster film-film eksploitasi Indonesia tahun 1980an yang rilis di luar negeri—ketika para pesohor seperti Suzanna hingga Barry Prima berpose dalam poster dengan versi judul bahasa Prancis—telah menggerakkan kekaryaannya sang kolektor. Poster ini mewakili kuatnya penceritaan kolase visual dan penggunaan desain yang berani untuk menonjolkan elemen-elemen tertentu dari isi film. Suasana supranatural, mistik, seks, dan kekerasan mendominasi citra poster film pada era ini. Meskipun dikritik sebagai film yang problematis karena hanya menjual unsur-unsur tersebut, nyatanya film-film ini menjadi sebuah kultus (*cult*), diburu oleh sekelompok penggemar film eksploitasi dari seluruh dunia. Terobosan efek visual dan imajinasi yang hadir sangat epik dan melampaui zaman. Poster dan film-film ini tidak hanya berpengaruh bagi sang kolektor yang notabene bekerja sebagai seniman, tetapi juga membentuk logika artistik dari karya-karyanya.

*Sowan* ke masa kini, kita bertemu dengan seri VeloPoster. Seri ini terinspirasi dari budaya bersepeda. Seniman dengan latar belakang yang beragam seperti *graffiti*, desain grafis, seni rupa, dan musik turut membagikan dan memproyeksikan budaya bersepeda ke dalam kertas. Bersama-sama, mereka berbagi kecintaan pada kegiatan bersepeda yang bukan hanya gaya hidup, tetapi juga sarana menjaga kesehatan. VeloPoster mengajak penikmat seni dan pecinta sepeda untuk menikmati karya cetak ini dalam medium yang segar dan kreatif.

Dalam konteks yang berbeda, *zine* cetak juga menjadi medium bagi BawahSkor, kelompok yang mengabarkan berita, pandangan, dan aspirasi para pecinta sepak bola. Praktik cetak *zine* ini tidak bisa dipisahkan dari praktik sosial para penggemar sepak bola yang aktif dalam mengomentari isu-isu seputar kota, politik, dan tentu saja sepak bola Indonesia. Setiap halaman dalam *zine* ini membawa pesan kuat dari tribun stadion, menunjukkan bahwa suporter bukan hanya sekadar penonton, tetapi bagian integral dari budaya sepak bola.

Konsumsi *merchandise band indie* bawah tanah, juga termasuk dalam ranah kekinian. Bagi para penggemarnya, kaos adalah ruang bersuara dan memberi dukungan. Supaya suatu gaya (*style*) menjadi populer dan berpengaruh, ia harus mampu menyampaikan pesan yang relevan secara sosial dan berdaya tarik kuat pada waktu yang tepat. Secara sederhana, kaos *band* menjembatani musisi dan penggemar dengan semangat apresiasi dan saling *support* dalam ekosistem *skena* musik. Sifat koleksi dan sirkulasi ekonominya pun merata, bisa diakses oleh banyak orang, bahkan tidak hanya *fans band* tersebut. Kaos *band* juga kerap hadir sebagai hadiah atau cara seorang teman mengenalkan *band* favoritnya pada orang lain.

Menjembatani masa lalu dan masa kini, terdapat instalasi bungkus teh dan rokok yang menghidupkan kembali desain klasik Indonesia. Desain bungkus teh menggambarkan imaji modern yang menampilkan realitas lokal, bahkan dipengaruhi oleh budaya spiritual dengan simbol-simbol keberuntungan. Koleksi arsip label teh yang dipamerkan pada bagian ini, sebagian besar berasal dari Ibnu Wibi Winarko, yang merangkumnya dalam Buku *Kenang-Kenangan Teh* yang berisi label dari periode 1928-1963. Koleksi label bungkus rokok juga turut dipamerkan berkat kontribusi dari komunitas Grafis Nusantara. Meski memiliki fungsi utama sebagai merek dagang, label rokok ini adalah cerminan dari sistem sosial-budaya masyarakat serta identitas lokal pada masanya. Melalui koleksi ini, keduanya—teh dan rokok—menjadi medium yang menghubungkan grafis masa lalu dan masa kini. Keduanya berkontribusi dalam perkembangan bahasa seni grafis kontemporer.

Seni cetak grafis dekat dengan pengalaman langsung. Terutama ketika Anda mencoba bermain bersama teman-teman Komunitas *Board Game* Yogyakarta (Koboy). Materialitas permainan papan telah mengaktivasi berbagai variasi pengalaman. Permainan papan turut melibatkan medium sentuhan dan visual. Bentuk, berat, tekstur, dan struktur artefaknya secara keseluruhan memengaruhi pengalaman kita dalam bermain. Ilustrasi, desain grafis, desain komponennya, dan artistik boksnya adalah bagian dari seni tersendiri yang mampu menarik kita ke dalam permainan atau justru membuat kita menjauhinya. Tidak hanya itu, setiap judul permainan menumbuhkan momen-momen sosialitas dengan elemen narasi, aturan (*rule*), dan dorongan imajinasi para pemain. Sosialitas ini tentu tidak hanya ada pada permainan papan, tetapi saya yakin bahwa permainan papan sangat piawai dalam memungkinkan terjadinya interaksi yang menyenangkan.

Bagian terakhir, terkait dengan produksi dan teknologi cetak, mengilustrasikan bagaimana karya seni cetak tercipta melalui teknik, alat, dan inovasi teknologi yang berkembang seiring waktu. Proses ini mencerminkan kemajuan dalam industri dan kreativitas seni cetak. Di ruang ini, terdapat sebuah area khusus yang didedikasikan untuk ini, pertama film dan ruang studio dengan aktivasi beberapa mesin cetak. Film yang ditayangkan menampilkan teknik seni cetak seperti sablon, litografi, *aquatint*, etsa, dan cukil burin dengan cara yang menghibur. Di area studio, ada berbagai jenis aktivasi mesin cetak, termasuk mesin etsa, mesin sablon, alat stempel, dan *printer*. Dengan menjelajahi bermacam rupa pada bagian ini, kita dapat melihat lebih dekat dan memahami ragam teknologi yang digunakan dalam seni cetak.

### Daftar Kontributor Koleksi

András Bojti  
Bawahskor  
Binatang Press  
Grafis Nusantara  
Ibnu 'Benu' Wibi Winarko  
Komunitas Boardgame Yogyakarta (Koboy)  
Riar Rizaldi  
Sumbangan Dermawan Seni Berhadiah (SDSB)  
Yogyakarta Art Book Fair (YABF)

# Program Simposium

# Simposium Seni Cetak Grafis: Melihat Watak Bekerja

Hasil riset Krack! Printmaking Collective sepanjang 2022-2023 menunjukkan bahwa seni cetak grafis memiliki sejarah panjang perkembangannya di Indonesia. Riwayatnya memanjang sejak era kolonial Hindia Belanda sampai dengan hari ini, mula-mula sebagai teknik terapan sampai kepada medium penciptaan karya seni rupa. Bertolak dari pemahaman ini, maka menjadi masuk akal bahwa dinamika seni cetak grafis telah meninggalkan banyak jejak dalam fenomena perkembangan seni rupa dan *lived experience* masyarakat Indonesia secara umum.

Inisiasi simposium ini, sebagai salah satu bagian dari *Festival Seni Cetak Grafis Trilogia: Seni Cetak yang Bergerak*, kemudian dilandasi oleh kebutuhan ruang temu untuk mengkaji, mendengarkan hasil-hasil kerja penelitian dan praktik seni cetak grafis di Indonesia. Dengan mengangkat tema “Watak Seni Cetak” diharapkan simposium ini memunculkan hasil-hasil pembacaan terkini tentang bagaimana watak dari seni cetak grafis itu bekerja pada fenomena-fenomena kehidupan masyarakat sehari-hari.

Bekerja sama dengan berbagai agensi lintas disiplin, mulai dari universitas sampai dengan perkumpulan, penyelenggaraan *Simposium Seni Cetak Grafis: Melihat Watak Bekerja* menetapkan tiga sub-tema besar, yaitu:

1. Seni Cetak dan Budaya Material;
2. Seni Cetak dan Sejarah;
3. Wajah Seni Cetak dalam Seni Rupa Kontemporer.

Ketiga sub-tema ini terintegrasi dengan program festival yang lain, yakni Pameran, yang memiliki tema serupa.

Berangkat dari latar belakang tersebut, maka *Simposium Seni Cetak Grafis: Melihat Watak Bekerja* ini memiliki tujuan khusus sebagai berikut:

1. Membuka ruang dialog
2. Mendistribusikan pengetahuan melalui hasil kerja penelitian
3. Mengkontekstualisasikan seni cetak grafis di masyarakat
4. Mengamplifikasi gagasan terkini
5. Membuat jejaring dengan para akademisi maupun latar belakang lainnya

# Seminar Umum - Watak Seni Cetak Grafis di Indonesia

**13 Desember 2024, 09:00-12:00 WIB**

Ruang Koendjono, Lantai 4, Gedung Rektorat  
Kampus II, Universitas Sanata Dharma

Istilah ‘watak’ merujuk kepada karakteristik atau sifat yang menonjol dari sebuah entitas. Dalam konteks seni cetak grafis watak yang menonjol, antara lain, massal, distributif, repetitif dan kontekstual. Keempat watak tersebut kemudian menjadi posisi pandang untuk memproblematisir berbagai fenomena seni cetak grafis melalui seminar umum ini.

Sebagai upaya mendekati keempat watak tersebut, ada tiga jalur yang kemudian dipilih. Jalur pertama adalah “Seni Cetak Grafis dan Sejarah”. Catatan sejarah panjang praktik seni cetak grafis di Indonesia akan coba digelar sesuai dengan kebutuhan, yaitu menemukan peristiwa historis yang menjadi titik perhentian dalam perjalanan medium artistik tersebut. Citra Smara Dewi, kurator Galeri Nasional sekaligus akademisi Institut Kesenian Jakarta, akan menjadi pemantik diskusi jalur pertama ini.

Dalam paparannya, Citra Smara Dewi akan lebih dulu membawa kita kembali ke masa kolonial untuk menelusuri “Peta Jalan Seni Cetak Grafis Jakarta”. Dalam tulisan ini Citra memeriksa beberapa karya litografi dari pegrafis Abraham Salm, W. D. Wieman sampai dengan karya-karya ilustrasi Baharudin Marasutan yang dicetak menggunakan teknik *woodcut*. Selain sosok pegrafis dan karyanya, ia juga mencuplik rekam jejak Lembaga Pendidikan Kesenian Jakarta (LPKJ, sekarang IKJ) untuk melihat sejauh mana lembaga ini berkontribusi atas pengembangan praktik cetak grafis di Jakarta.

Citra Smara Dewi, masih dengan perspektif historis, kemudian membenamkan pembahasannya atas beberapa sosok pegrafis perempuan yang memberikan warna tersendiri dalam sejarah seni cetak grafis di Indonesia, khususnya Jakarta. Ia mengamati persilangan teknik cetak yang dipilih serta gagasan yang dikomunikasikan untuk melihat sejauh mana pengaruh aspek tersebut terhadap tarik-ulur penggandaan dan ketunggalan dalam seni cetak grafis.

Jalur pendekatan yang kedua adalah “Wajah Seni Cetak Grafis dan Seni Rupa Kontemporer”. Pemeriksaan kembali dinamika keluasan praktik seni cetak grafis dalam arena seni rupa hari ini. Bagaimana tegangan terjadi dalam setiap kemunculannya pada seni rupa kontemporer? Alexander Supartono, akademisi dari School of Arts and Creative Industries, Edinburgh Napier University, menjadi pemantik melalui tulisannya berjudul “*Original Copy: Watak Politik Kerja Cukil Kayu*”.

Sosok yang memiliki keterlibatan panjang dalam pergerakan kolektif Taring Padi ini akan berangkat dari permasalahan utama dari dua pertanyaan dasar: (1) Mengapa cukil kayu sangat efektif sebagai alat politik?; dan (2) Apa watak dan karakter cukil kayu yang menjadikannya medium populer untuk kerja-kerja politik?

Dua pertanyaan mendasar ini akan dibahas dengan tujuan membongkar salah satu pondasi terpenting seni rupa modern, yaitu nilai ketunggalan (*uniqueness*).

Masuk kepada perbincangan soal watak seni cetak grafis sebagai konsekuensi dari kejamakan (*multiplicity*) karya cetak cukil kayu, maka keaslian (*originality*) menjadi absen. Kondisi ini terjadi karena setiap edisi atau cetakan (*copy*) memiliki nilai keaslian yang sama dan sejajar (*original copy*). Alexander Supartono lantas akan mengarahkan pembahasan ini ke analisis atas sejarah dan praktik cukil kayu mutakhir untuk menunjukkan bahwa hilangnya nilai keaslian justru memberikan watak politik pada kerja cukil kayu.

Jalur terakhir, pendekatan ketiga, kami beri nama “Seni Cetak Grafis dan Budaya Material”. Jalur pendekatan ini akan membawa kita ke sebuah pertanyaan mendasar, lantas, apa yang bisa dilakukan seni cetak grafis sebagai ujung tombak budaya material? Jalur pendekatan ini akan dibuka oleh Stanislaus Sunardi, akademisi Universitas Sanata Dharma, dengan tulisannya yang berjudul “Mempertimbangkan ‘Tekne’ Kembali: Catatan tentang Seni Cetak Grafis di Indonesia”.

Sunardi bertolak dari sebuah pertanyaan: Ke arah mana sebaiknya kaitan antara seni cetak grafis dengan seni murni (*fine art*) kita bawa? Pembahasannya kemudian berangkat dari tiga hipotesis, yaitu: (1) seni grafis lahir terutama bersamaan dengan masyarakat modern yang ditandai dengan budaya massa dengan selera baru; (2) seni cetak grafis mengantarkan kita untuk menghidupkan kembali budaya objek atau budaya ‘tekne’ yang selama ini tertindih oleh budaya pikiran yang ditekankan dalam *fine art*; (3) secara paradoks seni grafis yang lahir bersamaan dengan masyarakat modern justru menumbangkan paradigma estetika modern menuju trans-estetik sebagai praktik pengetahuan.

Ketiga hipotesis ini kemudian mendudukan seni cetak grafis sebagai seni yang lahir dari keseharian kita yang masuk dalam masyarakat modern. Bagian pembahasan dilakukan dengan meminjam pendekatan konseptual trans-estetik dan melakukan pergeseran penekanan kepada aspek performativitas (dari pada ekspresi) suatu peristiwa seni. Dari hasil pembahasan dapat disimpulkan bahwa dalam seni cetak grafis apropriasi dapat menggantikan fungsi gagasan estetika modern sebagai kemungkinan untuk mengalami suatu peristiwa seni.

Paparan dari ketiga ‘juru pantik’ yang dimoderatori oleh Bambang Witjaksono ini akan menjadi ajakan bagi seluruh peserta untuk ikut berkontribusi dalam diskusi publik yang dilakukan. Penelusuran lebih jauh melalui respon peserta diskusi publik menjadi bahan bakar yang menggerakkan perbincangan menuju semesta watak seni cetak grafis di Indonesia.

Pembicara 1 : Alexander Supartono  
Judul : *Original Copy: Watak Politik Kerja Cukil Kayu*

Pembicara 2 : Citra Smara Dewi  
Judul : *Peta Jalan Seni Cetak Grafis Jakarta*

Pembicara 3 : Stanislaus Sunardi  
Judul : *Mempertimbangkan ‘Tekne’ Kembali - Catatan tentang Seni Cetak Grafis di Indonesia*

Moderator : Bambang Witjaksono

# Citra dan Imajinasi Identitas

**13 Desember 2024, 13:00-15:00 WIB**

Ruang Palma, Pascasarjana Universitas Sanata Dharma

Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa seni cetak grafis adalah seni yang paling dekat dengan keseharian kita. Ia hadir berseliweran di rumah, jalanan, dan bahkan gedung-gedung hiburan dalam wujud seperti buku, poster, hingga koran. Situasi seni cetak grafis semacam ini, meminjam terminologi dalam jagad dokumen, membuatnya memiliki semangat efemera. Hal-hal yang sepele tapi memainkan peran penting dalam sekaligus menjadi pintu masuk untuk memahami corak jaman.

Tiga pemantik hadir untuk mengurai situasi itu. Malcolm Le Smith, dengan berangkat dari beberapa proyek seni Krack!, yakni Tanah Impian (2014), Obat Kuat (2016), dan Kelas Menengah (2023), akan mengajak kita untuk merefleksikan peran gambar-gambar iklan sejak 1890an sebagai agen-agen aktif dalam formasi komunitas dan subjektivitas. Lalu akan dilanjutkan oleh Gladhys Elliona Syahutari yang membicarakan posisi seni cetak grafis dalam wujud dokumen efemera di lingkup seni pertunjukan Dewan Kesenian Jakarta periode 1979-1989. Terakhir, Aji Cahyo Baskoro akan membawa kita menelusuri pergeseran identitas para imigran Jepang di Hindia Belanda melalui gambar ilustrasi di media cetak yang mereka buat kala itu.

Pembicara 1	: Malcolm Le Smith
Judul	: Tanah Impian ( <i>Dream Land</i> ): sebuah proyek Krack! Studio yang sedang berjalan
Pembicara 2	: Gladhys Elliona Syahutari
Judul	: Perbandingan Kualitas Efemera Seni Pertunjukan Dewan Kesenian Jakarta di Dekade 1979-1989
Pembicara 3	: Aji Cahyo Baskoro
Judul	: Dari Ekspresi Diri sampai Agitasi: Gambar Ilustrasi pada Media Cetak Imigran Jepang di Jawa Periode Kolonial (1916-1941)
Moderator	: Ari K. Hadi

# Yang Terlewat, Tak Jarang Dapat Tempat

**13 Desember 2024, 16:00-17:35 WIB**

Ruang Palma, Pascasarjana Universitas Sanata Dharma

Seni cetak grafis hidup di sembarang tempat. Di luar galeri-galeri seni mentereng, sederhana, dan ala kadarnya. Sebagai seni yang sering terlewat, bahkan jarang memperoleh tempat dalam pembicaraan kita bersama, ia telah menjadi institusi seni dalam arti seluas-luasnya. Kita bisa melihatnya dari para pengrajin sablon baju, pembuat stiker, perangko, hingga stempel di tepi-tepi jalan dengan serangkaian aktivitas dan relasi sosialnya. Seni cetak grafis yang demikian cukup adaptif mengakali situasi-situasi keterbatasan yang ada.

Sesi kali ini mencoba melihat lebih dekat praktik seni cetak grafis yang sering luput dari amatan kita. Pemantik pertama, Amy Zahrawaan, akan memberikan amatannya atas dinamika pengrajin sablon di daerah Pasar Senen, Jakarta dalam menghadapi percepatan teknologi cetak hari ini. Selanjutnya, Yunisti Pratiwi akan menguraikan praktik industri cetak grafis rumahan yang menggunakan motif daun Simpor (tumbuhan endemik Belitung) dengan teknik ecoprint dalam kaitannya dengan pergulatan artikulasi identitas lokal.

Pembicara 1 : Yunisti Pratiwi

Judul : Kajian Seni Cetak Grafis Motif Daun Simpor Khas Pulau Belitung pada Pembuatan Batik Ecoprint sebagai Inovasi Penguatan Identitas Lokal dan Industri Kreatif Ramah Lingkungan

Pembicara 2 : Amy Zahrawaan

Judul : Dinamika Pengrajin Sablon Konvensional di Daerah Kalibaru, Senen dalam Menghadapi Era Modern

Moderator : Ari K. Hadi



# Politik Estetika Cetak Grafis

**14 Desember 2024, 10:00-12:00 WIB**

Ruang Palma, Pascasarjana Universitas Sanata Dharma

Konsep estetika pastinya melekat pada seni cetak grafis atas dasar posisinya sebagai salah satu medium seni rupa. Namun, berdasarkan pembahasan dalam tulisan-tulisan presenter pada panel ini, perkara estetika dalam seni grafis akan didialogkan dalam beberapa konteks, yaitu irisan estetika dan politik, perkembangan formalis serta legitimasi aspek teknis.

Adi Sundoro melakukan penelusuran kembali arsip catatan penyelenggaraan *Triennial Seni Grafis Indonesia* oleh Bentara Budaya untuk menemukan dominasi pilihan teknik cetak tertentu. Maria Angelita Dian Putri berupaya untuk mengetahui nilai-nilai anti-kolonial dan anti-imperialis dalam karya-karya seni cetak grafis dari Lekra, termasuk pengaruhnya terhadap seniman Indonesia kontemporer. Sedangkan, Umi Lestari melalui paparannya mengajak audiens dan pembaca untuk mengamati kembali perkembangan estetika formal, dan sekaligus gagasan politis dalam karya-karya seni cetak grafis Basuki Resobowo.

Pembicara 1	: Umi Lestari
Judul	: Basuki Resobowo dan Karya Seni Grafisnya
Pembicara 2	: Adi Sundoro
Judul	: Litografi sebagai Parameter Perkembangan Praktik Seni Cetak Grafis di Indonesia (Studi Kasus Triennial Seni Grafis Indonesia VI - 2018)
Pembicara 3	: Maria Angelita Dian Putri
Judul	: Tindak Lanjut Penelitian tentang Resonating Voices: Nilai-nilai dan Upaya Dekolonisasi LEKRA dalam Seni Rupa Kontemporer Masa Kini
Moderator	: Astrid Reza

# Mencetak adalah Melawan?

**14 Desember 2024, 13:00-15:00 WIB**

**Ruang Palma, Pascasarjana Universitas Sanata Dharma**

Dalam lintasan sejarah teknologi cetak—lebih spesifiknya seni cetak grafis—salah satu semangat yang diusung adalah inklusivitas dengan cara penggandaan. Semangat tersebut dianggap menjanjikan karena memotong relasi pemusatan dan eksklusivisme di masyarakat, sehingga memungkinkan terciptanya kondisi yang lebih terbuka dan demokratis. Pada babak berikutnya, sebagaimana kita bisa cermati dari praktik para seniman macam Kathe Kollwitz, Francisco Goya, Li Hua, Diego Rivera, dan lainnya, cara kerja penggandaan dieksplorasi lebih jauh menjadi modus perlawanan atau perjuangan.

Sesi ini menampilkan tiga pemantik yang akan berfokus pada fenomena di atas. Alfian Widi Santoso akan membawa kita untuk melihat kembali cukilan kayu (*woodcut*) Lekra sebagai pengejawantahan gagasan dan ideologi yang mereka sebar di Harian Rakyat edisi Mingguan. Kemudian Nabila B. Nayyirah menyoroti tragedi Kanjuruhan dan peran seni cetak grafis sebagai bagian dari memori kolektif atas situs konflik yang belum juga mendapatkan titik terang. Sementara, Muhammad Ihsanul Wafinatra akan berbagi analisisnya atas evolusi tanda dalam sejarah perlawanan di Indonesia.

Pembicara 1	: Nabila B. Nayyirah
Judul	: #UsutTuntas: Menggugat Kekuasaan dan Pembentukan Memori Kolektif melalui Kritik Visual Pasca-Tragedi Kanjuruhan
Pembicara 2	: Muhammad Ihsanul Wafinatra
Judul	: Evolusi Watak Penggunaan Tanda dalam Karya Cetak Grafis Perlawanan Indonesia: Analisis Semiotika Peircean
Pembicara 3	: Alfian Widi Santoso
Judul	: RAKJAT ADALAH SATU <sup>2</sup> NJA PENTJIPTA KEBUDAJAAN: SENI CUKILAN KAYU LEKRA, SUARA RAKYAT, DAN INTERNASIONALISME 1963-1965
Moderator	: Astrid Reza

# Mengganggu, Menubuh dan Menyetara

**15 Desember 2024, 10:00 - 12:00 WIB**

Ruang Palma, Pascasarjana Universitas Sanata Dharma

Perempuan memainkan peran penting dalam dinamika seni cetak grafis. Peran itu diejawantahkan dalam hal eksplorasi teknik, isu, serta perspektif. Di Jepang misal, kita bisa mengamati bagaimana seniman perempuan setelah Perang Dunia II berperan dalam gerakan *sōsaku hanga* (cetak kreatif) baru, menggunakan seni cetak grafis sebagai bentuk ekspresi artistik. Lain lagi dengan Atelier 17 di Amerika Serikat, di mana para seniman perempuan merevolusi konvensi seni cetak grafis pada 1940-1950an.

Panel ini akan menggulirkan diskusi seputar seni cetak grafis dan perempuan di Indonesia. Dua panelis akan memantiknya berdasarkan riset mereka masing-masing dengan harapan memperluas perbincangan. Yuthika Jusfayana akan membicarakan bagaimana kesetaraan gender, solidaritas, dan ekspresi pengalaman ketubuhan dihadirkan melalui zine. Lalu, Walid Syarhowi Basmalah akan secara khusus mengulas teknik dan tema yang diangkat oleh Marida Nasution serta kontribusinya bagi perkembangan seni cetak grafis kontemporer di Indonesia. Terakhir, Abednego Andhana Prakosajaya (melalui riset bersama Isradina Paricha dan Laurensia Dhamma Viriya) akan mengajak kita untuk kembali menengok bagaimana citra ideal atas sosok perempuan didefinisikan selama masa pendudukan Jepang di Indonesia.

Pembicara 1	: Yuthika Jusfayana
Judul	: Representasi Tema Feminisme dalam Seni Grafis Kontemporer: <i>Discourse Analysis</i> Zine Karya <i>Zinesters</i> Perempuan
Pembicara 2	: Walid Syarhowi Basmalah
Judul	: Simbolisme dan Estetika dalam Karya Cetak Grafis Marida Nasution
Pembicara 3	: Abednego Andhana Prakosajaya, Isradina Paricha & Laurensia Dhamma Viriya
Judul	: Dari Gema Ibu Nippon ke Emansipasi Semu: Penggambaran Wanita sebagai Ilustrasi Majalah Djawa Baroe Tahun 1943-1945
Moderator	: Nisa Ramadani

# Merentang Keundagian

**15 Desember 2024, 13:00-15:00 WIB**

Ruang Palma, Pascasarjana Universitas Sanata Dharma

Aspek teknis dalam seni cetak grafis memiliki posisi krusial dalam proses pembentukan nilai artistik dari visual yang dicetak. Hal ini, paling tidak, memunculkan beberapa pertanyaan seperti: (1) dasar pertimbangan mengenai bagaimana proses mencetak akan dieksekusi; (2) bagaimana dinamika wacana teknis dalam seni cetak grafis; (3) serta bagaimana hubungan keduanya berimplikasi kepada arena seni cetak grafis.

Dalam panel ini, persoalan perspektif dan pilihan teknik cetak dalam praktik seni cetak grafis tersebut akan diketengahkan sebagai payung obrolannya. Deni Rahman menawarkan sebuah argumentasi bahwa seni cetak grafis di era transhumanisme bukan sekadar adaptasi teknis, melainkan media pemantik perdebatan filosofis tentang hubungan manusia-teknologi. Nisrina Nur Kamila membuka sebuah ajakan untuk mempersoalkan perspektif soal *cyanotype* sebagai alternatif pilihan teknik cetak dalam konteks seni rupa kontemporer. Terakhir, dalam paparannya, Syahrizal Pahlevi akan berupaya untuk menelusuri eksistensi dan perkembangan teknik “injak-injak kaki” dalam praktik seni cetak tinggi (cukil) yang dianggap sederhana, mudah, dan memberikan manfaat efisiensi biaya, tenaga serta waktu dalam proses eksekusi karya seni cetak grafis.

Pembicara 1	: Nisrina Nur Kamila
Judul	: <i>Cyanotype</i> sebagai Teknik Cetak Grafis Alternatif dalam Konteks Seni Kontemporer Indonesia
Pembicara 2	: Syahrizal Pahlevi
Judul	: ‘Injak-Injak Kaki’ dalam Tradisi Seni Cukil Kayu Yogyakarta
Pembicara 3	: Deni Rahman
Judul	: Seni Cetak Grafis di Era Transhumanisme
Moderator	: Nisa Ramadani

# Program Publik

Program Publik Festival Seni Cetak Grafis ‘Trilogia’ dirancang untuk melibatkan publik secara langsung melalui dua kegiatan utama: Aktivasi Pameran dan Aktivasi Studio.

Di dalam **Aktivasi Pameran** pengunjung dapat mengikuti ragam kegiatan mulai dari penjelasan kuratorial yang mendalam terkait pandangan dan gagasan beragam karya dan koleksi yang dipamerkan, hingga berbagai aktivasi karya melalui program lokakarya, permainan, sampai pertunjukan bersama beberapa seniman serta komunitas.

Sementara itu, **Aktivasi Studio** merupakan program yang dirancang melalui kerja sama dengan beberapa studio cetak grafis dengan tujuan memperluas jangkauan festival ini agar tidak hanya terpusat di Yogyakarta, namun tersebar di berbagai wilayah di Indonesia. Lokakarya cetak grafis akan diadakan dan tersebar di Grafis Minggiran (Yogyakarta), Grafis Huru Hara (Jakarta), Devfto Printmaking Institute dan Black Hand Gang (Bali). Studio-studio ini akan menggelar lokakarya yang terbuka bagi publik, menghadirkan eksplorasi kreatif dan pembelajaran berbagai bentuk teknik cetak.

# Aktivasi Studio

Dalam rangka memperluas diseminasi pengetahuan dan praktik seni cetak grafis kepada publik, Festival Seni Cetak Grafis 'Trilogia' 2024 bekerja bersama beberapa studio cetak grafis di Jakarta, Yogyakarta dan Bali untuk menggelar lokakarya di masing-masing studio tersebut. Setiap lokakarya berfokus pada teknik-teknik tertentu dalam seni cetak grafis.

## **10 Desember 2024 – 10:00 - 17:00**

Studio Grafis Minggiran, Yogyakarta  
Lokakarya drypoint printed on fabric

## **12 Desember 2024**

Grafis Huru Hara, Jakarta  
Lokakarya stensil (cetak saring)

## **12 Desember 2024**

Devfto Printmaking Institute, Bali  
Lokakarya botanical monotype

## **13 Desember 2024 – 10:00 - 15:00 WITA**

Black Hand Gang, Bali  
Lokakarya reduction linocut

# Aktifasi Pameran



# Pertunjukkan Pembukaan Festival Seni Cetak Grafis 'Trilogia' 2024

**7 Desember 2024 | Galeri R. J. Katamsi, Yogyakarta**

## **Rincian Kegiatan:**

15:00 | Reportase Cukil Kayu - Syahrizal Pahlevi

16:00 | Pembukaan Pameran

17:00 dilanjutkan pukul 18:15 | Pergelaran Wayang Thingklung (Kudung Wakul) oleh Ki Kenci Wisnu Aji, lakon 'Babad Alas Wono Marto'

17:00 | Football Print: Art & Football for Peace - Tisna Sanjaya berkolaborasi dengan Amin Taasha & Mumtaz Khan Chopan

19:30 | Irama Masa Lalu - Sharing Tone Ensemble

20:45 | Sangkakala

Festival Seni Cetak Grafis 'Trilogia' 2024 dibuka dengan serangkaian kegiatan yang berlangsung di area Galeri R. J. Katamsi, ISI Yogyakarta. Dua performans disuguhkan. Pertama, sebuah reportase visual dalam bentuk praktik cukil kayu oleh Syahrizal Pahlevi. Pahlevi berupaya merekam peristiwa-peristiwa yang terjadi pada pembukaan festival melalui cukilan kayu yang bisa dijinjing ke manapun selayaknya buku sketsa. Sebuah catatan subjektif yang menegaskan bahwa seni cetak grafis sesungguhnya bisa begitu luwes sekaligus subversif dalam keseharian. Hasil dari reportase visual ini akan dipamerkan di Krack! Gallery pada 16 Desember 2024. Kedua, sebuah gabungan antara seni cetak grafis dan performans dalam tajuk Football Print: Art & Football for Peace yang diinisiasi oleh Tisna Sanjaya. Dua kolaborator, yakni Amin Taasha dan Mumtaz Khan Chopan, mencetak jejak bola yang telah dilumuri material organik pada kain kanvas yang dibentang di dinding. Ini merupakan simbol atas perdamaian sekaligus representasi isu lingkungan.

Selain dua performans tersebut, terdapat beberapa kegiatan yang dihadirkan dalam pembukaan ini. Dalang Ki Kenci Wisnu Aji membawakan Pergelaran Wayang Thingklung (Kudung Wakul) dengan lakon 'Babad Alas Wono Marto' sebagai metafora atas penegasan ulang posisi seni cetak grafis dalam berbagai lini kehidupan. Selain itu, sebuah pertunjukan musik bertajuk Irama Masa Lalu oleh Sharing Tone Ensemble yang dilanjutkan dengan penampilan dari band Sangkakala juga memeriahkan pembukaan festival ini.

# SENIN SENI

## Tur pameran bersama para kurator

**09 & 16 Desember 2024**

13:00 - 16:00

Galeri RJ Katamsi, ISI Yogyakarta

'SENIN SENI - Tur pameran bersama kurator' adalah tur kuratorial yang dipandu oleh para kurator untuk menceritakan karya-karya yang ada di ketiga lantai pameran.

Tur dilakukan secara urut dari lantai 1 hingga 3 dengan durasi masing-masing per lantai 60 menit. Di setiap lantai, selama 30 menit, kurator menerangkan satu per satu karya dan atau arsip/koleksi pada pengunjung. Kemudian, 30 menit berikutnya setiap pengunjung secara mandiri dipersilakan untuk berpencar menyimak setiap karya dan atau arsip/ koleksi yang dipamerkan.

Khusus di lantai 2, pengunjung diajak untuk terlibat dalam sebuah performans karya Tisna Sanjaya yang berkolaborasi dengan Amin Taasha dan Mumtaz Khan Chopan selama 15 menit. Kemudian, tur akan dilanjutkan oleh kurator dengan menjelaskan karya satu per satu dari awal hingga akhir selama 45 menit.

Pengunjung yang ingin mengikuti 'SENIN SENI - Tur pameran bersama kurator' bisa melakukan registrasi melalui tautan berikut ini: <https://bit.ly/seninseni>.

# Pertunjukan Teater 'GARA-GARA CETAK GRAFIS'

09 Desember 2024 | 16:00 | Galeri R. J. Katamsi, Yogyakarta

11 Desember 2024 | 18:30 | Galeri R. J. Katamsi, Yogyakarta

16 Desember 2024 | 16:00 | Galeri R. J. Katamsi, Yogyakarta

18 Desember 2024 | 18:30 | Galeri R. J. Katamsi, Yogyakarta

## **GARA-GARA CETAK GRAFIS**

Praktik seni cetak grafis tidak bisa dilepaskan begitu saja dengan peristiwa sehari-hari. Dari peristiwa itulah, muncul berbagai praktik seni cetak grafis. Mulai dari praktik seni cetak grafis yang bernilai aplikatif hingga yang bernilai simbolik. Sebaliknya, bermacam-macam pula peristiwa sehari-hari yang terjadi akibat pengaruh dari praktik seni cetak grafis. Mulai dari peristiwa sehari-hari yang bersifat profan hingga yang bersifat sakral. Untuk menggambarkan hubungan antara praktik seni cetak grafis dengan peristiwa sehari-hari itulah pertunjukan teater 'Gara-Gara Cetak Grafis' dihadirkan di dalam Festival Seni Cetak Grafis 'Trilogia'.

Pertunjukan teater 'Gara-Gara Cetak Grafis' sendiri akan mengangkat kisah-kisah seputar hubungan antara praktik seni cetak grafis dengan peristiwa drama sehari-hari yang terjadi di dalam ekosistem seni. Diciptakan dengan menggunakan konsep pop up, pertunjukan teater *semi-scripted* berdurasi pendek yang ringan dan interaktif ini akan dihadirkan di Lantai 3 Galeri R. J. Katamsi di antara gelaran program Festival Seni Cetak Grafis 'Trilogia'. Adapun pertunjukan teater ini akan menampilkan Kelompok Teater Pop Up Jogja dengan aktor Triastuti Dina, Mathori Brilyan, Mailani Sumelang dan direktur artistik Irfanuddien Ghozali.

# Pop Up Studio Cetak

**10 & 17 Desember | 15:00-17:00**

Galeri R. J. Katamsi, Yogyakarta

Lokakarya sablon edisi kartu pos & edisi kaos bersama Krack!  
Studio

**11 & 18 Desember | 15:00-17:00**

Galeri R. J. Katamsi, Yogyakarta

Lokakarya modifikasi emblem jersey bersama Bawahskor Lab

Pop Up Studio Cetak adalah upaya untuk menunjukkan kerja-kerja di studio cetak dalam jarak dekat. Krack! Studio mengajak publik untuk secara intim mengalami proses sablon yang secara khusus sablon pada kartu pos dan kaos. Selain Krack! Studio, publik juga diajak untuk bereksperimen bersama Bawahskor Lab untuk memodifikasi jersey dengan berbagai emblem yang telah mereka disiapkan. Melalui eksperimen ini, publik bisa merespon komposisi desain jersey sesuai keinginan mereka.

Berikut informasi langkah Pop Up Studio Cetak bersama Bawahskor Lab:

1. Bawahskor Lab menyiapkan jersey polos yang bisa dibeli oleh peserta. Namun, peserta juga diperbolehkan membawa jersey sendiri.
2. Peserta menggunakan emblem yang disediakan oleh Bawahskor Lab dengan cara membelinya. Setiap pembelian dikoordinasikan dengan store yang ada di festival.
3. Partisipan menata komposisi emblem yang diinginkan dan dikoordinasikan dengan Bawahskor Lab untuk direspon.
4. Jersey telah selesai direspon dan diserahkan kepada partisipan.

# RAMBOEL - Rabu Oemboel

**11 & 18 Desember 2024**

19:00 - 21:00 WIB

Galeri R. J. Katamsi, ISI Yogyakarta

Apalah asyiknya gambar umbul bila tidak di-'umbul'kan dan dipertaruhkan? Maka, RAMBOEL alias Rabu Oemboel digelar! Sebuah ajang pertandingan gambar umbul dalam bentuk turnamen untuk menguji keberuntungan dan kemampuan terbaik para petarung yang terlibat. Ajang ini akan dipandu oleh Iwank Yellowteeth dan Febrian Adinata Hasibuan. Bawa gambar umbul milikmu, pertaruhkan dan tandingkan kartu *gacuk*(andalan)-mu! Kumpulkan sebanyak mungkin gambar dan jadilah pemenang turnamen untuk mendapatkan hak istimewa mencetak gambar umbul pilihanmu di tembok Wahana Sukaria Permainan Gambar Umbul Seni!

# Mencetak Impian

## Artclass Cikgu

**14 & 15 Desember 2024**

10.00-13.00 WIB

Galeri R. J. Katamsi, Yogyakarta

Mencetak Impian merupakan lokakarya membuat karya cetak berdasarkan impian-impian anak di usia 9-12 tahun (kelas 4-6 Sekolah Dasar). Impian dalam hal ini dikhususkan menjadi cita-cita seorang anak di kemudian hari. Cita-cita anak setiap generasi tentu berbeda-beda. Misalnya, anak-anak kelahiran '90-an banyak bercita-cita menjadi pilot, dokter, hingga insinyur. Fenomena ini berbeda dengan generasi sebelumnya bahkan dengan era sekarang ketika munculnya profesi baru akibat perkembangan zaman dan teknologi. Mencetak Impian bertujuan untuk memberi ruang dialog antara anak-anak dan orang dewasa serta mengidentifikasi cita-cita anak-anak dari tiap generasi lewat gambar.

Lokakarya ini dimentori oleh Artclass Cikgu, komunitas seni berbasis pengajaran anak-anak. Artclass Cikgu memandu peserta untuk membuat karya seni cetak grafis dengan teknik *linocut* yang hasilnya berupa *postcard*. Setiap anak akan membuat satu cetakan dan dicetak ke dalam dua kertas. Satu kertas dibawa pulang, kertas lainnya dipajang di ruang pameran. Program ini tidak dipungut biaya. Kebutuhan teknis seperti alat-alat material disediakan oleh penyelenggara festival dan mentor (Artclass Cikgu) yang berjumlah 100 kertas ukuran kartu pos. Lokakarya ini digelar untuk peserta undangan dari beberapa sekolah dasar di Yogyakarta.

# Unbox and Play! - Main Bareng Komunitas Board Game Yogyakarta

**14 & 19 Desember 2024**

**16:00 - 21:00**

**Galeri R. J. Katamsi, ISI Yogyakarta**

Unbox and Play! mengajak publik untuk bermain bersama Komunitas Board Game Yogyakarta (Koboy). Koboy merupakan wadah berkumpul para penggemar permainan papan yang berdiri sejak 2016. Permainan papan dihadirkan dalam program publik ini untuk menawarkan variasi pengalaman yang kaya dan mengambil jeda sejenak dari permainan yang disuguhkan layar. Unbox and Play! ingin menyajikan pengalaman tersebut lewat aktivitas *playday*.

Setiap permainan menumbuhkan momen-momen sosialitas dengan elemen narasi, aturan (*rule*), dan dorongan imajinasi para pemain. Elemen-elemen ini membakar imajinasi kita dan membuat dunia permainan menjadi nyata. Konteks sosial yang muncul ditopang oleh objek fisik—yaitu permainan papan itu sendiri—memproyeksikan dunia imajiner yang dapat kita huni secara kolektif.

Terdapat 2 permainan yang akan dimainkan, yakni “Everdell” dan “Root”. Pengunjung bisa memilih bergabung pada salah satu atau keduanya. Setiap pemain dapat bergantian mencoba dengan panduan *game master* dari teman-teman Koboy.

Info registrasi: <https://bit.ly/unboxandplay>

# Program Kolaborasi



Salah satu perluasan dari rangkaian kegiatan Festival Seni Cetak Grafis “Trilogia” adalah Program Kolaborasi. Kami bekerja bersama empat komunitas, yakni **Sanggar Lumbung Kawruh (Gunungkidul, DIY), SkolMus (Kupang, NTT), SeniNGrafis (Galeri Nasional Indonesia), dan Sekolah Sablon Indonesia (Jakarta)** untuk memperkuat keterlibatan seni cetak grafis sebagai medium pertukaran pengetahuan dan praktik lintas budaya.

Kolaborasi ini berfokus pada program yang dikembangkan melalui diskusi intens, menghasilkan kegiatan publik seperti lokakarya, diskusi, dan presentasi publik. Tujuannya adalah untuk memperluas jaringan, berbagi pengetahuan, dan memperkuat praktik cetak grafis dalam merespon isu-isu sosial. Kolaborasi ini tidak hanya memperkaya perspektif seni cetak grafis, tetapi juga menciptakan ruang dialog dan eksplorasi bersama.

Berbagai kegiatan berlangsung di wilayah masing-masing kolaborator, menghadirkan pendekatan yang spesifik dan kontekstual sesuai karakter lokal dan komunitas yang terlibat. Karya-karya hasil dari program kolaborasi bersama empat kolaborator ini dipamerkan di Krack! Gallery pada 16 Desember 2024.

## **23 Oktober 2024 | De Museum Cafe JKK, Kupang**

Program Publik Tukar Cerita “Pengarsipan Masa Depan” bersama  
Krack! Printmaking Collective

## **23 Oktober - 15 Desember | Kupang**

Proses riset dan produksi karya

## **16 Desember 2024 | Krack! Studio**

Pameran Program Kolaborasi

Kolakora merupakan upaya mempertanyakan dinamika pembangunan dan modernisasi di Kupang, Nusa Tenggara Timur melalui arsip visual dan karya seni cetak. Proyek ini menggabungkan seni cetak dengan elemen interaktif, partisipasi publik, serta kritik terhadap narasi arus utama tentang masa depan kota. Melalui peta *anaglyph* yang diproduksi, SkolMus mengajak publik untuk menyoroti bagaimana pembangunan berorientasi kapital sering mengabaikan warisan sosial-budaya lokal. Secara khusus, *Phantom of the City* yang dikerjakan oleh Krack!, sebuah proyek eksplorasi politik ingatan masyarakat melalui citra hantu sebagai metafora ketakutan dan ancaman terhadap keamanan kota, menjadi inspirasi metode visual dalam peta *anaglyph* tersebut.

Secara teknis, proyek ini diawali dengan penelitian dalam rangka mengumpulkan arsip visual mengenai pembangunan dan perubahan sosial di Kupang. Lalu, setiap arsip ini diterjemahkan oleh seniman-seniman visual dan penulis ke dalam bentuk peta *anaglyph*; merepresentasikan kondisi kota secara nyata dan visi ideal masyarakat. *Anaglyph* sendiri merupakan sebuah teknik untuk memvisualkan suatu citraan secara 3D. Dengan menggunakan media akrilik dua warna, publik dapat melihat representasi ‘ruang yang ada’ dan ‘ruang yang diimpikan’ dalam peta tersebut. Karya ini disuguhkan dalam pameran *Merekam Kota* dua tahun ke depan, sebuah program yang rutin digelar oleh SkolMus.

Kolakora tidak hanya soal dokumentasi, melainkan upaya menghidupkan kembali diskursus pembangunan yang berkelanjutan, dengan memperhatikan warisan budaya lokal yang ada di tengah derasnya arus modernisasi. Peta *anaglyph* hasil dari proyek ini dipamerkan di Krack! Studio pada 16 Desember 2024.

# Buku Kawruh: Among Boga

59

**16 Desember 2024 | Krack! Studio**

Pameran Program Kolaborasi

**19 Desember 2024 | Sanggar Lumbung  
Kawruh (Padukuhan Ngurak-Urak,  
Kalurahan Petir, Kapanewon Rongkop,  
Gunungkidul, DIY)**

Presentasi hasil lokakarya & pemutaran film

Kegiatan Sanggar Lumbung Kawruh dalam kolaborasinya dengan Festival Seni Cetak Grafis 'Trilogia' ini adalah sebuah upaya mengarsipkan dan mengalami kembali pengetahuan pangan lokal dengan melibatkan anak-anak. Sanggar Lumbung Kawruh mengajak anak-anak di Rongkop, Gunungkidul, DIY untuk menelusuri dan mempraktikkan pengetahuan soal tumbuhan serta bahan pangan di sekitar mereka. Program ini bertujuan untuk menggarisbawahi hubungan penting antara pangan lokal dan warisan budaya. Hasil akhir dari kegiatan ini berbentuk *artbook* yang dicetak dalam beberapa edisi menggunakan teknik seni cetak sablon atau cukil. Setiap halaman berisi hasil pengamatan, wawancara, tulisan serta gambar yang dibuat oleh anak-anak. *Artbook* ini sekaligus menjadi arsip yang mendistribusikan pengetahuan lokal.

# Diskusi dan Lokakarya Produksi Cetak Saring

## **13 November 2024 | Krack! Studio**

Diskusi seputar kegiatan cetak saring dan industri kreatif

## **14-15 November 2024 | KAGA Studio**

Pengenalan produk pendukung dan praktik cetak

## **16 Desember 2024 | Krack! Studio**

Pameran Program Kolaborasi

Program kolaborasi bersama Sekolah Sablon Indonesia (SSI) ini diniatkan untuk menunjukkan bagaimana seni dan industri dapat bersinergi, terutama menekankan posisi seni cetak grafis. Bahwa produk cetak grafis di pasar bisa diproduksi dengan mengandung dua nilai sekaligus: pengetahuan dan komersial. Secara konkret, program ini diawali dengan diskusi perihal proyek-proyek yang telah dilakukan Krack! dan SSI, keterkaitan antara sablon dengan ekonomi kreatif, serta praktik komputerisasi dalam teknik sablon. Diskusi ini digelar di Krack! dan dilanjutkan dengan lokakarya cetak saring di KAGA Studio. Diskusi dan lokakarya ini bukan merupakan usaha untuk menasbihkan suatu teknik cetak grafis tertentu sebagai yang paling tepat, melainkan lebih kepada pertukaran pengalaman dan wawasan antara semua subjek yang terlibat. Keluaran dari lokakarya itu adalah kaos-kaos yang telah disablon dengan materi visual beberapa arsip ilustrasi dari buku berjudul “Djalan ke Barat: Jawa di Mata Cornelis Jetses” karangan Sindhunata Hermanu dan ilustrasi identitas visual festival ini.

## **11 Desember 2024 | Galeri Nasional Indonesia**

Lokakarya cukil kayu, *cyanotype*, dan stensil

## **16 Desember 2024 | Krack! Studio**

Pameran Program Kolaborasi

Sebagai bagian dari Program Kolaborasi Festival Seni Cetak Grafis 'Trilogia' 2024, komunitas SeniNGrafis menggelar sebuah lokakarya beberapa teknik seni cetak grafis, mulai dari cukil kayu hingga stensil. Lokakarya ini mengambil atribut-atribut kota sebagai pintu masuk untuk mengenalkan seni cetak grafis melalui teknik poster cukil kayu pada tas jinjing (*hand bag*), teknik stensil pada kaos atau bandana, serta teknik *cyanotype* yang digunakan untuk alih wahana foto ke kanvas. Lokakarya yang digelar untuk peserta terbatas ini berupaya mengajak peserta untuk mengalami kejutan-kejutan estetis alih-alih kerumitan teknis.

# Informasi Pembelian *Gambul* (Gambar Umbul)

Panitia Festival Seni Cetak Grafis "Trilogia" mempersembahkan Seri Gambar Umbul Tokoh Kesenian Indonesia khusus untuk menyambut program pameran yang berlangsung pada 7 - 20 Desember di Galeri R. J. Katamsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Tujuan kami memproduksi seri ini adalah untuk menciptakan wahana bermain bersama dan sebagai jembatan untuk mempererat persaudaraan di antara para pegiat seni. Setiap edisi dicetak terbatas dan akan segera menjadi koleksi langka (maka beruntunglah jika Anda sudah membeli!).

**Untuk pembelian, silakan datang ke lokasi pameran di Galeri R. J. Katamsi, Yogyakarta di lantai 3 selama periode pameran (7-20 Desember 2024).**

## Dimensi

Ukuran A3

## Seri Gambar Umbul

Seri Seniman  
Seri Manager Seni  
Seri Kurator dan Penulis  
Seri Pekerja Seni  
Seri Galeri  
Seri Kolektif

Gambar umbul ini tidak hanya dicetak dan dijual, kami juga menggelar beberapa kali turnamen selama periode pameran. Bagi yang sudah membeli beberapa edisinya, boleh membawa pilihan kartu andalannya untuk dimainkan dalam turnamen Wahana Sukaria Permainan Gambar Umbul Seni. Pemenang akan mendapat hadiah menarik dari panitia secara gratis.

*Beli seri yang Anda suka, lalu pilih tokoh andalan Anda dan bawa ke turnamen, mari kita tarungkan di atas angin, biar dewi keberuntungan menentukan!*

\*Info turnamen bisa dicek pada akun Instagram [\*\*@festivalsenicetakgrafis\*\*](#)

## Link Gambar Umbul

<https://drive.google.com/drive/folders/1zSfi4C7qZCdnqHn7H0e2FrM4uZN-JUkI>

## Harga :

1 pcs Gambul (edisi manapun): 50K