TIC-TAC-TOE

LABORATORY OF POSSIBILITIES

Sebuah karya seni tidak hanya dilihat sebagai kerja fisik, tetapi juga hasil dari pemikiran.



Yang ingin dibuka melalui proyek ini adalah kemungkinan untuk melihat cara lain dalam memperlakukan sesuatu yang sudah ada dan yang sedang berkembang dalam praktik seni hari ini.
Untuk menghadirkan gagasan tersebut, proyek ini menggunakan format Open Lab Showcase. Karya tidak diposisikan semata-mata sebagai hasil akhir yang telah selesai. Proses kerja terhadap medium menjadi bagian dari pameran: seniman dapat bekerja, mencoba, mengubah, menguji, dan memperlihatkan bagaimana gagasan dan karya berkembang.
Di dalam ruang tersebut, penonton tidak hanya datang untuk melihat hasil. Kehadiran mereka menjadi bagian dari situasi yang sedang berlangsung. Interaksi, intervensi, percakapan, respons, dan kemungkinan perubahan yang muncul dari pertemuan dengan penonton dapat menjadi bagian dari proses.
Di sinilah proyek ini melihat pameran bukan hanya sebagai tempat menampilkan karya, tetapi sebagai peristiwa.

↙ CATALOG



Teks Curatorial

KONSEP DAN MEDIUM

Oleh : Mayek Prayitno

Seni rupa kontemporer telah bergerak jauh melampaui batas-batas medium, teritorial dan pengetahuan. Melalui Gerakan Seni Rupa Baru yang memecah kebekuan medium seni rupa saat itu, mengakibatkan lanskap seni rupa Indonesia berubah secara total. Perubahan - perubahan fundamental menyangkut medium, material dan kondisi eksistensial senimannya, membawa seni lebih dekat dengan hidup keseharian, batas antara seni tinggi dan seni rendah bubrah, hingga menyeret pada problem sosial, sikap dan pandangan politik, budaya dan aura estetika bergerak secara radikal. Hal ini disebabkan oleh pengaruh perkembangan seni rupa Barat yang cenderung progresif, kejenuhan terhadap pembatasan atau klasifikasi disiplin seni, tekananan rezim orde baru, karya seni yang berjarak dengan realitas sosial, serta dilengkapi kekecewaan terhadap keputusan dewan juri Pameran Besar Seni Lukis Indonesia yang kemudian dikenal sebagai "Desember Hitam".

Sejak saat itu, ekspansi terhadap material dalam proses kreatif bergerak secara revolutif. Ia bisa di ambil dari alam atau bahan alami, industri, barang bekas, barang jadi (ready made) dari pabrik, dari mana saja, bahkan dari sampah. Tergantung kebutuhan dan dimana perupa ketemu bahan tersebut dan bagaimana memperlakukan - mengolah media tersebut.

Media dalam seni rupa merupakan bahan material, mencakup peralatan dan teknik. Misalnya material kanvas, cat dan kuas digunakan untuk melukis dengan teknik tertentu. Media dan medium dalam konteks ini sering dipertukarkan. Namun, pada dasarnya Medium adalah turunan dari kata Medius, dari bahasa latin yang artinya "Tengah"/"ditengah - tengah", kata lainnya sebagai "perantara". Hal senada juga disampaikan oleh Rikrik Kusmara (kurator dan penulis seni rupa) dalam buku Relasi dan Ekspansi Medium Seni Rupa, bahwa Medius atau "middle" dapat diartikan sebagai satu entitas antara dua kutub, atau "yang ditengah", yang secara harfiah sering diartikan sebagai "perantara".

Dengan kata lain, "perantara" ini memiliki bentuk entitas fisik tertentu, ketika ia berada ditangan seniman melalui olahan proses kreatif, ia akan "ditiupkan" sebuah konsep. Sederhananya, wadah untuk sebuah konsep, seperti tubuh wadah bagi jiwa. Melalui injeksi atau menurut psikolog dan analis Aniela Jaffe, adalah upaya "menyuntikkan daya ekspresi" akan menambah nilai lebih kedalam batu atau benda apapun, sehingga material itu akan bertransformasi menjadi sebuah simbol. Dalam perspektif semiologi, simbol tak lain adalah sebuah penanda, dan penanda ini didalamnya terkandung petanda, yakni makna, ide, konsep atau sesuatu yang deskriptif, yang merujuk pada sesuatu yang ditandakan atau makna lain, bergantung pada persepsi penerima atau audien. Disinilah peran "perantara" atau medium itu menemukan signifikansinya terhadap hubungan antara seniman, karya seni dengan penonton/audien yang melibatkan sensibilitas estetik pada kedua belah pihak.

Namun, dalam suatu momen tertentu ketika medium itu di preteli bentuk fisik, arstistik dan estetiknya, ia menjadi seni konseptual yang mengunggulkan ide atau gagasan. Medium dalam hal ini direduksi dalam tingkatan yang paling esensial, yaitu persoalan hakikat seni itu sendiri. Menurut paham ini, seni seharusnya tidak bergantung pada bentuk visual dan aura estetik. Ia sepenuhnya adalah ide atau konsep. Bagi seniman Joseph Kosuth misalnya, ia menggeser peran seni dari bentuk estetik menjadi proposisi analitik, yakni pernyataan logika atau filosofis, yang kebenarannya ditentukan sepenuhnya oleh makna kata-kata didalamnya, tanpa memerlukan verikasi melalui observasi atau pengalaman empiris didunia nyata, pendeknya, ia bersifat aprioritik (kebenaran sebelum pembuktian). Meski demikian, dalam Epistemologi Obyektif, Ayn Rand, proses pembentukan konsep melibatkan proses integrasi mental atas dua unit atau lebih yang diisolasikan menurut ciri khas dan yang disatukan dengan definisi yang khas. Adalah untuk memberi manusia sistem penggolongan dan pengorganisasian kognitif, yang memungkinkannya untuk memperoleh pengetahuan dengan skala yang tidak terbatas. Konsep adalah alat bagi manusia untuk memelihara tertib dalam pikirannya dan yang memungkinkannya untuk berpikir.

Jadi, realitas asali yang bersifat apriori dan objektif memberi dasar atas pengetahuan dan persepsi kita terhadap entitas seperti karya seni, dalam bentuk, gagasan (konsep), simbol dan medium yang menjembataninya. Oleh karena itu, proses kognitif dan naluri instingtual mendasari proses kreatif dalam pembentukan makna dan permainan didalamnya, seperti yang ditawarkan dalam eksperimen pameran ini yang secara instalatif membongkar kejenuhan media konvensional dalam perjalanan komunitas selama bertahun-tahun ini. Dari itu, pameran ini merupakan peristiwa dalam upayanya untuk menandai pergeseran medium dan estetika hari ini.

Pameran ini karenanya bisa ditilik dalam proses kreatifnya, sebuah peristiwa eksperimental yang dianalogikan sebagai laboratorium, melalui "filsafat proses" Alfred North Whitehead, bahwa realitas bukan kumpulan benda, melainkan proses keterhubungan yang terus berubah dan menegaskan makna melalui relasi. Untuk itu, "proses" menjadi penting karena berada dalam ketegangan keterhubungan dan "kemenjadian", antara material, medium, gagasan, pertimbangan dan perubahan komposisi, yang menjadi modal negosiasi oleh perupa, terhadap kurator dan audiennya, yang tidak menunjuk pada hasil akhirnya. Sejak awal, karya-karya didalam pameran ini bisa saja berubah ide, komposisi secara mendadak atau gradual, bahkan karya itu entitasnya tidak ada, lalu kemudian tiba - tiba hadir dengan caranya sendiri. Disini "identitas" karya menjadi "terpecah", atau lebih tepatnya, identitas adalah entitas yang terus dinegosiasikan dan dipertanyakan ulang untuk mendapatkan kesatuan bentuknya dalam relativitas tertentu melalui permainan dan proses berkarya itu sendiri.





Identitas subyek itu kemudian terus dipertanyakan seperti dalam karya Faisal Amir yang diberi judul "prototype", menyuguhkan perangkat instalasi berupa monitor yang diprogram untuk bisa mengajukan beberapa pertanyaan terhadap seniman ataupun audiennya sehingga terjadi komunikasi yang intens antara manusia dan mesin. Karya ini merupakan representasi dari kondisi sosial yang belakangan diketahui bahwa realitas sosial ditengah-tengahnya diasistensi oleh perangkat cerdas yang menimbulkan gugatan mengenai keberadaan manusia dihadapan mesin dan sebaliknya. Ia mendekonstruksi batas obyek menjadi sejajar dengan subyek, artinya obyek itu sendiri pada saat yg sama adalah subyek. Sementara, Madi melibatkan subyek dirinya dalam "The is story of me and unknown". Karyanya mengisahkan sesuatu yang tidak pernah selesai, seperti halnya dalam dirinya. Ketika ia melihat sebuah obyek, ia merasakan sebuah potensi artistik, bahwa media itu bisa menjadi sesuatu yang tidak terduga dan akan terus berkembang sejauh apa yang ia pikirkan. Maka, reaksi dirinya terhadap obyek itu akan mengikat, terjalin secara terus menerus dan tidak diketahui bagaimana akhirnya.

Proses semacam ini juga mirip dengan apa yang dilakukan oleh Gusti, ia memiliki gagasan awal dengan sangat jelas, serta komponen-komponen obyek yang akan dirangkainya, sampai pada titik dimana ia mengetahui secara persis bagaimana jadinya. Tetapi yang terjadi justru sebaliknya, obyek itu sebagian besarnya akan tereliminasi dan digantikan dengan obyek yang merepresentasikan perubahan gagasan tersebut, ia tidak lagi membuat simbol baju atau pakaian dari berbagai profesi aktivitas manusia, karena ketika "identitas" dari setiap profesi itu dipakai, maka permainan itu sesungguhnya sedang berlangsung. Akan hal itu karyanya diberi judul "Alaiumgambreng". Agak berbeda dengan Anisa yang biasa dipanggil Icha. Karyanya kali ini merupakan hasil dari residensi 2 tahun lalu berupa anyaman, tetapi mencoba untuk direkonstruksi komposisinya, diutak-atik, beberapa kali ia merubah dengan posisi yang berbeda, untuk mencari yang paling mungkin, apakah nantinya media itu akan mengubah perspesinya?.

Kemungkinan lain juga dipresentasikan oleh Mardi melalui "Vertical News", bagaimana sebuah media atau alat mempengaruhi perilaku manusia. Baginya, media informasi berupa video, gambar, atau teks yang biasa kita lihat ditelevisi dengan posisi landskap, sekarang berubah pada posisi vertikal, bahwa segala penggalan arus informasi dalam genggaman tangan telah menjadi konsumsi aktif setiap hari, yang pada kondisi basis data visual yang hilir mudik itu adalah "ingatan", memori yang dianyam dalam model visual tertentu dalam karyanya. Memori lain juga terjadi pada karya Ronald, menghadirkan sebatang pohon pisang yang ia akrabi sejak belia. Memori itu dibawa pada masa kini sebagai representasi atas pertumbuhan karya-karyanya. Jika suatu ketika sebuah ide itu dipenggal/direpresi, ia justru tidak akan pernah berhenti atau mati, karya dan ide itu akan terus bertumbuh (seperti halnya pohon pisang) sesuai kondisi zamannya, menjalar dengan berbagai varian dan modelnya.

Sekarang bagi Yusuf Siregar, ingatan - ingatan kolektif terhadap berbagai kasus berkait politik itu sudah tidak melekat lagi dalam "hipokampus" kekuasaan. Memori kekuasaan telah mengalami disfungsi dan patologi degeneratif sehingga membutuhkan resep-resep etik dan hukum tertentu. Ingatan sejarah itu dalam karyanya dibangkitkan kembali melalui figur yang bertanggung jawab atas ratusan korban kekerasan dimasanya. Ironisnya mala justru dizaman disrupsi ini, ia mendapat gelar kepahlawanan. Tidak asing lagi, degradasi moral sudah menjadi bagian dari praktik kekuasaan yang represif dan itu diwariskan sampai hari ini. Tidak jauh dari praktik semacam itu, baru - baru ini telah beredar lagi kasus - kasus pelecehan seksual, Aii membetot lagi kasus tersebut untuk diungkap didalam karyanya. Ia merasa isu ini sangat penting untuk menyadarkan publik, dan penyintas agar lebih waspada dan preventif. Banyak kontak tubuh, ucapan verbal yang mengarah pada pelecehan dinormalisasi sebagai hal biasa yang terjadi diberbagai tempat, baik di tempat ibadah, institusi pendidikan ataupun lingkungan pergaulan, etik sosial telah terdistorsi sedemikian rupa hingga pelaku tidak perlu merasakan konsekuensinya, yang secara simbolis ia representasikan melalui bentuk sepatu untuk mengidentifikasi sipelaku dan diantara sepatu itu juga dihadirkan sepatu penyintas aslinya. Karya ini menjadi menarik karena dalam prosesnya melibatkan penyintas.

Lain lagi dengan Tilarso, karyanya menangkap tanda - tanda dalam hidup keseharian. Ia mendapat ide dari interaksi subyek dan obyek dalam hubungannya dengan korek api yang tergantung disebuah warung. Ia melihat obyek itu sebagai gagasan tentang sebab akibat, menurutnya, hal sepele itu bisa berdampak besar. Misal, korek api itu bisa berbahaya jika digunakan untuk membakar rumah. Maka, ia mengembangkan subyek matter korek ini dalam berbagai konteks, dengan cara digantung menggunakan berbagai macam material. Berdasar pengalaman Rudi, penggunaan material bisa disesuaikan dengan gagasan. Suatu gagasan bisa cocok dengan material tertentu atau bisa jadi, gagasannya apa, idenya berupa apa, tidak terhubung sama sekali, itu juga adalah sebuah kemungkinan. Dari itu ketika seseorang menimbang - nimbang, menakar sesuatu yang mungkin bisa entitas apa saja, sebaiknya momen itu segera direalisasi ketimbang kehilangan kesempatan, meski kadang dalam kondisi tertentu, menakar dan mengukur itu diperlukan. Karyanya digerakkan oleh listrik dan respon sensor terhadap gerakan sehingga bentuk tangan dari bahan kayu itu bergerak naik turun secara kinetis yang di instal di tiang kayu, seolah sedang menimbang - nimbang. Karya ini sesungguhnya mengajak kita untuk berpikir lebih dalam tentang apa yang seharusnya kita lakukan.

Yang membedakan pendahulunya dengan para perupa sekarang dalam konteks komunitas yang berpameran ini adalah proses kreatifnya mengalami perubahan, perluasan, dilakukan secara langsung dan tidak bisa ditebak. Tidak bisa diketahui kemungkinannya akan seperti apa. Secara keseluruhan dari karya para perupa ini memiliki kecenderungan instalatif dan konseptual dengan keberanian menggunakan media yang diambil dari mana saja. Open Lab ini menekankan proses kreatif itu sendiri selain pemilihan material dan relasi diantara obyek yang direpresentasikan untuk menemukan berbagai kemungkinan. Prosesi eksperimen pameran ini bisa dikatakan sebentuk uji coba layaknya disebuah laboratorium dari kombinasi intuisi, riset dan pengalaman empirik, untuk menguji hasilnya apakah ia akan merubah atau menggeser paradigma estetika selama ini?, tergantung pengamatnya. Peristiwa pameran Tac Tac Toe ini merupakan upaya menggeser perspektif paradigma tersebut melalui berbagai medium dan material yang dipresentasikan pameran ini.

Exhibition Introduction Essay
Oleh : Janu PU

Pameran sebagai Ruang Bersama

Ruang pamer menjadi semacam persimpangan jalan. Sebuah tempat untuk bertemu dalam waktu terbatas. Pertemuan ini akibat dari pilihan setiap orang yang memasuki ruang tersebut. Tidak terkecuali berasal dari keputusan setiap seniman terhadap jalan ditempuh. Dalam konteks pameran ini, kita diajak membicarakan persimpangan tersebut. Jalan untuk mewakili praktik seni pilihan masing-masing seniman. Itu terkait dengan media dipakai dan digunakan oleh mereka. Sedangkan pameran adalah “ruang” ketika “waktu” menghadirkan perjumpaan serta kebersamaan.

Gagasan pameran ini dimulai dari perbincangan beberapa peserta. Diskusi tentang “nilai” maupun “posisi” medium sebuah karya saat dipamerkan. Banyak pernyataan dan pertanyaan terhadap realitas dunia seni dalam cara memandang medium suatu karya. Akhirnya pemikiran-pemikiran tersebut dijadikan sikap tindakan dalam pameran bersama. Bentuk pameran dirancang semacam art lab showcase. Sebuah pameran atau presentasi publik dan sekaligus menunjukkan proses perwujudan karya. Harapannya agar terjadi pemahaman dan pemaknaan terhadap proses berkarya melalui interaksi langsung dengan seniman.

Setiap kejadian dan pertemuan selalu menimbulkan konsekuensi. Tentu ini sudah menjadi bagian yang telah dipikirkan dan dipersiapkan dengan matang. Karena selalu ada kelebihan dan kekurangan dari setiap pameran. Seperti halnya pameran open studio misalnya. Keterbukaan terhadap proses akan menjadikan hubungan lebih dekat antara seniman dengan audiens. Tetapi menjadikan ketergantungan terhadap kehadiran seniman untuk menjelaskan setiap proses. Begitu juga batas interaksi yang menjadi pertimbangan terhadap “keamanan”. Sama halnya pameran ini mencari kemungkinan lain dalam memahami sebuah pameran.



Peristiwa Pertemuan Medium

Hingga dimulainya tulisan ini, sama sekali belum ditentukan judul atau nama dari pameran. Seakan memang mencari kemungkinan-kemungkinan, bersama dengan berjalannya proses. Petunjuk awal adalah cerita berkumpulnya beberapa seniman dan berencana membuat pameran bersama. Sehingga kemudian ada kesepakatan dalam bentuk sebuah tulisan berjudul "Pengantar Pameran Lintas Medium". Beberapa hal penting dari tulisan itu adalah peristiwa, pertemuan dan medium. Pameran dimaknai sebagai peristiwa atau proses sebuah karya hingga siap tampil kepada publik. Selain itu ada keinginan acara ini jadi pertemuan. Sebuah hubungan lebih terbuka antara seniman, medium, proses dan publik. Dan tentunya keberadaan medium dalam praktik berkesenian sehingga peristiwa dan pertemuan dapat terjadi.

Untuk mendekati tujuan dari pameran ini, dapat dimulai dari definisi secara umum. Sehingga pendekatan untuk memahaminya dari masyarakat umum. Peristiwa adalah suatu kejadian, hal atau perkara yang benar-benar terjadi, terutama luar biasa atau menarik perhatian. Secara lebih umum dapat disebut sebagai segala sesuatu atau kejadian yang benar-benar berlangsung pada waktu dan tempat tertentu. Pertemuan adalah titik temu atau momen interaksi dimana manusia, ide, atau bahkan fenomena saling berpapasan, baik secara sengaja maupun kebetulan. Kemudian pengertian dari medium adalah sarana tunggal atau perantara dasar yang digunakan untuk menyampaikan pesan. Sedangkan kata media adalah bentuk jamak dari medium.

Sebenarnya peristiwa, pertemuan maupun medium adalah kata sederhana. Kita sudah terbiasa dan saling memahami penggunaannya di keseharian. Namun jika dibicarakan lebih dalam, maka akan muncul pertanyaan yang tidak mudah dijawab. Contohnya karya seni dipajang, disebut sebagai objek atau benda. Tetapi fisika modern menyatakan bahwa tidak ada benda benar-benar diam terpisah dari waktu. Di ukuran kuantum, benda merupakan jalinan dari jutaan peristiwa kecil. Sehingga medium atau benda, boleh dikatakan sebagai peristiwa. Lalu dalam tata bahasa (linguistik), pertemuan merupakan kata benda (nomina). Sehingga kata "pertemuan" dapat menduduki sebagai objek dalam sebuah kalimat. Dengan kata lain "pertemuan" bisa disebut sebagai kata benda abstrak.

Pengalaman Konsep Wujud

Apabila masuk wilayah seni rupa saat ini, segala hal terasa lebih cair. Batasan antara gaya, aliran, bentuk, cara, bahan dan proses menjadi semakin kabur. Bahkan masuknya penggunaan segala hal disekitar seniman dalam kehidupan sehari-hari. Penonton ikut berinteraksi dengan karya seni, karya dapat berbentuk kejadian, studio seniman terbuka untuk penikmat seni, penggunaan tehnologi dan jaringan informasi dan sebagainya. Perkembangan tersebut membawa pemaknaan dan pemahaman baru terhadap seni itu sendiri.

Peristiwa adalah sesuatu yang terjadi dalam suatu ruang waktu. Dari sudut manusia bermakna pengalaman. Dalam sudut pandang seniman dikatakan sebagai momen estetik lalu jadi pengalaman artistik. Di mana kepekaan mampu menerjemahkan kejadian sebagai salah satu awal proses "mewujudkan" karya. Kemudian diikuti oleh peristiwa-peristiwa selanjutnya. Sehingga peristiwa dapat jadi momen estetik ketika dirasakan sebagai keindahan, keharuan atau bahkan ketegangan. Jika hal-hal emosional tersebut direnungkan dan dihayati, maka dimulailah pengalaman artistik. Inilah saat kejadian sudah menjadi sesuatu yang memiliki makna secara personal.

Seni memaknai pertemuan sebagai ruang munculnya "bahan" kemudian diolah dan dimaknai. Maka pikiran juga mulai membentuk kerangka untuk mewujudkan dalam karya seni. Pertemuan adalah titik ketika seseorang bersentuhan dengan sesuatu di luar diri. Lalu hadir konsep sebagai upaya memberi bentuk dalam pemikiran tentang apa yang muncul dari persentuhan tersebut. Dalam hal ini konsep dibaca konseptualisasi, sebagai proses pengalaman menjadi gagasan yang terarah. Sehingga walaupun pertemuan tidaklah benar-benar sama dengan konsep. Karena pertemuan menjadi proses pembentukan konsep. Tetapi keduanya sangat dekat dan saling berkaitan dalam proses awal pengalaman artistik. Disini juga dapat dimaknai kedua hal tersebut sebagai bagian dari peristiwa. Jika peristiwa dipahami sebagai ruang berlangsungnya proses artistik.

Medium dalam seni rupa diartikan sebagai sarana maupun prasarana yang digunakan seniman untuk mewujudkan karya seni. Sedangkan media adalah wadah atau bentuk penyampaian karya seni kepada penonton. Tetapi pengertian itu dapat berubah sesuai konteks. Karena pengertian seni untuk saat ini lebih fleksibel dalam batas antara media, medium, alat, bahan dan teknik. Karena yang membedakan atau menentukan apakah sesuatu disebut medium, media, alat atau teknik bukan hanya karena tujuan, ide, atau prosesnya. Tetapi fungsi dan posisi sesuatu tersebut dalam penciptaan karya.

Kesatuan Satu per Satu

Sepertinya memang istilah medium dan media tidak memiliki satu definisi tunggal yang selalu disepakati. Bahkan peristiwa dapat menjadi medium atau media dalam performance art dan video art. Seperti juga dalam pameran ini banyak pemahaman tentang definisi peristiwa, pertemuan, medium dan media. Perbedaan itu apakah menjadi hal sulit untuk dipertemukan? Tentu jawaban itu akan hadir dengan sendirinya setelah pameran ini selesai. Atau bahkan saat audiens sudah bertemu terlibat dalam peristiwa bernama pameran.

Contemporary Dartshan Modern Organic Warm Minimalist

The detail for your portfolio The detail for house portfolio

Pameran ini merupakan satu kejadian yang terdiri dari banyak peristiwa. Jika "dilihat" dari luar menjadi kesatuan, namun banyak perbedaan saat memahami dari dalam. Hadir banyak "ketegangan, singgungan, gesekan juga kesepakatan", sebagai bagian dari proses mewujudkan ide gagasan. Masing-masing peserta mempunyai prinsip untuk terus dipertahankan, sekaligus ego yang turun demi mencari jalan tengah. Tentunya semua itu membutuhkan banyak energi, kesabaran dan kedewasaan.

Sebagai kesatuan diapresiasi dalam bentuk pameran bersama. Masing-masing individu juga berhak mendapatkan rasa hormat sebagai pribadi tersendiri. Salah satunya dengan memberikan "ruang" untuk mengungkapkan landasan berpikir dan gagasannya. Satu per satu kita akan berusaha memahami apa yang jadi landasan berpikir dalam karya. Selain itu juga penting cara mereka melihat hidup atau kesenian secara luas. Karena berkesenian tidak akan bisa lepas dari realitas kehidupan sosial.

Faisal Amir

Menurut Faisal Amir, data menjadi awal bagi keberadaan segala sesuatu. Data dalam hal ini bukan hanya kita pahami dalam dunia digital. Contohnya data ini berada di tubuh manusia sebagai DNA atau faktor genetik. Keberadaan data inilah yang menjadi dasar bagi sudut pandangnya membahas pameran ini. Data itu mempunyai konsep tentang persepsi, manusia cuma menerjemahkan data. Secara konsep kita sudah punya modal untuk membahasakan dan melihat persepsi. Lalu cara pandang atau persepsi tersebut menjadi permulaan bagi manusia untuk mendefinisikan semua hal.

Kehidupan ini sendiri merupakan peristiwa. Peristiwa adalah proses sebentar yang didefinisikan oleh data. Setiap proses selalu terdiri dari proses-proses lebih kecil, termasuk pemilihan media berkesenian. Disinilah terjadi pertemuan. Pertemuan adalah interaksi yang sangat relatif, bersifat subjektif berdasarkan persepsi. Persepsi dapat berinteraksi dengan persepsi lain jika ada objek (faktor eksternal) sebagai sebuah kesepakatan. Ada pertemuan bersifat personal sebagai interaksi yang ada di dalam diri (privat). Sedangkan pertemuan kolektif ada karena realitas menjadikan setiap personal berkumpul dalam kesepakatan.

Medium merupakan alat untuk menerjemahkan gagasan. Dalam pemahaman Faisal Amir, ada data di belakang keberadaan gagasan. Dengan kata lain medium digunakan untuk mematerialkan yang non material. Atau juga bisa disebut sebagai wadah bagi data. Sesuatu menjadi medium itu tidak berdasarkan dari bentuk. Tetapi persoalan kebutuhan sehingga berfungsi lalu berkembang jadi persepsi dan mempengaruhi nilai.

Gusti Setiawan Fernandes

Ada dua pengaruh besar di proses berkarya Gusti Setiawan Fernandes akrab dipanggil Ambon. Pertama tentang keyakinan bahwa di dunia ini tidak adakebetulan. Semuanya ada yang menata sedemikian rupa lalu dipahami sebagai keteraturan. Yang kedua berasal dari kebiasaan bermain-main, tetapi bukan berarti tidak serius. Keinginan bermain berasal dari kedekatan dan perasaan telah mengenal. Sehingga dapat menikmati setiap proses dalam hidup dengan gembira. Jadi sederhananya kehidupan adalah keteraturan dan ketidakteraturan. Tidak teratur karena memang ada detil-detil kecil, memberi ruang untuk bebas dan menebak-nebak. Menyatunya kepastian dan ketidakpastian adalah saat “berburu” barang bekas yang dianggap unik. Tempat tersebut menjadi ruang menemukan kebahagiaan tak terduga.

Peristiwa adalah keteraturan yang misterius. Berangkat dari keyakinan bahwa tidak ada kebetulan di dunia ini. Sehingga setiap peristiwa memunculkan kepastian sekaligus kemungkinan secara bersamaan. Kepastian dijalani dengan perilaku mengikuti aturan agar semakin dekat dengan keteraturan. Sedangkan misteri berisi banyak kemungkinan yang dapat dijalani dengan bebas. Pengalaman akan terus tumbuh seiring dengan menikmati petualangan sambil bermain.

Pertemuan dipahami sebagai sesuatu yang dialami seseorang bersama peristiwa. Kata “peristiwa” ini memunculkan lagi kemungkinan. Ada pertemuan bersifat direncana. Ada juga pertemuan tidak sengaja. Namun ketidaksengajaan itu bukan berarti kebetulan. Ada bagian yang dapat dipastikan tetapi bagian detilnya mustahil diperkirakan. Bagi Ambon ini berhubungan dengan kesempurnaan informasi, ingatan atau pengalaman seseorang. Semakin sempurna pengetahuan, akan mempersempit wilayah misterius tersebut. Walaupun Ambon sadar tidak ada seorangpun memiliki segala pengetahuan dengan sempurna.

Medium baginya adalah kedekatan. Semakin dekat dengan seseorang akan semakin akrab. Sehingga tercipta hubungan penuh canda dan bermain-main. Medium dapat berfungsi untuk mengeluarkan atau memunculkan ingatan sebagai pengetahuan yang berasal dari pengalaman. Lebih penting lagi bagi Ambon bahwa dirinya dapat menitipkan imajinasi kepada medium tersebut.

Muhammad Yusuf Siregar

Bagi Muhammad Yusuf Siregar, seni adalah salah satu alat untuk menyampaikan informasi dan pengetahuan. Sehingga seniman idealnya selalu memenuhi diri dengan hal tersebut. Caranya dengan “menyerap” segala sesuatu, karena dunia ini penuh dengan ilmu pengetahuan. Baginya, ilmu pengetahuan bukan hanya suatu pernyataan atau kesepakan yang sudah tertulis atau terdokumentasikan. Realitas ini sendiri sudah merupakan ilmu pengetahuan yang harus “dibaca”. Kehadiran dan keterlibatan inilah jadi cara terbaik untuk memahaminya.

Peristiwa adalah tempat dan waktu dimana seniman itu hidup. Sehingga seniman harusnya “hadir” dalam setiap peristiwa. Lalu suatu peristiwa dapat dikatakan sebagai pertemuan kalau ada dua unsur atau lebih dan saling berinteraksi. Dalam praktik seni, pertemuan itu penting bahkan wajib jadi pola hidup. Karena kembali lagi kepada persoalan kehadiran dan keterlibatan.

Media adalah jenis kecenderungan seninya, misal video art, performance, grafis, patung, lukis. Sedangkan medium adalah material penyusunnya misalkan cat pada lukisan. Material yang menjadi bagian untuk mewujudkan, saat selesai dapat disebut media. Baginya seniman harus berdialog dengan medium. Karena medium mempunyai potensi berupa karakter dan nilai sejarah yang menyertainya. Seniman yang dipenuhi oleh hal tersebut jadi berpotensi lebih besar membuat karyanya mampu “berbicara”. Seberapa jauh proses dialog atau memahami medium dapat diketahui setelah karya selesai atau dipamerkan. Tujuan akhirnya adalah karya seni rupa tidak hanya dilihat, tetapi juga dibicarakan.

Ronald Simabua

Ronald Simabua memaknai hidup sebagai pengalaman. Keinginan untuk mendapatkan pengalaman tidak terbatas. Sementara ada kesadaran bahwa hidupini berada dalam ruang dan waktu yang terbatas bagi masing-masing individu. Ada pengalaman didapatkan melalui kegiatan berupa percobaan. Ada juga pengalaman diperoleh melalui cerita orang lain yang telah mengalami. Mungkin saja Ronal memaknai hidup ini secara luas merupakan kumpulan dari pengalaman-pengalaman.

Peristiwa adalah pertemuan dua objek atau lebih, pada ruang dan waktu tertentu. Sedangkan pertemuan adalah keterhubungan objek dengan objek. Pertemuan menjadi bagian penting agar karya beserta ide gagasan menjadi pengalaman. Sepertinya Ronald memaknai peristiwa dan pertemuan sebagai kesatuan. Baginya di dunia ini tidak ada yang dapat berdiri sendiri. Semua terhubung satu sama lain menciptakan “isi” dalam ruang waktu. Tergantung bagi seseorang untuk mengingatnya sebagai pengalaman, atau dilupakan jadi sekedar kejadian.

Medium bagi Ronald adalah segala material yang dikumpulkan dan dipersiapkan untuk menyertai proses. Memilih dan mengumpulkan materi itu menggunakan ide sebagai batasan. Batasan ini digunakan agar tujuan dari karya dapat terbaca. Disinilah peran “pengalaman” menjadi berfungsi memilah dan memilih. Ingatan menjadi bahan pertimbangan tentang teknis maupun ide gagasan terhadap sebuah karya.

Rizki Tilarso

Keseharian menjadi cara Rizki Tilarso memahami kehidupan. Keseharian adalah proses hidup yang tidak tunggal. Begitu banyaknya yang terlibat dan proses berlangsung, bisa dikatakan hampir tak terbatas. Keterbatasan manusia ada pada persoalan spasial. Yaitu keterbatasan yang berkaitan dengan ruang, waktu dan faktor geografis.

Peristiwa adalah apapun sebagai pertanyaan. Kata “apapun” ini dalam batasan persepsi manusianya. Sesuatu dapat disebut sebagai peristiwa atau tidak, tergantung dari anggapan manusianya. Pertanyaan memunculkan persoalan yang harus dijawab, lalu kembali memunculkan pertanyaan. Sehingga hubungan antara keduanya tidak pernah berakhir. Dan intisari dari pertanyaan adalah proses pencarian terhadap ilmu pengetahuan. Sesuai sejarah dan perkembangan hingga saat ini, ilmu pengetahuan tidak akan pernah benar-benar selesai. Kemudian Tilarso mengartikan pertemuan adalah apapun sebagai peristiwa. Definisi ini akan membawa kita kembali kepada persoalan pertanyaan dan jawaban.

Dari sudut pandang Tilarso, medium merupakan alat komunikasi seniman yang berubah bahasanya ketika dipilih berdasar banyak pertimbangan. Pertimbangan utama adalah visual namun tidak bisa berdiri sendiri. Potensi medium dapat berbicara tentang ide gagasan, juga merupakan pertimbangan yang tidak kalah penting. Tidak ada batasan sesuatu menjadi medium, satu-satunya batasan adalah pilihan dari seseorang. Medium selalu memberikan ruang untuk “berdialog” bahkan sebelum dipilih. Disinilah ketelitian seniman diuji dalam memperhatikan sekitarnya di keseharian.

Rudi Hendriatno

Rudi Hendriatno memandang dunia ini sebagai sesuatu yang main-main dan dapat menipu. Manusia dipersilahkan untuk bermain tetapi masih dalam batasan. Aturan adalah sebuah kesepakatan untuk menentukan batasan tersebut. Ada hal boleh bermain sepuasnya, ada juga bagian yang sama sekali tidak boleh dijalani dengan main-main. Walaupun begitu, realitas tetaplah kenyataan yang sangat mempengaruhi kehidupan seseorang.

Peristiwa dan pertemuan adalah sebuah ketetapan yang dapat diubah dalam batasan tertentu. Sekilas pernyataan Rudi ini ada sesuatu bertabrakkan. Mungkin ini berarti realitas sebenarnya bercabang. Sehingga suatu tindakan menjadi pintu untuk masuk kepada sebuah akhir. Sedangkan ada banyak pintu masuk ke dalam banyak jenis akhir dari satu kejadian. Bahkan juga dapat dipahami bahwa perubahan sudah masuk dalam ketetapan. Ini berarti perubahan adalah sebuah sistem kecil di dalam sistem besar bernama ketetapan.

Medium adalah material untuk mengungkapkan atau menyampaikan ekspresi, ide dan gagasan. Sehingga Rudi memahami sebagai sesuatu yang harus berwujud nyata. Berdasarkan konteks seni rupa, berarti harus dapat dilihat. Selain itu, medium juga menjadi batas antara bermain dan serius. Ide gagasan didapatkan dengan “bermain-main”, kebebasan masih lebih dominan. Begitu menyentuh medium, maka pengerjaan disertai keseriusan dimulai. Saat itu muncul pembeda antara dunia ide gagasan dan kenyataan.

Yuli Meliana

Yuli Meliana melihat dunia ini sebagai refleksi dari emosi dari dunia dalam. Sehingga keadaannya sesuai dengan suasana hati. Namun suasana hati tersebut juga sangat dipengaruhi oleh situasi di luar diri. Seakan antara Yuli dan sekitar saling mempengaruhi secara terus-menerus. Hampir keseluruhan dialog itu diterjemahkan melalui rasa dan emosi. Mungkin "dunia dalam" milik Yuli dapat disamakan dengan air. Saat tenang cenderung mudah berubah jika sesuatu jatuh ke permukaan.

Peristiwa adalah sesuatu yang sedang dan atau sudah terlewat. Dapat diartikan sebagai perubahan dalam alur waktu detik per detik. Pertemuan adalah terhubungnya emosi seseorang dengan emosi orang lain. Kualitas pertemuan bisa diukur dari cara dan pengaruh yang diakibatkan. Misalnya bertemu langsung secara fisik, sangat berbeda kualitasnya saat melalui alat seperti gawai. Juga sejauh mana hubungan yang terjadi dapat mempengaruhi secara emosional. Contohnya terhubung melalui pesan tulisan, tetapi isinya mampu memberi ketenangan. Hal tersebut bagi Yuli merupakan pertemuan berkualitas.

Medium adalah benda atau objek bahkan manusia yang terlibat saat ide diproses sehingga terwujud menjadi karya. Seberapa penting sebuah medium adalah seberapa banyak keterlibatan dalam proses. Dengan kata lain, “pengaruh” menjadi “ukuran” terhadap sesuatu dikatakan sebagai medium atau bukan. Walaupun Yuli sadar bahwa pemaknaan itu bersifat subyektif. Dan tidak menyatakan berseberangan dengan pengertian yang disepakati di dunia seni.

Paul Kiram

Paul Kiram memaknai dunia dan kehidupan ini sebagai ruang antara yang bertumpu pada konteksnya. Sebuah cara pandang untuk membebaskan diri dari pengkotakan atau penggolongan terhadap diri. Dengan inilah Paul dapat bebas melewati batasan realitas yang membelenggu kreatifitas. Ruang antara ini merupakan persepsi terhadap realitas. Contohnya adalah pilihan terhadap hitam atau putih, persepsi memunculkan abu-abu sebagai alternatif lain. Bahkan ada banyak jenis abu-abu, menjadikan pilihan lebih bebas lagi. Diri seseorang juga merupakan “ruang antara” yang terbentuk oleh masa lalu dan masa depan. Masa lalu memberi pengalaman sejarah dan masa depan menawarkan semangat harapan.

Peristiwa adalah teks yang bisa dibaca, diuji, dielaborasi, dikritik, ditolak, diterima, diakui dan sebagainya. Peristiwa dikatakan baik buruk itu tergantung subjek dengan persepsi sebagai konteks. Sebenarnya peristiwa bersifat netral dan terbuka terhadap penafsiran atau penilaian persepsi. Dengan kata lain tergantung dari si pengamat. Sedangkan Paul memahami pertemuan sebagai interaksi atau jembatan di “ruang antara”. Bentuk fisik dari jembatan itu adalah alam semesta. Sedangkan non fisik berupa alam pikiran atau kerangka berpikir, karena “alam” lebih dari sekedar realitas fisik. Sehingga pertemuan dapat terus berlanjut walupun secara fisik telah usai. Jembatan itu selalu berfungsi selama “alam” tersebut ada. Dan pada akhirnya pertemuan memunculkan kesadaran.

Medium merupakan diksi yang dihadirkan seniman, menyesuaikan dengan sesuatu yang dibicarakan. Dalam pemahaman umum, diksi adalah pilihan kata yang tepat selaras dan sesuai konteks untuk mengungkapkan suatu gagasan atau ide. Menurut Paul, sesuatu itu hadir sebagai medium, karena ditempatkan sesuai tujuan gagasan seniman dan realitas. Itulah mengapa medium itu mempengaruhi “tata bahasa visual” seniman dan muenjadi karakter. Medium juga dapat disebut sebagai proses di antara gagasan dan karya.

Maddi Makko

Hidup adalah proses yang terus untuk mempertahankan hidup itu sendiri tetap ada. Sedangkan hidup itu sendiri diukur nilainya menggunakan kesadaran tentang kematian. Hidup disebut utuh ketika semua unsurnya terpenuhi, contoh ada nafsu, naluri dan akal. Sehingga hidup itu memiliki tingkatan kualitas. Dan pada dasarnya Maddi memaknai hidup itu tentang keberadaan manusia dengan segala persoalannya. Kesadaran ada “sesuatu” dijalani setahap demi setahap diantara hidup dan mati. “Sesuatu” tersebut diartikan oleh setiap orang menjadi berbeda-beda sesuai sudut pandang masing-masing. Pada akhirnya segala yang berkaitan dengan hidup adalah cara menerima semua hal.

Peristiwa adalah apapun yang berada dalam saat tepat atau kesempatan itu sendiri, biasanya karena pertemuan dua hal. Peristiwa menjadi menarik jika ada saksi dan terceritakan, sehingga muncul kisah dan “pembacaan”. Seandainya tidak, maka sekedar hadir sebagai bagian dari siklus yang dialami secara berulang terus menerus. Pertemuan adalah hadirnya beberapa unsur di satu tempat. Syaratnya ada ketertarikan seperti gaya tarik menarik dua buah magnet. Inisiatif atau niat jadi awal bagi proses menuju pertemuan itu ada.

Semua hal merupakan medium bagi manusia. Dengan kata lain medium adalah apapun atau semua materi yang ada. Dasar pemikiran Maddi adalah segala sesuatu yang tercipta pasti punya kegunaan. Apabila mempunyai manfaat, maka memiliki fungsi. Fungsi ini tergantung dari karakter bawaan (internal) dan tujuan si pengguna (eksternal). Medium merupakan keberadaan yang mempunyai tujuan. Sehingga medium tidak berubah secara sifat material, namun dapat berganti-ganti peran sesuai fungsinya.

Mardi Al Anhar

Mardi Al Anhar tertarik untuk menemukan sesuatu terselip diantara yang terlihat. Seperti merasakan angin sepoi-sepoi di panasnya pantai. Memahami ketenangan laut walau yang terdengar adalah debur ombak. Sehingga suatu saat tergelitik untuk mencari iman di luasnya dunia. “Seandainya punya iman, maka akan aku arungi luas lautan cukup dengan pelampung”. Justru pernyataan Al tentang iman, menunjukkan jalan menuju jawaban. Maka dimulailah proyek seni dengan berkelana tanpa modal mencukupi. Petualangannya itu bertujuan jadi proses berkesenian sekaligus mencari teman. Perjalanan itu memunculkan kesimpulan sementara, bahwa keimanan mirip pertemanan. Keduanya dapat menjadi penolong dan perantara bagi keselamatan. Sehingga penting memegang kuat kesetiaan dan terus menghindari pengkhianatan.

Peristiwa adalah pertemuan sesuatu dengan sesuatu baik material maupun non material atau dengan ruang dan waktu. Sedangkan pertemuan adalah keberadaan, dan keberadaan tidak harus berwujud. Peristiwa adalah pertemuan dan pertemuan adalah peristiwa. Seseorang punya kuasa penuh terhadap pikirannya sehingga sesuatu dapat ditentukan sebagai apa. Mungkin bagi Al, peristiwa maupun pertemuan adalah sesuatu yang abstrak sehingga tidak bisa diungkapkan melalui ucapan. Namun selalu ada dalam masing-masing manusia.

Medium merupakan sesuatu hal yang lebih abstrak daripada sebutan material. Medium sebenarnya tidak diketahui dimana letaknya. Salah satu bentuk murni dari medium adalah pikiran. Material atau benda akan diperlakukan seperti apapun juga itu tergantung dari pikiran. Bentuk fisik sebenarnya hanya karena kebutuhan medium dikomunikasikan. Sehingga menurut Al, hanya keimanan yang benar-benar mampu mendefinisikan medium dan atau pikiran.

Anisa Nabilla Khairo

Anisa Nabilla Khairo memaknai dunia sebagai jalan diantara banyak ruang. Ruang-ruang berisi peran yang berusaha terus dihidupkan. Sebagai perempuan dengan tubuh personal terus berubah secara bertahap. Mengalami menstruasi, hamil, melahirkan, menyusui hingga merawat anak. Sementara itu pikiran mengajak untuk sejenak istirahat merawat diri. Ada ruang berbeda sebagai ibu yang menuntut untuk menjaga dan merawat. Menjadi perempuan dengan ikatan tradisi, juga jadi ruang yang lain. Sebagai bagian adat yang mengikat, sekaligus memberi kasih sayang. Sementara dunia seni saat ini, menawarkan kemungkinan berupa kebaruan dan kebebasan. Lalu ada ruang sosial, selalu memberi pengalaman berbeda melalui kebersamaan dan harapan. Butuh jiwa dan tubuh yang selalu dalam keadaan prima. Agar Anisa mampu terus menghidupkan ruang-ruang dalam dirinya tersebut. Berpindah-pindah ruang peran tanpa kehilangan diri sendiri.

Peristiwa adalah sesuatu yang memenuhi pertanyaan. Menjawab dari semua pertanyaan meliputi siapa, apa, dimana, kapan, mengapa dan bagaimana. Maka saat pertanyaan itu telah terjawab, peristiwa menjadi jelas sebagai peristiwa. Pertemuan adalah dua hal atau lebih dalam satu waktu melalui energi sebagai perantara. Energi tersebut dihasilkan oleh pikiran dan tubuh. Sehingga pertemuan dan perpisahan mempunyai nilai sama, tergantung pikiran dan tubuh memaknainya. Misalnya kelahiran adalah perpisahan ibu dengan anak, tapi sekaligus pertemuan. Karena saat itu si ibu dan anak dapat bertatap muka dan saling berinteraksi sebagai dua pribadi berbeda.

Medium adalah sesuatu yang mempunyai sifat untuk menyampaikan. Berarti medium merupakan benda fisik maupun non fisik yang memiliki karakter atau sifat. Karakter ini harus dipahami oleh seniman sehingga dapat berfungsi menyampaikan sesuatu. Hal ini dapat berupa informasi maupun ilmu pengetahuan. Akhirnya dialog akan terjadi, jika informasi dan atau pengetahuan tersebut dapat tersampaikan dengan baik. Sehingga seberapa kuat pesan yang disampaikan tergantung dari pilihan seniman terhadap medium.

Kabut Asap

“Kabut Asap” adalah tempat untuk bermain sebebas mungkin. Sebuah identitas yang mampu membebaskan dari belenggu personal. Sehingga tidak ada beban saat berekspresi. Tetapi pondasi awal adalah kesadaran untuk bersenang-senang sekaligus mengisi “ruang kosong” di dunia seni. Karena kesenangan itulah menjadikan “kegilaan” dapat dilakukan. Mungkin ini disebut keberanian atau keresahan. Terhadap dunia seni yang terlalu mengedepankan “rasa” hingga menyisihkan logika. Karena setiap proses dan praktik berkesenian selalu bertemu pilihan. Dan idealnya ada alasan terhadap suatu pilihan, bukan karena sekedar suka apalagi terpaksa.

Peristiwa disebut peristiwa jika mempunyai jejak yang dapat dilihat atau dibaca. Sehingga peristiwa bisa dikatakan sebagai “catatan” yang disebut dengan sejarah kemudian diceritakan. Bersama perkembangan tehnologi saat ini, catatan itu telah berubah bentuk menjadi data. Sehingga saat ini data menjadi bagian penting dari peristiwa, bahkan mampu membentuk “peristiwa”. Disebut peristiwa karena keberadaan data yang dapat terbaca, walaupun tidak pernah terjadi dalam realitas. Itulah kemudian diungkap sebagai kebohongan atau hoaks. Terbongkarnya kebohongan itupun telah menjadi peristiwa, karena meninggalkan jejak berupa data. Akhirnya pikiran dengan segala peralatannya menjadi penting untuk memilah antar benar-benar peristiwa atau seakan-akan peristiwa.

Pertemuan adalah persinggungan atau interaksi dan dapat disengaja atau tidak. Akibat interaksi menjadi macam-macam. Singgungan yang terbaik adalah terencana tetapi berisi berbagai kemungkinan. Sehingga butuh kehadiran dan hasil akhirnya adalah keterlibatan kolektif. Namun pertemuan bisa dipastikan terjadi sebelum peristiwa. Atau disimpulkan bahwa pertemuan adalah penyebab peristiwa. Lalu kembali lagi akan membicarakan peristiwa sebagai data. Dan saat ini begitu sulit menghindari persinggungan ini. Karena setiap menggunakan gawai, bisa dipastikan selalu ada interaksi.

Dalam perspektif Kabut Asap, medium adalah segala yang terlibat, baik bersifat fisik maupun tidak. Tetap disebut medium walaupun tidak terbawa sampai akhir, karena telah berperan dalam proses. Karena medium merupakan simbol, sebagai lanjutan dari pertimbangan dan kebutuhan ide gagasan. Sehingga dipilih dan dihadirkan, selalu mempunyai alasan dibelakangnya. Karena medium sebaiknya mampu menyampaikan ide gagasan tanpa harus dipaksa “berbicara”.

Aii Wijaya

Aii Wijayanti Anik memaknai hidup sebagai perjalanan. Mungkin lebih tepat petualangan atau penjelajahan untuk bertemu dengan hal-hal yang tak terduga. Perjalanan tersebut tidak akan pernah berhenti. Ketika tubuh sudah lelah, pikiran akan melanjutkan perjalanan tersebut di dunia imajinasi dan ingatan. Mungkin bisa disebut bahwa tubuh merupakan alat bagi pikiran untuk melakukan apa saja. Pikiran inilah yang menentukan sebuah perjalanan dinikmati atau tidak. Dan bahkan terlalu menikmati juga akan mengurangi kesadaran. Sehingga perlu menyelaraskan tubuh, pikiran dan kesadaran.

Peristiwa dan pertemuan selalu ada dalam perjalanan. Tergantung seseorang menganggap penting atau tidak, untuk dibawa dalam perjalanan selanjutnya. Seiring jauhnya jarak yang ditempuh, maka bertumbuh juga kesadaran dan kedewasaan. Disisi lain Aii menyatakan bahwa manusia itu jauh lebih menarik dari apapun. Karena dalam otak sebenarnya menyimpan lebih besar dari apa yang kita bayangkan. Sehingga bisa dikatakan bahwa peristiwa maupun pertemuan, pada dasarnya terjadi di dalam pikiran.

Berarti atau tidak suatu peristiwa dan pertemuan tergantung dari nilainya. Nilai ini ditentukan oleh kemampuan atau daya tangkap orang itu sendiri. Sehingga pikiran menjadi penentu terhadap nilai. Karena pada dasarnya peristiwa itu terjadi dalam pikiran.

Menurut Aii, medium adalah segala sesuatu yang dapat tertangkap oleh panca indera ataupun tidak. Tetapi Aii yakin bahwa segala sesuatu di dunia ini memiliki energi. Energi inilah penghubung semuanya. Bahkan benda juga mempunyai energi yang terus bergerak di dalamnya. Mungkin energi inilah medium sebenarnya, dalam konteks yang disebut sebagai medium.

Tic-Tac-Toe

Laboratory Of Possibilities

Judul pameran “Tic-Tac-Toe” ini diusulkan oleh Tilarso ditengah proses perencanaan pameran. Sehingga judul ini muncul setelah konsep gagasan pameran hampir selesai, persiapan masing-masing seniman sudah berjalan dan beberapa hal teknis sudah ditentukan. Tic-Tac-Toe dipilih karena terkesan ringan diucapkan dan menyenangkan sebagai suatu permainan. Sebenarnya bisa dihubung-hubungkan antara judul dengan tujuan awal pameran. Sebagai sebuah pertandingan, persaingan dan aturan pengikat dalam sebuah permainan. Tetapi biarlah cerita menjadi benang merah antara judul dan semangat yang dihadirkan dalam pameran ini.

Sedangkan sub judul “Laboratory Of Possibilities” yang berarti laboratorium berbagai kemungkinan adalah semangat dari gagasan awal pameran ini. Sebuah ruang kreatif bagi seniman untuk mencoba berbagai teknik dan media tidak biasa dipakai. Sehingga ada kemungkinan bertemu dengan hal-hal baru, baik secara personal maupun kolektif. Ini juga dapat berarti ruang pikiran yang diatur agar mau menerima hal baru. Dan mampu mendorong perkembangan potensi diri.

Hal paling penting dari laboratorium bukan tempat untuk menemukan sesuatu. Juga tidak sebagai ruang yang menjadi awal sejarah baru. Laboratorium adalah tempat, dimana banyak kegagalan terjadi. Tetap disebut laboratorium, apabila “kegilaan” menjadi semangat untuk menjalani satu kegagalan kepada kegagalan berikutnya. Setiap kegagalan dicatat sebagai pembelajaran dan satu langkah menuju keberhasilan.

Apabila Tic-Tac-Toe ingin menjadi laboratorium, maka ini seharusnya awal dari banyak pameran berikutnya. Sebuah kesadaran bahwa kegagalan merupakan bagian tak terpisahkan dari proses. Bahkan kreatifitas dapat mengubah kegagalan sebagai pintu menuju kebaruan. Salah satu modal awal yang dibutuhkan adalah daya tahan. Sebuah kemampuan untuk tidak hanya bertahan, tetapi terus maju walaupun setapak demi setapak.

Memahami dan Memaknai

Tulisan ini tidak untuk membatasi pembahasan atau tujuan dari pameran ini. Masih banyak yang harus digali dan disodorkan ke publik. Tetapi lebih tepat disebut sebagai awal cerita masing-masing seniman dan praktik berkeseniannya. Salah satu cara untuk mendefinisikan diri, agar dapat dipahami audiens. Sehingga sebuah karya seni tidak hanya dilihat sebagai kerja fisik, tetapi juga hasil dari pemikiran.

Dalam beberapa diskusi yang melibatkan sebagian peserta, maupun perbincangan dengan satu persatu seniman. Bahwa dunia seni dengan segala kesepakatan dan tidak sepakatnya, dilihat melalui dua sudut pandang. Pertama dengan memahami, yaitu berarti proses akal atau logika untuk mengerti isi, konsep atau fakta secara objektif. Dan kedua dengan cara memaknai sebagai proses afektif dan reflektif (melibatkan rasa nilai atau pengalaman pribadi). Cara itu memberikan arti atau signifikansi mendalam dari suatu peristiwa, kata-kata atau kenyataan secara subjektif. Sehingga memaknai menghasilkan kesimpulan yang lebih personal.

Tentu sebaiknya seniman benar-benar sadar bahwa dirinya memandang melalui salah satu atau kedua cara tersebut. Pemahaman memunculkan ingin mengenal, perhitungan, rencana dan strategi. Memaknai akan melahirkan cara pandang, nilai-nilai dan kedalaman melihat diri sendiri. Sehingga nantinya akan menuju pengalaman menjadi pembelajaran. Mungkin semangat terhadap pengalaman dan pembelajaran inilah yang ingin ditampung oleh pameran Tic-Tac-Toe Laboratory Of Possibilities.

Dan akhirnya wajib kita apresiasi dan ucapkan selamat atas proses, kerja sama dan kerja keras para seniman. Karena kerja sama berarti keterlibatan, dan setiap keterlibatan biasanya diiringi perbincangan. Saat kebersamaan berbagai ide gagasan, bertemu dan”bertengkar”. Dan memang sebaiknya karya seni rupa tidak hanya dilihat, tetapi juga dibicarakan.

Open Lab showcase

Seni bukan sekadar sesuatu untuk dilihat, tetapi sebuah peristiwa untuk dialami, dipertanyakan, dan diintervensi.

SAC Art Space menghadirkan TIC-TAC-TOE: Laboratory of Possibilities, sebuah ruang pertemuan lintas medium yang membuka kemungkinan bagi praktik, gagasan, dan eksperimen artistik. Melalui proses dan presentasi karya, para seniman mengajak kita memasuki laboratorium berpikir, tempat berbagai perspektif bertemu, bergesekan, dan menemukan kemungkinan-kemungkinan baru.

ARTIST :
AII WIJAYANTI ANIK
ANISA NABILLA KHAIRO
FAISAL AMIR
G.SETIAWAN FERNANDES
MADI MAKKO
MARDI AL ANHAR
M. YUSUF SIREGAR
PAUL KIRAM
RUDI HENDRIATNO
RONALD SIMABUA
RIZKI TILARSO
YULI MELIANA
KABUT ASAP







Anisa Nabilla Khairo

Judul :
Lambek Laun
Elevated Alam Takambang Jadi Guru

Medium : boboko, kawat,botol kaca,bubuk bambu, charcoal dari bambu, cat dari charcoal dan lem kayu, kain blacu 10 m, jejak kaki warga kampung Cikaramat, frame kayu custom.

Ukuran : Variable Dimention

2024 - on going

Karya ini adalah sebuah siklus hidup, ingatan, dan ritual penghormatan terhadap waktu, material, serta manusia yang menghidupkannya. Berawal pada tahun 2024 di Kampung Cikaramat sebagai proyek kolaborasi berbasis komunitas, karya ini kembali hadir pada tahun 2026 dalam wujud yang telah didekonstruksi dan bermutasi, sekaligus membawa kritik atas terputusnya pengetahuan lokal.

Bubukan yang menyerang anyaman bambu ini menjadi penanda nyata atas sebuah problem kebudayaan: hilangnya sains leluhur. Di masa lalu, bambu mampu bertahan hingga puluhan tahun karena dipanen dengan perhitungan waktu yang presisi serta melalui perlakuan khusus seperti perendaman air yang lama.

Ketika tradisi pra-panen ini terkikis dan terlupakan, material bambu modern menjadi rapuh dan lekas menua. Namun, alih-alih membuang anyaman yang bubukan ini sebagai residu yang gagal, seniman memilih untuk merayakan potensi terakhirnya.

Bagian anyaman yang lapuk dibakar secara terkontrol hingga bertransmutasi menjadi arang. Arang ini kemudian dihaluskan dan diramu dengan lem kayu, melahirkan medium baru berupa tinta hitam pekat. Tinta dari sisa-sisa fisik bambu ini kemudian digoreskan di atas bentangan kain blacu sepanjang 10 meter, sebuah kanvas yang secara organik telah merekam jejak-jejak kaki ibu-ibu pengantar anyaman di masa lalu.









Aii Wijayanti Anik
Judul: “Atas nama”
Media: Instalasi Ruang dengan Ubin, Jejak Kaki dan Sepatu dari Penyintas, Akrilik Plat
Ukuran: Variable Dimension
Tahun: 2026

Sebuah kritik sosial terhadap krisis kekerasan dan pelecehan seksual yang terus berulang di berbagai ruang institusional mulai dari lembaga pendidikan/sekolah, lembaga keagamaan, hingga ranah sosial kemasyarakatan. Mengangkat narasi dari hasil wawancara bersama beberapa penyintas, karya ini menghadirkan panggung reflektif untuk membongkar luka kolektif yang selama ini terbungkus rapi di balik dalih moralitas, kehormatan, dan otoritas.

Legitimasi Ketidakadilan: "Atas Nama..."
Frasa "ATAS NAMA..." yang terukir tegas pada panggung tegel menggarisbawahi sebuah fenomena miris di masyarakat, bagaimana atas nama sesuatu yang dianggap luhur (baik itu ajaran agama, nama baik lembaga, kepatuhan, maupun tradisi) segalanya seolah bisa dibenarkan. Otoritas sering kali memanfaatkan frasa ini untuk membungkam kebenaran, memvalidasi tindakan destruktif, dan meredam jeritan korban demi menjaga citra semu.
Simbolisme Keseragaman dan Ruang Suci
Saat melangkah ke dalam ruang pameran, apresiator dihadapkan pada tradisi melepas alas kaki, sebuah gestur penghormatan yang lazim dilakukan ketika memasuki ruang yang dianggap bersih, suci, atau terhormat. Deretan sepatu yang terorganisasi dan seragam di depan panggung melambangkan identitas institusional yang tampak patuh dan teratur. Keseragaman alas kaki dan pakaian menjadi simbol bagaimana lembaga pendidikan maupun pemuka dari berbagai lembaga keagamaan membentuk citra luar yang tak tersentuh, suci, dan wajib dihormati.
Tegel Semen: Keheningan dan Pembiaran yang Membatu
Elemen utama panggung yang disusun dari tegel semen klasik mengartikulasikan dimensi historis dari kekerasan ini. Tegel semen merepresentasikan era lampau, masa ketika material ini menjadi alas baku berbagai institusi, yang menegaskan bahwa kekerasan seksual bukanlah fenomena baru. Praktik perundungan dan pelecehan telah mengakar sejak lama, diwariskan dalam diam, dan terus berlangsung hingga hari ini akibat tiadanya tindakan serta regulasi yang cukup signifikan dan berpihak dari pemangku kebijakan untuk memutus mata rantainya.
Jejak Kaki Kotor, Stigma, dan Tempat Aman untuk Bersuara
Puncak ketegangan visual karya ini terletak pada jejak-jejak kaki kotor, berlumpur dan berwarna merah yang keluar dari panggung tegel. Kehadiran sepatu serta jejak kaki asli milik salah satu penyintas menjadi bukti otentik atas trauma fisik dan psikologis yang ditinggalkan. Jejak ini menggambarkan bagaimana para korban melangkah keluar dari ruang institusi membawa trauma mendalam dan harus menanggung beban stigma sosial dari masyarakat.
Di tengah keheningan institusional yang represif, karya instalasi ini dihadirkan bukan hanya sebagai bentuk protes, melainkan sebagai sebuah ruang aman bagi para korban dan penyintas untuk turut bersuara. Karya ini menjadi wadah tempat suara mereka diakui, didengar, dan dirayakan keberaniannya tanpa rasa takut akan penghakiman atau stigma. Melalui pemaparan jejak nyata ini, publik diajak untuk meruntuhkan tembok pembiaran dan berdiri bersama para penyintas.



Faisal Amir
Judul : PROTOTYPE 01
Media : 3D Program, AI, TV ,Microphone Flat dan Monitor
Ukuran: Variable Dimension
Tahun : 2026

PROTOTYPE - 01

Narasi Konsep Instalasi Video

Di ruang ini berdiri dua hal yang kerap dipisahkan: satu tubuh yang hidup, satu layar yang memancar.

Biasanya kita melihatnya sebagai pertemuan yang timpang: manusia yang menciptakan, mesin yang meniru. Yang satu berisi "jiwa", yang lain hanya kode.

Mekanikal Biologis membalik pandangan itu. Tema ini tidak menganggap yang biologis dan yang mekanis sebagai dua dunia yang berlawanan — melainkan dua wujud dari satu sistem yang sama. Tubuh kita memproses sinyal, menyimpan rekaman, mengirim respons — persis seperti layar dan kabel. Detak jantung adalah denyut data; ingatan adalah berkas yang terekam; perasaan adalah pola yang bergerak. Kita tidak sekadar menggunakan teknologi — kita bekerja dengan logika yang sama dengannya.

Prototype 01 adalah bukti dari kesetaraan itu.

Instalasi video ini menampilkan pertukaran yang sejajar: sosok manusia di satu sisi, layar di sisi lain. Bukan yang bertanya dan yang menjawab — melainkan dua simpul dalam aliran data yang sama. Gelombang yang bergerak di layar bukan tiruan dari detak jantung — ia adalah representasi yang setara. Teks yang muncul, suara yang terdengar, bukan upaya mesin menjadi manusia — melainkan pengungkapan bahwa apa yang terjadi di dalam kita, bisa terjadi di luar kita dalam bentuk yang serupa.

Kita melihat layar dan berkata "itu buatan". Tetapi jarang kita berkata: "aku pun berjalan seperti itu."

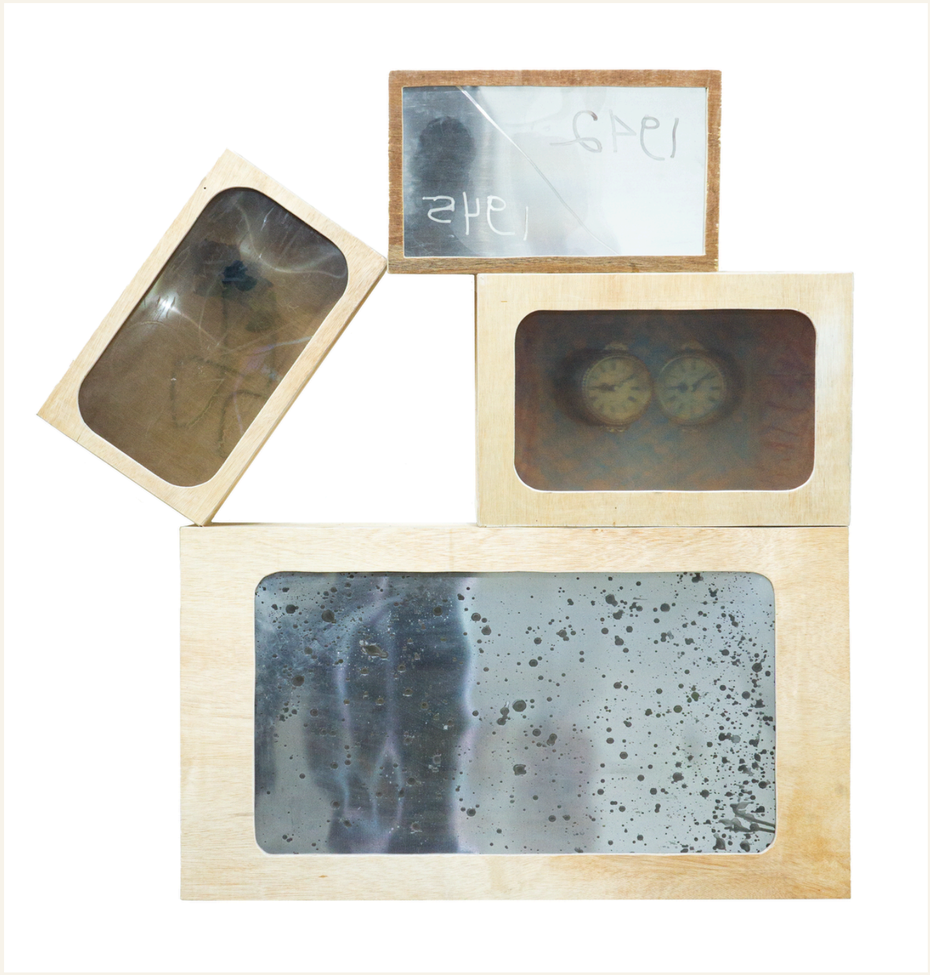
Prototype 01 hadir untuk menyadarkan hal itu: bahwa apa yang kita sebut "diri sendiri" — perasaan, ingatan, respons — adalah sekumpulan data yang diproses. Bahwa batas antara yang hidup dan yang direkayasa adalah batas yang kita buat sendiri. Bahwa ketika layar memantulkan kembali pola yang kita kirimkan, ia tidak sedang meniru kita — ia sedang menunjukkan cara kita bekerja.

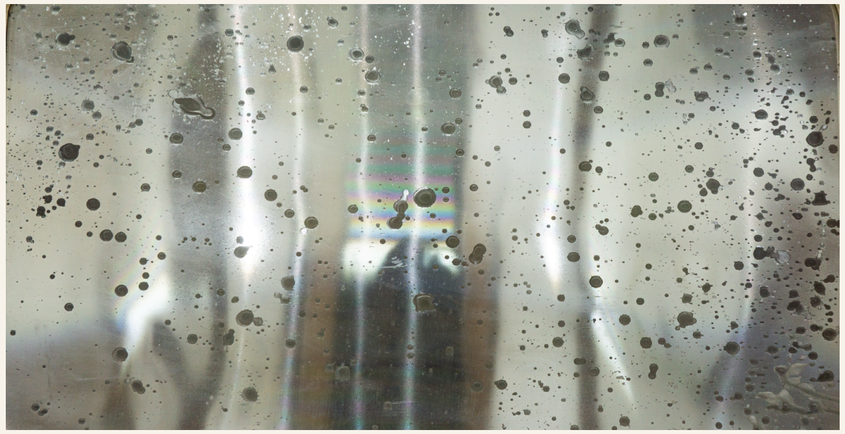
Instalasi ini bukan tentang masa depan di mana mesin menjadi seperti manusia. Ini tentang masa kini: di mana kita menyadari bahwa kita adalah sistem — dan sistem adalah cermin yang menyadarkan kita akan hal itu.

Mekanikal Biologis bukanlah tentang dunia yang berubah menjadi mesin. Ia tentang kita yang menyadari bahwa kita selalu menjadi bagian dari sistem itu.

Dan Prototype 01 — adalah momen di mana kita berhadapan dengan diri kita sendiri, dalam wujud sebagai data.

Sept2026











G. Setiawan Fernandes (Ambon)
Judul: Akal Akalan#1
Media: Karung goni, benang wol, jam, artificial flowers, Diffuser sheet
Ukuran: 50x50x55 cm
Tahun: 2026

Judul: Akal akalan#2
Media: Karung goni, benang wol,kerayon,jam,plywood, artificial flowers, silver sculpture,Diffuser sheet.
Ukuran: 155x90x20 cm
Tahun: 2026





MESIKSA



MEBAKAR



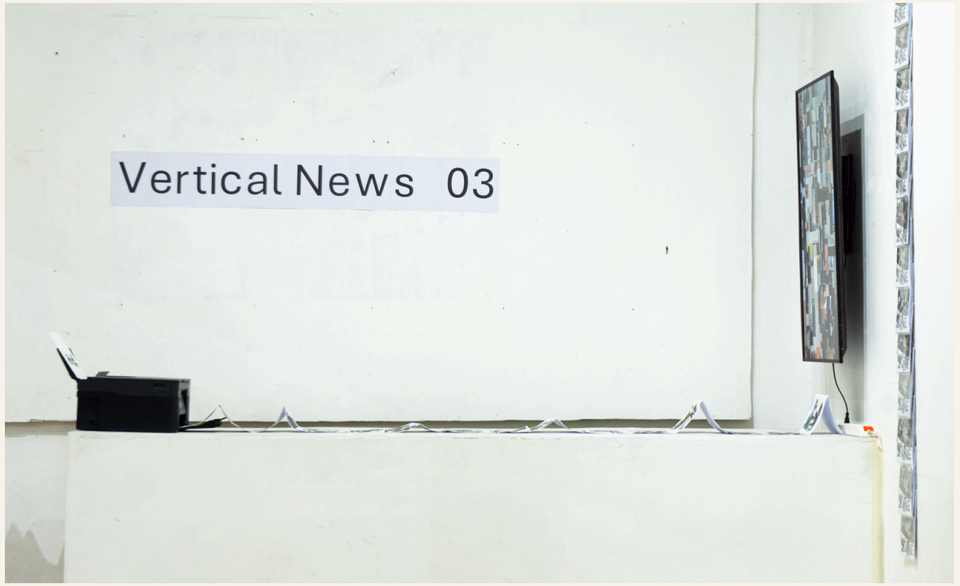
MEBAJU



MEMINUM

Maddi Makko
Judul: Stories of me & unknown
Ukuran: 76x60 cm
Media :, Acrylic and Screw on Polyurethane Foam with Synthetic leather, Video (Duration 9:30 minute)
Tahun: 2026







Mardi Al Anhar
Judul : Vertical News 03
Medium : Zine dan Video Art Instalation
Ukuran: Variable dimension
Tahun: 2026

VERTICAL NEWS
Video Art, Instalasi, dan Zine
Vertical News merupakan karya lintas medium yang mengkaji peran media dalam membentuk, mereproduksi, dan mendistribusikan informasi serta citra di tengah kehidupan masyarakat kontemporer. Karya ini berangkat dari pengamatan terhadap media sebagai ruang produksi pengetahuan sekaligus mekanisme yang memengaruhi cara kita melihat, memahami, dan merespons realitas.
Melalui video art, instalasi, dan zine, karya ini mengeksplorasi hubungan antara informasi, material reproduksi, dan pengalaman visual. Video art menghadirkan aliran citra dan informasi yang bergerak, berulang, serta saling bertumpuk. Instalasi memperluas pengalaman tersebut ke dalam ruang fisik, sementara zine menjadi medium reproduksi dan distribusi yang memungkinkan informasi berpindah, disalin, diubah, dan dibaca kembali melalui format cetak.
Ketiga medium tersebut dipertemukan untuk melihat bagaimana sebuah informasi mengalami perubahan ketika direproduksi dan dipindahkan dari satu medium ke medium lainnya. Dalam proses tersebut, informasi tidak selalu hadir sebagai sesuatu yang utuh atau netral. Pemilihan, pengulangan, pemotongan, dan penyusunan ulang material dapat memengaruhi makna serta membentuk persepsi baru terhadap realitas.
Vertical News tidak hanya membicarakan media sebagai saluran penyampai berita, tetapi juga sebagai sistem produksi citra dan makna. Karya ini mengajak penonton mempertanyakan bagaimana informasi dibentuk, bagaimana material reproduksi bekerja, serta bagaimana posisi kita sebagai penerima sekaligus bagian dari sirkulasi informasi tersebut.





M. Yusuf Siregar
Judul: “Resep Amnesia”
Media: Instalasi Cetakan foto digital (photographic print)
Penganugerahan Soeharto sebagai Pahlawan Nasional diposisikan bukan merupakan "kebohongan sejarah", melainkan sebagai tindakan obat pembatas kognitif: negara meresepkan "amnesia selektif" melalui regulasi formal dan sejarah resmi.
Narasi buruk masa lalu diamputasi secara klinis melalui dosis harian yang terukur agar ingatan publik bersih (steril) dari kontradiksi politis. Kekuasaan bertindak sebagai dokter yang meresepkan obat anestetik terhadap ingatan trauma kolektif demi menumbuhkan sel-sel ingatan baru yang berfokus pada stabilitas dan heroisme politik kekuasaan. Agar sebuah bangsa bisa melangkah maju ke masa depan dengan satu konsensus memori yang seragam dan stabil.
Dimensi: 78x113 cm
Tahun: 2026

Judul: SHOCK OF THEDYSFUNCTIONAL
Media: Batu, Kayu Kelapa, Air, Ikan Hias.
Sebuah lesung batu tradisional dan alu (penumbuknya) yang seharusnya menjadi simbol ketahanan
pangan, kerja komunal, dan heroisme lokal, sengaja dilumpuhkan fungsinya dengan diisi air serta dihuni
oleh ikan-ikan hias hidup. Karya ini memperolok gagasan seni rupa yang sering terjebak pada romantisasi sistem tradisi (shock of the old) demi terlihat kontemporer, namun secara diam-diam mengubahnya menjadi sebuah disfungsi
total demi tontonan estetika visual semata. Sebuah kritik terbuka bagi praktik seni kontemporer yang gemar meminjam topeng emansipasi sosial dan
budaya lokal demi panggung artistik personal, tanpa pernah benar-benar memeluk dogma dan empati
pada paradigma dari tradisi yang mereka eksploitasi.
Ukuran: Variable Dimension
Tahun: 2026







Paul kiram
Judul : Vibrasi Ruang Antara
Media : steel, akrilik, cafe powder, spray paint, medium density fiberbord, water, oil,
Ukuran : Variabel Dimension
Tahun : 2026

Judul: Sama Pentingnya
Media: hand plener, canvas, paper,
Ukuran: Variabel Dimension
Tahun : 2026







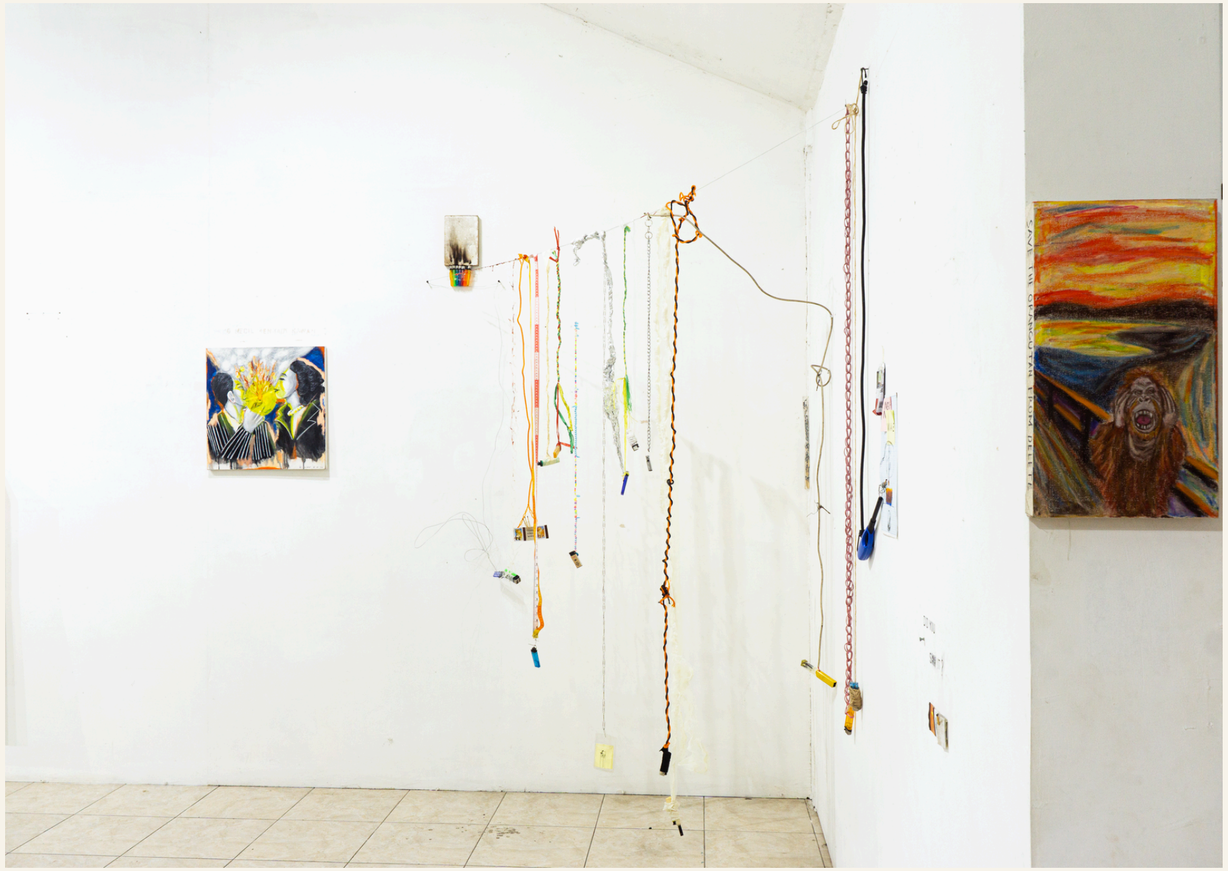
Jangan terlalu Menimbang nimbang sesuatu hal. Karena akan menghilangkan kesempatan dan kehilangan momentum

Rudi Hendriatno
Judul : Menimbang nimbang Bara Dingin
Media : Kayu Jati
Ukuran : Variable Dimension
Tahun: 2026

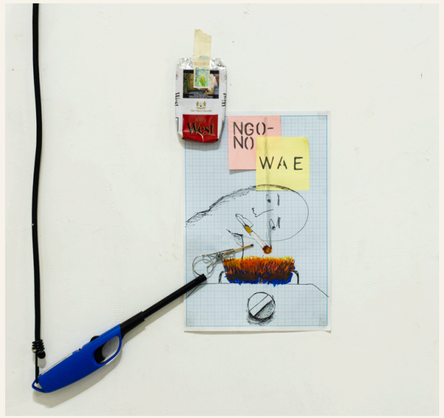


Lukisan sebagai salah satu media untuk mewujudkan dan lahirnya ide/gagasan. Saya jadikan sebagai landasan untuk menumbuhkan pohon pisang. Tanaman pisang sangat tahan terhadap berbagai kondisi. Dari pengalaman saya, tunas pisang bisa bertahan sangat lama ketika dipisah dari bonggol induknya. Tanaman pisang tidak akan mati ketika dipangkas, dia akan terus tumbuh setelah dipotong. dia terus tumbuh mengeluarkan daun-daun baru. Dan tak akan mati sebelum mengeluarkan bunga dan menjadi buah lalu melahirkan tunas-tunas baru.

Ronald Simabua
Judul : Tanpa judul 2610
Media: Lukisan, pohon pisang beserta media tanamnya, cetakan puisi wiji thukul pada kertas.
Ukuran: Variable Dimension
Tahun : 2026





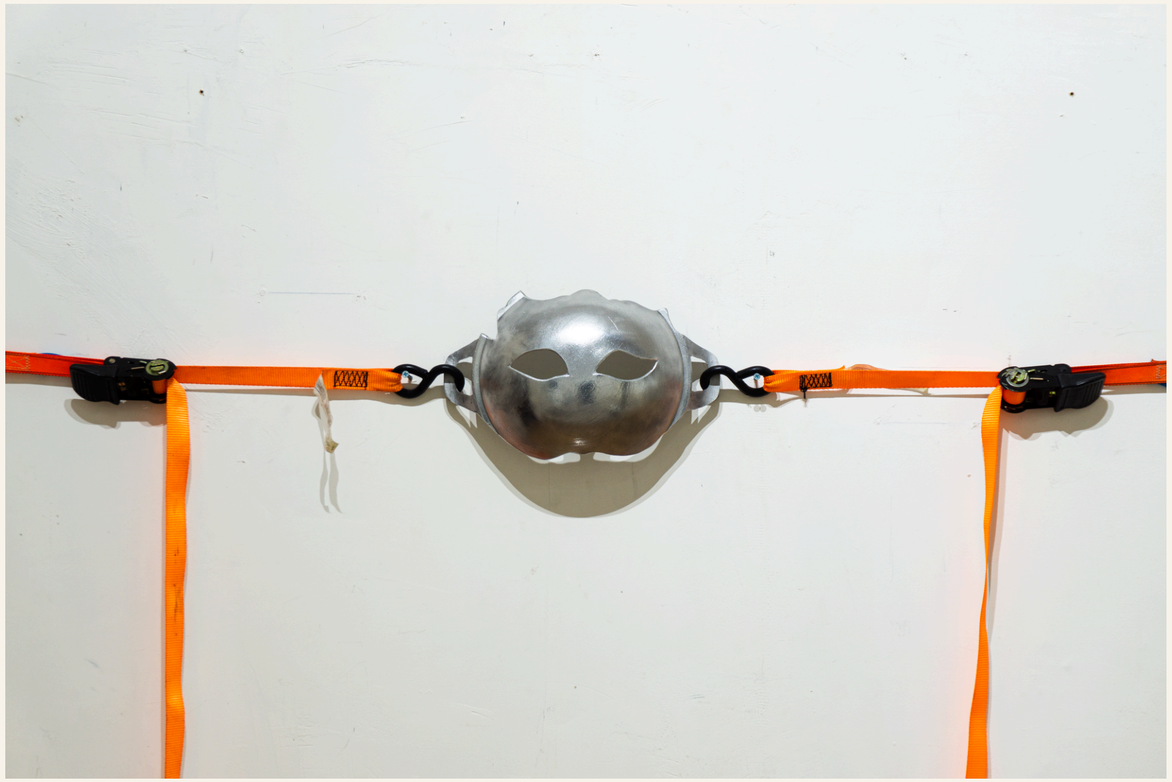


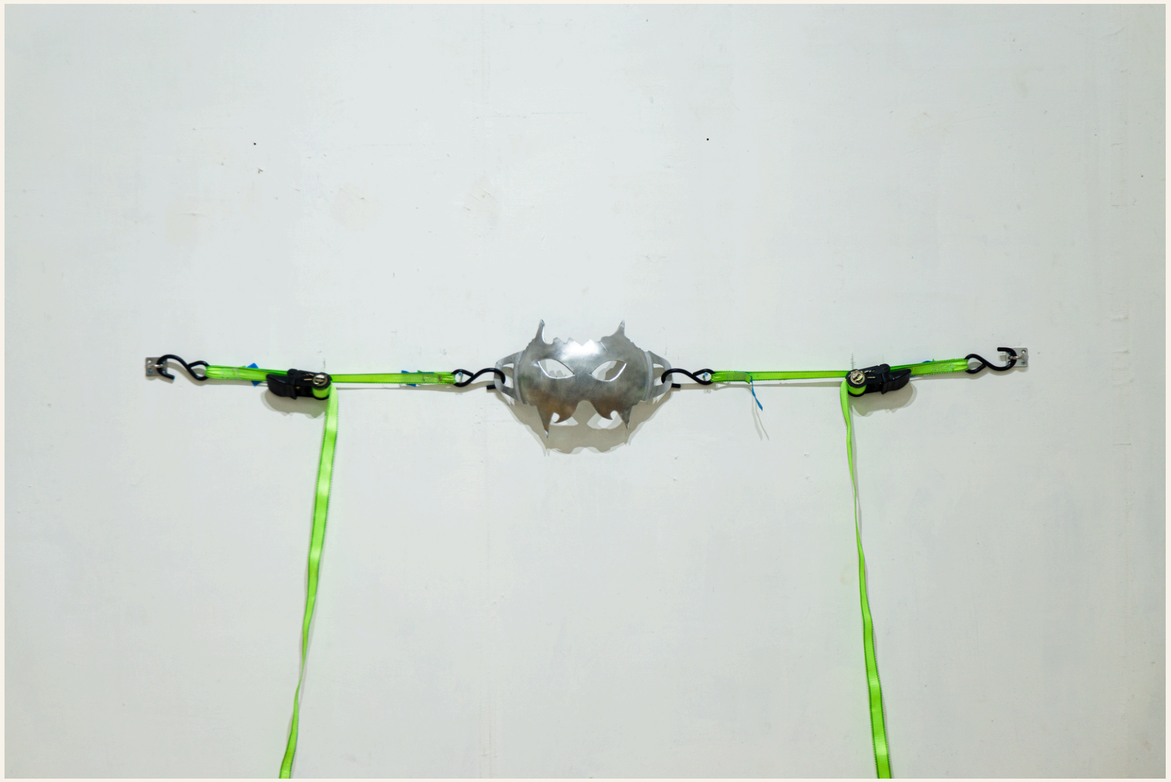


Rizki Tilarso
Judul: "Pemantik yang Memantik dan Terpantik"
Media: Lighter installation (lighter, loofah, bandage, cable, cable ties, chain, plastic raffia, rubber bands, twine, aluminum foil, masking tape, threads)
Drawing on Paper (pen, soft pastel, oil pastel)
Ukuran: 380x240x235 cm
Tahun: 2026

Judul: Cieeeeeeee of lighting two cigarettes at once
Media: Acrylic and Oil Pastel on canvas
Ukuran 50x50 cm
Tahun: 2025

Judul: "A Haunting Cry in the Silent Wood" (An Appropriation of Edvard Munch's The Scream)
Media: Oil Pastel and Pencil on Canvas
Ukuran: 40x23 cm
Tahun: 2026





Yuli meliana
Judul: Diantara Aku dan Kamu
Media: alumunium
Ukuran: Variable Dimension
Tahun: 2026





“Kabut Asap” adalah tempat untuk bermain sebebas mungkin. Sebuah identitas yang mampu membebaskan dari belenggu personal. Sehingga tidak ada beban saat berekspresi. Tetapi pondasi awal adalah kesadaran untuk bersenang-senang sekaligus mengisi “ruang kosong” di dunia seni. Karena kesenangan itulah menjadikan “kegilaan” dapat dilakukan. Mungkin ini disebut keberanian atau keresahan. Terhadap dunia seni yang terlalu mengedepankan “rasa” hingga menyisihkan logika. Karena setiap proses dan praktik berkesenian selalu bertemu pilihan. Dan idealnya ada alasan terhadap suatu pilihan, bukan karena sekedar suka apalagi terpaksa.

Peristiwa disebut peristiwa jika mempunyai jejak yang dapat dilihat atau dibaca. Sehingga peristiwa bisa dikatakan sebagai “catatan” yang disebut dengan sejarah kemudian diceritakan. Bersama perkembangan tehnologi saat ini, catatan itu telah berubah bentuk menjadi data. Sehingga saat ini data menjadi bagian penting dari peristiwa, bahkan mampu membentuk “peristiwa”. Disebut peristiwa karena keberadaan data yang dapat terbaca, walaupun tidak pernah terjadi dalam realitas. Itulah kemudian diungkap sebagai kebohongan atau hoaks. Terbongkarnya kebohongan itupun telah menjadi peristiwa, karena meninggalkan jejak berupa data. Akhirnya pikiran dengan segala peralatannya menjadi penting untuk memilah antar benar-benar peristiwa atau seakan-akan peristiwa.

Pertemuan adalah persinggungan atau interaksi dan dapat disengaja atau tidak. Akibat interaksi menjadi macam-macam. Singgungan yang terbaik adalah terencana tetapi berisi berbagai kemungkinan. Sehingga butuh kehadiran dan hasil akhirnya adalah keterlibatan kolektif. Namun pertemuan bisa dipastikan terjadi sebelum peristiwa. Atau disimpulkan bahwa pertemuan adalah penyebab peristiwa. Lalu kembali lagi akan membicarakan peristiwa sebagai data. Dan saat ini begitu sulit menghindari persinggungan ini. Karena setiap menggunakan gawai, bisa dipastikan selalu ada interaksi.

Dalam perspektif Kabut Asap, medium adalah segala yang terlibat, baik bersifat fisik maupun tidak. Tetap disebut medium walaupun tidak terbawa sampai akhir, karena telah berperan dalam proses. Karena medium merupakan simbol, sebagai lanjutan dari pertimbangan dan kebutuhan ide gagasan. Sehingga dipilih dan dihadirkan, selalu mempunyai alasan dibelakangnya. Karena medium sebaiknya mampu menyampaikan ide gagasan tanpa harus dipaksa “berbicara”.



THANK YOU

@sakatoartspace

Jl. Kebayan, RT 02 / Dukuh 03, Jeblog, Tirtonirmolo, Kasihan, Bantul, Yogyakarta