



Yogyakarta, 23 Juni 2025

No. Surat : 001/PKS/VI/2025
Perihal : Undangan Kerjasama

Kepada Yth.
Radiaswari Subangun
Program Studi Arsitektur
Universitas PGRI Yogyakarta
di tempat

Dengan hormat,

Dalam rangka penyelenggaraan pameran ***“Blero Art: Pagelaran Seni Siti Adiyati”*** yang akan dilaksanakan pada 1 – 31 Oktober 2025 di Pendopo Ajiyasa, JNM Bloc Yogyakarta, kami bermaksud mengajukan permohonan kerja sama kepada Program Studi Arsitektur Universitas PGRI Yogyakarta untuk berpartisipasi dalam persiapan dan kegiatan pameran berupa kolaborasi perancangan ruang pameran. Kegiatan pembuatan karya kolaborasi ini diharapkan berlangsung selama:

Waktu : 1 Agustus – 31 Oktober 2025
Tempat : Pendopo Ajiyasa, JNM Bloc Yogyakarta

Demikian permohonan kerja sama ini kami sampaikan. Besar harapan kami agar kolaborasi ini dapat terealisasi. Atas perhatian dan kerja samanya, kami ucapkan terima kasih.

Hormat kami,

Siti Adiyati

Seniman dan Art Director

BLERO ART

GUIDE BOOK

PAGELARAN SENI
SITI ADIYATI







Gambar 01
Image Digital universe



- 01** Peta Jogja National Museum
Peta tempat pameran
Hal. 06
- 02** Sambutan: KPH Wironegoro
Hal. 08
- 03** Blero Art atau Seni Blero
Hal. 11
- 04** Ide Ruang Sebagai Sebuah Pagelaran
Hal. 15
- 05** Domino dan Kuasa Alam
Hal. 17
- 06** Lorong Rasa:
Cara Membuka Indera Ruang & Waktu
Hal. 19
- 07** Peta Menyusuri Ruang Pagelaran
Hal. 20



JEAN COUTEAU

08

Siti Adiyati
dan Refleksi
Peradaban: Univers
dan Ruang Sunya

Hal. 22

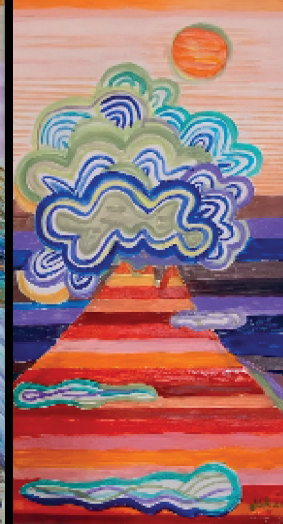
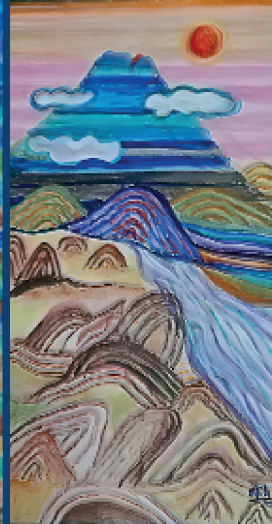


ARHAM RAHMAN

09

Ritme Kosmik :
Simpul, Warna
dan Bentuk dalam
Estetika
Siti Adiyati

Hal. 26



Karya yang Dipamerkan

Dolanan, A
Universe, B
Krakatau, C
Genesis, D
Gunung Sewu, E
Semprang F
Pertemuan: G

Hal. 39

11 12

Karya Digital

- Lorong sensasi membuka panca indriya
- Kelahiran dunia dan manusia
- Semprang dan Gunung Sewu
- Wajah Merapi dalam 12 panel

Hal. 56

13

Tim Kerja

Pemusik: Dimawan Krisnowo Adji

Peran musik dalam film tanpa dialog dan narasi

Animator: Wahyu Nurul Iman

Pengalaman beranimasi dengan Bu Atik

Hal. 63

14

Aktivasi Program Blero Art

Hal. 76

15

Ucapan Terimakasih

Hal. 77

16

Para Pendukung

Hal. 78



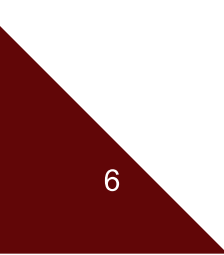
**BIODATA
SITI ADIYATI**

Hal. 37

10

1

**PETA
JOGJA NATIONAL
MUSEUM**



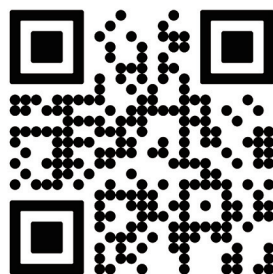


PETA PENDAPA AJIYASA



- 1 Parkir Mobil
- 2 JNM
- 3 Pendopo Ajiyasa

- 4 Parkir Motor
- 5 JNM Bloc



SCAN ME!

Gambar 02
Peta Jogja National Museum

2. *Sambutan: KPH Wironegoro*



Sepatah kata untuk Pagelaran Seni BLERO Siti Adiyati

Saya Wironegoro selaku ketua Yayasan Yayasan Yogyakarta Seni Nusantara, yang membawahi pengelolaan Jogja National Museum dan JNM Bloc, 2 lembaga yang kami dedikasikan sebagai lembaga Museum Seni Rupa dan ruang publik untuk ekspresi, pengembangan seni, budaya dan ruang publik di Yogyakarta.

Penyelenggaraan Pagelaran Seni Siti Adiyati, BLERO di Pendopo Ajiyasa, Jogja National Museum (JNM) pada tanggal 2 - 31 Oktober 2025, merefleksikan bagaimana kami bersyukur bisa berproses bersama di Komplek JNM yang dahulu adalah lokasi dimana Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI)/Institute Seni Indonesia (ISI)

berada dimana Ibu Atik pernah menempuh pendidikannya, berperan di dalam perkembangan sejarah seni rupa Indonesia dan juga berperan di dalam kerja aktivisme melalui seni rupa sehingga perkembangan seni rupa tidak berjalan monoton karena ada keseimbangan dengan kritik kritik atau “perlawanan” yang dilakukan.

Tentu kami bangga terhadap penyelenggaraan ini, dikarenakan seperti terjadi harmoni yang kuat antara visi misi JNM yang melakukan restorasi Gampingan, eks ASRI/ISI secara sejarah dan heritage dengan semangat Ibu Atik sebagai Seniman Perempuan senior, pernah menempuh pendidikan di ASRI/ISI atau JNM sekarang yang bertransformasi mengikuti perkembangan ataupun perubahan jaman sehingga menjadi pusat kegiatan seni dan budaya bagi generasi muda. Kolaborasi ini menarik untuk dikaji bagaimana yang muda bisa belajar dari legenda hidup seperti Ibu Atik dan yang senior bisa memahami bagaimana generasi muda sudah sangat berubah ketika mereka terlibat dalam proses berkarya dan menyelenggarakan sebuah pagelaran.

Mungkin semua itu adalah terjemahan dari tema BLERO, anomali, ketidakjelasan yang kami akan dukung menjadi sebuah chemistry untuk menghasilkan keindahan yang menjadi esensi dari sebuah pagelaran seni, mungkin Pagelaran Seni Siti Adiyati, BLERO juga bisa memberikan penawar, jawaban atas kondisi sosial, politik dan ekonomi yang sedang terjadi di Indonesia dan dunia saat ini.

Matur nuwun,

Yogyakarta, September 2025
KPH Wironegoro



Gambar 04
Figur Duduk

3. Bloro Art atau Seni Bloro

Salah satu acuan dalam berseni disebut irama, dia menjadi salah satu keseimbangan dalam menarik estetika, yang sering disebut nalar keindahan. Dalam ruang estetika dan kehidupan nyata terbentang yang namanya arus atau frekwensi. Didalam arus Itu bisa terjadi pergeseran, percampuran maupun gesekan yang mungkin saja menimbulkan 'suara' yang kita kenal dengan nama resonansi [pantulan getaran gelombang suara dari satu benda ke benda lainnya]. Dalam ranah visual bisa terjadi dalam pergesekan warna yang disebut sebagai percikan warna, atau lebih jauh lagi disebut spektrum.

Dalam kehidupan sehari-hari yang luas dan kompleks Itu terdapat juga pergesekan, pergeseran ataupun percikan antar pribadi dan sosial, antar satu hal dengan hal lainnya. Ada yang disebut konflik, beda prinsip, tidak sinkron, berseberangan, permusuhan pendek kata terjadi sebuah pengambilan pendapat atau pandangan yang tidak sama. Namun sekarang karena dunia semakin melar dan kompleksitas juga semakin dianggap ada begitu saja maka daya tampung pengertian baru ini harus segera dihadapkan sebagai alternatif cara pandang' Kaca mata baru sebaiknya segera dipakai agar melihat segala sesuatu menjadi positif. Sehingga kita tidak segera menganggap hal yang tidak biasa Itu menjadi 'musuh' kita karena ketak-tahunan atau

4.

Ide ruang

sebagai sebuah

Pagelaran

Sudah sejak zaman dahulu kala kata pagelaran disandangkan sebagai tempat menggelar atau tempat mengadakan sebuah pertunjukan yang akan dihadiri oleh banyak orang. Kata gelar sendiri punya banyak makna. Misalnya gelar bisa diartikan sebagai kehormatan, gelaran dalam bahasa Jawa bisa berarti

tikar yang mempunyai makna mengundang tamu yang akan duduk di atasnya. Ruang besar yang terletak didepan alun alun dalam struktur arsitektur Kraton Jawa disebut Pagelaran yang artinya tempat berkumpulnya banyak orang tanpa pembatas sekat sosial yang ketat.

Gelar selain mempunyai arti penghormatan juga berarti membuka medan perang untuk memperlihatkan diri atau mengadakan perlawanan. Didalam khasanah strategi peperangan di Jawa ada banyak nama gelar perang yang dimaksudkan sebagai strategi mengalahkan musuh. Gelar perang Supit urang meyerang musuh dengan cara menjepit langsung seperti sapitan udang yang keras mematikan dari dua arah yang berlawanan, ada pula Garuda nglayang yang meyerang dengan kekuatan penuh seperti Garuda atau elang besar secara tak terduga, di ujung paruhnya bertengger sang panglima besar memimpin perang, di sayap dan ekornya berdirilah para panglima perangnya, diharapkan dalam sekejap musuh akan bertekuk lutut. Ada juga gelar Dirada Meta atau amukan gajah, gelar yang mengerahkan pasukan secara besar besaran menyerang, melumpuhkan secara habis habisan, Ada juga strategi perang pasukan yang sudah terdesak, putus asa tapi tidak mau menyerah yang disebut Emprit Neba yang dilakukan secara

bersamaan dengan pasukan yang kecil tapi efisien. Dan ada banyak nama gelar perang yang menunjukkan pada kita betapa hidup itu harus diperjuangkan sekalipun terdesak dan melakukan perangnya sendiri seperti dalam gelar yang disebut pasir wutah. Nama gelar yang selalu terhubung dengan alam dan binatang, boleh dikatakan perang yang ditunjukkan sebagai 'survival of the fittest', adalah perumpamaan yang terinspirasi dari daya serta energi hidup yang alamiah saja sebagai seleksi hidup. Bahwa ruang kehidupan adalah juga ruang atau arena berperang.

Dalam hal yang saya maksudkan disini untuk menunjuk bahwa ruang yang direka ini menampilkan aneka rupa wajah Seni hari ini. Diharapkan penonton bisa memasuki dunia imajiner yang biasanya hanya dihadapkan didepan mata. akan tetapi dipagelaran ini bisa menenggelamkan diri dalam kancan warna, suara, gerak, bebauan, ingatan maupun rasa yang bisa dirasakan secara konkrit. Kita akan menemukan diri kita seakan bergetar berada dikedalaman secara immersive, baik itu secara digital ataupun manual. Hanya dengan seluruh badan dan Indera kita rasa yang sederhana itu timbul tenggelam dalam olah ruang yang disajikan secara instalasi maupun dua dimensi untuk membuka dimensi' yang lain.

Memer
l u k a n
kesabaran untuk memasuki alam yang dibatasi oleh ruang dan waktu karena area yang terbatas. Namun didalamnya kita akan menemukan ruang dan waktu yang tak terbatas ketika kita mampu memasuki dunia imajiner yang kaya makna tersebut. Sebab narasi yang disampaikan adalah kehidupan yang nyata dan hidup sebaliknya dimana ruang refleksi untuk berpikir dan merenung itu dimungkinkan tumbuh secara bebas. Disini akan terjadi pergulatan sang kreator dengan penonton maupun "benda" disekelilingnya yang dimaksudkan sebagai alam atau ruang lingkup hidup yang penuh dengan persoalan, tanpa penolakan atau sebaliknya penuh pergolakan. Itulah sebabnya pilihan nama pagelaran mungkin saja cukup memadai. Dia seperti cermin kehidupan kita namun tidak menjadi hantu kehidupan yang terkait dengan kemisteriusan.





Gambar 07
Maket Domino

5. DOMINO & Kuasa Alam

Domino merupakan karya interaktif antara seniman, penonton dan karyanya. Diciptakan oleh dalam kolaborasi senirupawan dan arsitek. Karya Domino yang didominasi oleh bentuk persegi, lingkaran, dan segitiga ini menggunakan modul kartu domino berukuran 80x160 cm. Papan domino ditata secara horizontal menjadi lantai dan secara vertikal menjadi dinding. Sirkulasi menjadi elemen yang tak terpisahkan dari ruang Domino ini. Karya instalasi berukuran total 8,0 x 8,0 x 1,6 meter ini mengajak semua, orang baik anak-anak, orang muda, orang tua maupun penyandang cacat untuk bisa bermain dan bergembira dalam mengeksplorasi ruang

6. Lorong Rasa

**cara
membuka
indera,
ruang
dan waktu**

Pameran kecil ini melibatkan banyak pekerja Seni dari berbagai latar belakang disiplin berupaya menyampaikan hasil kerja yang dirangkum dalam sebuah ruang pagelaran yang bentuknya segi empat. Sangat sederhana namun berkeinginan pagelaran Seni Rupa ini akan membangun

pengertian .baru. dalam olah seni. Dimana salah satunya artwork yang tadinya berupa gambar lukisan dan instalasi dikreasi ulang sebagai sebuah ruang interaksi yang luwes dan bervariasi menjadi seperti memasuki dunia image baru yang kita bisa ikut berenang didalam nya menikmati ,merasakan, melihat , memba u , mendengar ,meraba dan bercengkerama dengan figur,bentuk maupun suasana yang dibangun dalam ruang gelar tersebut. Jika dalam pahan lama ada pengertian seni dua atau tiga dimensi' Maka dalam hal ini saya berupaya memasuki dimensi' keempat yakni ruang dan waktu. Waktu disini berarti tanpa batas dan ruang menggeser dari benda menjadi bunyi. Agar pergeseran ini mendapat angin segar tanpa masuk angin dan membikin sakit selesma. Gagasan ini juga dimungkinkan terjadi karena kita mempunyai pertanyaan dan kegelisahan tentang nalar keindahan yang menjadi semakin kompleks dan medan Seni yang semakin mengelembung dengan ruang batas yang makin menipis antara Seni, ilmu ,teknologi dan pasar. Siapa tahu dalam pagelaran Seni yang kecil ini kita bisa menemukan jawabnya. Mari kita tonton bersama dengan gembira dan siapa tahu pula bisa menemukan pengalaman baru.

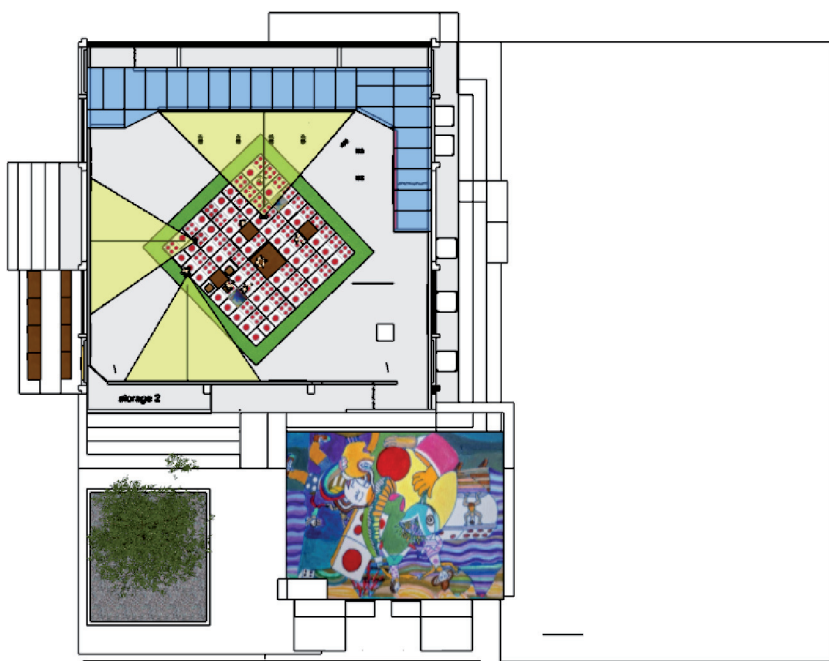
Tentang aliran :

Tentang bau

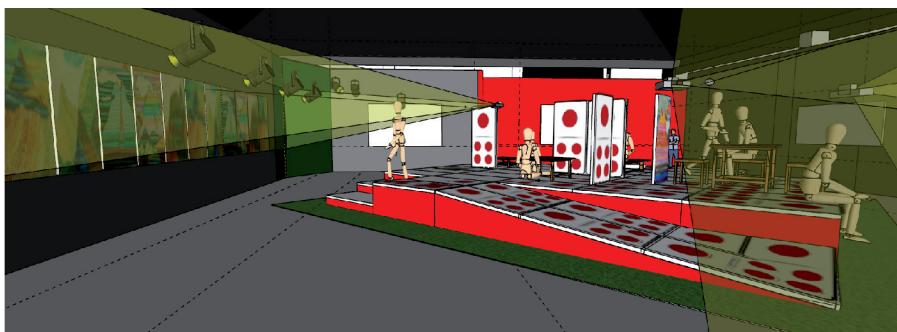
Tentang perasa dan pengecap

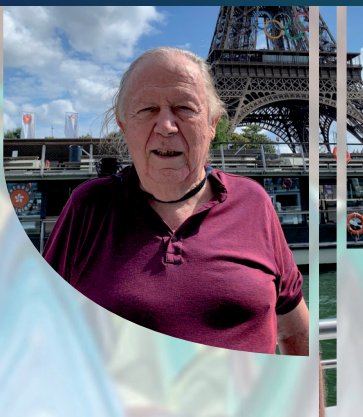
Tentang suara

Peta Menyusuri Ruang Pagelaran



Gambar 09
Ruang pagelaran





Siti Adiyati dan Refleksi Peradaban: Univers dan Ruang Sunya

Lima puluh tahun lalu, tepatnya 31 Desember 1974, Siti Adiyati menjadi sejarah dengan menjadikan sikap bertanya sebagai asas baru dalam kesenian zamannya.

Dialah tokoh perempuan yang kala itu mengguncang dunia seni rupa Indonesia. Sarananya: sehelai pita duka hitam bertuliskan huruf perak “Turut Berduka Cita atas Matinya Seni Lukis Kita”, yang diletakkan dengan gaya seremonial-semu di ruang pameran Pameran Besar Seni Lukis Indonesia, yang digelar pada Malam Tahun Baru di Taman Ismail Marzuki, Jakarta. Dari aksi provokatif itulah lahir Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia—dan bersamaan dengannya, terselenggara pula performance pertama dalam sejarah seni rupa Indonesia.

Seni performans dikenal bersifat konseptual dan berwatak

mempertanyakan. Siti, sejak awal, memang bertanya. Dan yang ia pertanyakan bukan semata-mata seni rupa itu sendiri, melainkan—sejak dini, bahkan sebelum menjadi seniman—ia juga mempertanyakan ruang sosial asalnya, serta perangkat simbolik budaya keraton yang membentuk dan melahirkannya. Ia telah berdiri “di luar,” dan dari ‘luar’ itulah ia mengamati, mengkritisi, serta membangun kesadaran baru: bertanya!

Sejak Desember Hitam itu, dan selama beberapa tahun setelahnya, Siti berkiprah dalam lingkaran Gerakan Seni Rupa Baru (GSRB) bersama para seniman lain seperti K.S. Harsono, Jim Supangkat, Hardi, Nyoman Nuarta, Mirna, dan lain-lain. Mereka bersama-sama menguliti estetika seni rupa banal yang dikembangkan rezim militer—seni yang dibatasi pada tematika politis yang tidak politis, sesuai

9. Ritme Kosmik : Simpul, Warna dan Bentuk dalam Estetika Siti Adiyati

a. Menyapa Dunia yang bergerak.

Harmoni kerap dibayangkan sebagai relasi intim tanpa batas antara manusia dan alam, seakan keduanya selalu seirama. Namun, ketika kita menyerahkan diri pada aliran alam, apakah ia sekonyong-konyong akan menerima kita begitu saja? Atau justru ego kita—yang tak pernah benar-benar padam—ikut campur dalam mendefinisikan apa itu “alam”? Selama berabad-abad kita hidup dalam warisan pandangan Cartesian-Newtonian: manusia ditempatkan di pusat semesta, sementara alam direduksi menjadi hukum-hukum yang bisa dicacah, dikategorikan, dan diprediksi. Pandangan ini memberi rasa kepastian, meski sering mengabaikan kenyataan bahwa alam menyimpan daya (force) yang mengarahkan langkah kita. Saya teringat pesisir Barat

Sulawesi. Ketika musim angin Barat tiba dan seorang lelaki berangkat melaut, keluarganya menyalakan doa-doa, mengantar perahu kecil yang lincih-sandek-ke tengah gelombang. Perahu itu tangguh, namun laut selalu diingat sebagai entitas yang tak pernah sepenuhnya ramah, meskipun tetap menjadi sumber kehidupan yang menghidupi berabad-abad lamanya. Di sana, rasa takut dan pengharapan berpadu dalam satu tarikan napas. Ketidakpastian semacam itu merupakan kondisi hidup yang mesti dihadapi setiap waktu.

Pengalaman serupa saya jumpai di Jawa. Merapi, gunung yang menyertai kehidupan masyarakat Yogyakarta, diingat dengan perasaan gentar sekaligus pengharapan. Ledakannya meluluhlantakkan desa. Abu dan tanahnya menjanjikan kesuburan. Bukankah harmoni lahir dari ketegangan semacam ini, dari ritme ganda antara anugerah dan ancaman, antara daya cipta dan daya hancur?

Siti Adiyati menyentuh wilayah ini. Karya-karyanya menyingkap kosmos sebagai medan yang hidup, penuh pesona, penuh ancaman. Dia menampilkan irama penciptaan yang berjalan bersamaan dengan jejak kehancuran, energi yang memberi kehidupan tetapi sembari menggerus. Visual-visual itu

Arham Rahman

membuka pengalaman yang melampaui representasi: gelembung air yang menampung napas, letusan gunung yang menggetarkan bumi, cabang waringin yang tumbuh terbalik hingga dunia terasa kehilangan pijakan. Kita dipanggil memasuki relasi dengan semesta dalam keadaan liminal, di ambang, di antara.

Ambivalensi menjadi inti estetikanya. Dari cat minyak hingga instalasi, dari narasi genesis hingga dentuman Krakatau, Adiyati merawat ketidakpastian sebagai pengalaman yang sah. Alam ditampilkan sebagai kekuatan yang terus bergerak. Di tengah logika modernitas yang mengutamakan kepastian, keteraturan, dan kendali, karya-karyanya mengajak kita kembali merasakan intensitas kosmos dengan segala paradoksnya.

b. Disonansi, resonansi, dan medan blero

“Jangan sampai penglihatan kita menjadi blereng karena fokus objek kita tak tampak lantaran tertutup cahaya...”

– Siti Adiyati

Blero hadir sebagai medan kebebasan perseptual. Kata itu—yang berarti kabur, buram, sumbang—ditempatkan sebagai metafora yang lentur. Ia mengendurkan garis tegas antara



Arham Rahman adalah seorang kurator dan peneliti seni rupa yang tinggal dan bekerja di Yogyakarta, Indonesia. Saat ini ia sedang menemputh studi doktoral di Program Kajian Budaya (Kajian Seni dan Masyarakat), Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta. Arham sempat bekerja sebagai in-house curator (2017-2023) di Galeri Lorong, sebuah ruang seni yang menjadikan wacana seni kerajinan sebagai platform kerjanya. Tahun 2019, dia menjadi bagian dari tim kurator Jogja Biennale Equator 5 yang bekerja sama dengan sejumlah negara di kawasan Asia Tenggara. Pada tahun 2018, ia mengikuti Curatorial Intensive Program di Bangkok yang diselenggarakan Independent Curators International. Pada rentang 2014-2016, dia bekerja sebagai Redaktur Pelaksana “The Equator”, newsletter Yayasan Biennale Yogyakarta.

membentuk medan visual yang mendorong tubuh untuk merespons, menyelami, dan menafsirkan energi dalam berbagai ritme dan ketegangan.

Karya-karya ini membuka medan pengalaman yang saling menanggapi, di mana setiap elemen hadir sebagai simpul dalam jaringan intensitas yang luas. Drawing dan lukisan menampilkan keterkaitan mikro-makro melalui bentuk organik dan spiral, mengisyaratkan arus energi yang menembus batas visual. Instalasi menghadirkan interaksi langsung antara manusia, objek, dan ruang, membentuk resonansi kinetik yang mendorong tubuh merespons. Animasi digital menuntun penonton menyusuri perjalanan energi dan kehidupan dari skala terkecil hingga kosmik, menegaskan jaringan yang terus berkembang dan saling menanggapi.

Dalam hal ini, Art-Blero bekerja melalui kekaburan visual dan sensorik, aliran energi yang tak linear, serta bentuk yang samar untuk menuntun persepsi. Material, warna, pola, dan ruang menjadi instrumen untuk merasakan interaksi yang tak selalu terprediksi, sementara setiap simpul menjadi bagian integral dari medan yang dinamis. Karya-karya Adiyati menegaskan bahwa pengalaman estetis bukan sekadar pengamatan, melainkan keterlibatan penuh dalam jaringan kosmik yang senantiasa cair.

Setiap pengalaman estetis mengundang kita masuk ke dalam

jaringan kosmik, di mana kesadaran akan keterhubungan, ketahanan, keberanian, dan kebahagiaan muncul melalui interaksi semua agen yang membentuk dunia. Bentuk, warna, pola, dan material membentuk medan intensitas yang hidup dan responsif, menempatkan penonton sebagai bagian integral dari pengalaman estetis yang kompleks, imersif, dan transformatif.

Setiap karya menjadi simpul energi yang menjembatani yang kecil dan besar, lokal dan kosmik, manusia dan non-manusia, material dan fenomena alam. Ia menghadirkan pengalaman yang imersif, kinetik, dan afektif, memanggil penonton untuk menyelami alur energi yang senantiasa bergema dan saling menanggapi

d. Penutup: Larut bersama arus energi

Karya-karya Siti Adiyati mengajak kita memasuki medan hidup yang terus bergerak. Setiap garis, warna, dan bentuk bukan sekadar tampilan visual; mereka adalah gelombang energi yang beresonansi. Tubuh menyesuaikan diri dengan aliran ini, mata menavigasi pola yang muncul, dan kesadaran menangkap intensitas yang melampaui persepsi biasa. Medan energi ini hadir, menuntun respon, dan terus mengalir, memandu kita merasakan arus kehidupan yang kompleks.

Ritme yang lahir dari ketegangan, ledakan warna, dan gerak kinetik

menuntun persepsi. Sapuan kuas, lapisan warna, dan interaksi objek menegaskan bahwa pengalaman estetis lahir dari keterhubungan yang hidup. Tubuh mengikuti getaran energi, merasakan arus yang mengikat manusia, makhluk lain, material, dan fenomena kosmik. Gelombang energi ini menuntun kita memahami bahwa setiap unsur, sekecil apa pun, adalah simpul dalam jaringan kosmik yang terus menata dirinya.

Aliran energi membuka kesadaran terhadap ketidakpastian. Tubuh dan

pikiran menyentuh harmonisasi yang lahir dari interaksi tak selalu serasi, ritme yang muncul dari disonansi, resonansi yang lahir dari ketegangan. Penonton tidak sekadar mengamati; kita menjadi bagian dari medan yang bergerak. Gelombang kinetik menembus ruang dan waktu, membentuk pengalaman imersif yang menghubungkan skala mikro dengan makro, manusia dengan non-manusia, lokal dengan kosmik.

Larut dalam energi ini berarti

menyesuaikan diri dengan ritme yang selalu bergeser, merasakan denyut kehidupan yang hadir melalui karya. Setiap

simpul, resonansi, dan bentuk menjadi bagian dari tarian kosmik yang terus berjalan. Persepsi menjadi aktif, tubuh menyerap medan yang bergerak, dan kesadaran menangkap pola yang lahir dari interaksi berbagai agen.

Karya Adiyati menegaskan bahwa pengalaman estetis bukan pengamatan pasif. Gelombang energi, ritme kinetik, dan resonansi afektif memandu penonton menyesuaikan diri dengan arus yang terus bergeser. Tubuh, mata, dan kesadaran menjadi instrumen untuk merasakan medan yang hidup. Kekuatan ciptaan dan kehancuran berdampingan, membentuk pengalaman estetis yang emergen dan imersif.

Akhirnya, karya-karya ini menantang



Gambar 12
Semprang

kita: sejauh mana kita mampu mengikuti arus kosmos, merasakan energi di antara simpul-simpul kosmik, dan larut dalam tarian energi yang hidup? Pertanyaan ini bukan retorik; ia hadir sebagai pengalaman nyata setiap kali kita menatap karya.

Medan energi yang diciptakan Adiyati menuntun kita merasakan intensitas kehidupan dengan cara berbeda. Tubuh menyesuaikan diri, persepsi menjadi aktif, dan kesadaran menangkap resonansi yang menghadirkan pengalaman transformatif. Karya membuka ruang untuk memahami dunia sebagai jaringan kosmik yang senantiasa bergerak, di mana setiap simpul, bentuk, dan resonansi memiliki peran dalam medan yang luas.

Larut dalam arus energi berarti hadir sepenuhnya dalam medan yang bergolak. Sapaan warna, bentuk, dan resonansi menjadi

pengalaman imersif. Tubuh, persepsi, dan kesadaran menavigasi gelombang kinetik, menyesuaikan diri dengan arus energi yang menghubungkan semua agen kosmik. Pengalaman estetis muncul sebagai medan yang hidup, dinamis, dan terus menata dirinya.

Karya-karya Siti Adiyati menghadirkan cara lain untuk merasakan dunia: menyelami energi yang bergerak, memahami jaringan kosmik yang luas, dan meresapi ketidakpastian sebagai bagian dari ritme hidup. Tubuh dan persepsi menjadi bagian dari medan, menyatu dengan gelombang kinetik, ritme visual, dan resonansi afektif yang membentuk tarian kosmos yang tak pernah berhenti. Dalam aliran ini, setiap simpul, gerak, dan resonansi menegaskan keterhubungan kita dengan dunia dan kosmos secara imersif dan abadi.



Gambar 13
Untaian padi



Gambar 14
Persiapan pemasangan karya



Gambar 15
Modul Domino dengan struktur baja ringan

10. Biodata Siti Adiyati

Siti Adiyati lahir di Yogyakarta pada 1951. Di masa kanak-kanak Siti Adiyati dididik seni tari klasik Keraton Yogyakarta. Ia menyelesaikan pendidikan formal seni lukis di Sekolah Seni Rupa Indonesia (SSRI) dan kemudian Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia – Akademi Seni Rupa Indonesia (STSRI – ASRI) Yogyakarta, pada akhir masa studinya ia sempat terkena skorsing akibat dari partisipasinya dalam Peristiwa Desember Hitam 1974. Siti Adiyati adalah satu di antara beberapa eksponen Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia (GSRBI) yang menyelenggarakan pameran pada 1975 – 1979 dan Proyek Pasaraya Dunia Fantasi 1987.

Ibu Atik, biasa ia dipanggil, bekerja sebagai pengajar, menulis, dan telah menerbitkan beberapa buku. Ia memperoleh banyak penghargaan antara lain: Penghargaan *Chevalier des Arts et des Letters* dari pemerintah Perancis yang diterimanya pada 1994, *Friend of the Arts Award* dari National Arts Council Singapore pada 2022, dan Penghargaan



Gambar 16
Siti Adiyati

Lifetime Achivement dari Yayasan Biennale Yogyakarta pada 2023.

Setelah vakum lama dari dunia seni, ia muncul kembali dengan kreasi ulang karya “Eceng Gondok Berbunga Emas” (1979) yang dipamerkan di Galeri Katamsi ISI 2015, Biennale Jakarta 2017, dan National Galery of Singapore di tahun 2019 dalam Pameran yang bertajuk “Awakening: Art Movement in Asia” bersama seniman Asia berpengaruh lainnya. 2020 karyanya “Semprang”, menjadi salah satu karya yang dipamerkan di ArtJog yang bertema “Resilience”.

Tahun 2025, Siti Adiyati menyelenggarakan sebuah pameran tunggal dengan format baru yang sangat beragam dan eksperimental. Sebuah “Pagelaran Seni Blero: Domino dan Kuasa Alam” di Pendapa Ajiyasa, Jogja National Museum,



Gambar 17
Karya Merapi dalam Domino

11. Karya yang dipamerkan



Gambar 18
Siti Adiyati dan karya Figur



Gambar 26
Genesis (2021)
120 x 240 cm

D. Genesis

10 lukisan akrilik diatas kanvas diatas panil ukuran 240 cm x 120 cm

Setelah proses pembentukan dunia dengan pergulatan alam. energi dengan hukum kekelannya, Salah satu unsur alam yang kuat adalah air. Benda cair ini sering pula disebut air kehidupan atau dalam bahasa lama disebut tirta. Semua sakralitas dan upacara selalu air menjadi unsur utamanya. Pada setiap peradaban kuno hingga hari ini air juga memiliki kedudukan sebagai sumber kemakmuran. Meski

berasal dari titik embun hingga samudra luas kehidupan awal bermula di air. Dari gelombang air, kehidupan air seperti terumbu karang, tanaman, ikan besar dan kecil hingga manusia sendiri menciptakan dunianya dari dasar lautan. Gelembung air membubung tinggi beterbangan seakan ditiup angin mewartakan ada daya hidup disekitarnya. ya

Gambar 27
Gunung Sewu (2019)
260 x 180 cm



E. Gunung Sewu

Banyak nama untuk menyebut Pegunungan Sewu yang membentang dari gumpuk pasir Parang Tritis hingga pantai Pacitan, yang disebut Klayar. Keluasan itu membentang hampir sepanjang 1802 km terbagi dalam 3 area/Kabupaten. Gunung Kidul, Wonogiri dan Pacitan. Sebutan lainnya adalah Pawonsari singkatan dari Pacitan-Wonogiri-



Wonosari. Masih ada lagi nama yang mendunia yang diberikan oleh UNESCO sebagai bagian dari warisan dunia tahun 2015, yaitu Global Geo Park Network. Pegunungan Sewu merupakan kawasan karst tropik terluas di Asia Tenggara dengan 40.000 puncak perbukitan.

Para ahli kebumian

memperkirakan usia pegunungan karst yang dulunya muncul dari dasar samudra itu sekitar lebih dari 60 juta tahun. Bahkan para ahli mengatakan kawasan karst ini sebagai pusat lahirnya pulau Jawa. Dengan dasar penemuan pergeseran lempeng bumi dan munculnya gunung berapi yang pernah meletus sangat dahsyat. Data kebumian ini bisa kita lihat

pohon sebagai komoditi adalah juga memelihara ternak kambing dan sapi. Kedua hal tadi secara ekonomi nyata juga tidak memecahkan masalah, hanya menggeser dari konkrit ekonomi menjadi perasaan aman jika ada tabungan.

Oleh karenanya pengertian tabungan menjadi jalan keluar dari keadaan alam yang tak tertanggulangi lagi secara rasional. Seperti halnya terhadap mitos mereka tentang samudra yang nan luas tak terbatas, dimana secara nyata itu sumber konsumsi/makan yang bisa diandalkan. Tetapi nilai mitos bisa mengalahkan kebutuhan yang nyata. Mitos dewi penguasa lautan selatan atau mereka sebut sebagai mbah Ratu Kidul menjadi nyata dalam kehidupan masyarakat di kawasan Pawonsari itu. Turun ke laut bukanlah hal yang mudah dilakukan. Padahal mereka kebanyakan tinggal di kawasan pinggir laut namun sekaligus ketakutan akan laut seperti hantu yang akan selalu datang setiap saat. Maka upacara sedekah laut menjadi jalan keluar agar mitos itu tetap ada dalam sejarah kehidupan manusia di Pegunungan Sewu itu. Mereka akan selalu berjuang mencari nafkah agar tetap bisa menabung bagi kehidupan sosial berikutnya. Takut air adalah nyata sebagai ketakutan akan kematian, disamping pengertian melaut dianggap pekerjaan yang hina. Jadi mitologi bisa jadi sebagai kata lain dari kemiskinan. Mengikatkan diri pada alam yang

luas dan keras sekaligus penuh misteri. Memaknai kehidupan dan bersyukur ditandai dengan 'kebahagiaan' bersama selamanya. Pengertian menabung lalu menjadi penting sebab tidak hanya dalam pengertian saving akan tetapi tabungan dunia akhirat dalam arti hubungan sosial maupun hubungan vertikal dan horizontal. Hubungan itu dimaknai dalam kegiatan nyata seperti 'rewang', komunitas 'trah', arisan maupun upacara upacara dalam bentuk budaya. Tampak rukun harmonis seperti ungkapan slogan pemerintahnya, HANDAYANI (Hijau, Aman, Normatif, Dinamis, Amal, Yakin, Asah Asih Asuh, Nilai Tambah, Indah.

Pengertian rewang pada umumnya masyarakat Pawonsari seolah mempunyai implikasi budaya yang lekat sebagai pandangan hidup atau way of life. Dimana tanpa mengikuti kegiatan tersebut seakan tidak dianggap menjadi warga dunia Pegunungan Sewu itu. Maka rewang mempunyai arti sama dengan tenaga, sumbangan, memberi, membantu, menabung, suka rela, membayar, membalas, dst yang berarti harus dilakukan oleh setiap warga, agar dianggap hidup normal punya gengsi dan martabat. Yang termasuk dalam kegiatan rewang ini adalah seperti kematian, jagong bayi, sunatan, penganten, tilik orang sakit, arisan, baik tenaga atau uang, membangun rumah, memperbaiki jalan atau saluran umum dst. Maka rewang lalu menjadi aspek

pengikat sosial yang nilainya setara dengan jiwa manusia Pegunungan Sewu itu sendiri. Kelahirannya dibutuhkan agar kelangsungan hidup tetap bisa dipertahankan sebagai manusia pegunungan dalam menghadapi serangan dari luar. Sebagian masyarakat menjadi mudah beradaptasi ketika mereka berhadapan dengan dunia luar tetapi sebagian belahan lain seakan beku terpaan angin manapun. Terhadap dunia konsumsi yang datang bagai air bah namun tanpa suara menyelip di seantero kehidupan, mereka tak berkutik bahkan tidak mengerti bahwa tempat berpijak itu goyah. Lewat para wanita yang sangat luwes beradaptasi dunia rewang semakin menancap sebagai harga diri yang dengan biaya apapun dan berapapun akan dijalaninya.

Dulu kata orang-orang tua kisaran umur 60 tahun sebelum gempa 2006 yang menerpa hampir seluruh DIY, 'nyumbang' sebagai salah satu kegiatan bermasyarakat tidaklah seperti sekarang yang kesannya seolah jor-joran. Perempuan dan lelaki seakan mempunyai tempat yang seirama dengan suaminya dalam bekerja. Seumpama lelaki bekerja mendapatkan uang untuk kebutuhan hidup sehari-harinya, perempuan bekerja di rumah melayani kebutuhan keluarga dengan membuat sendiri makanan beserta mencari bahannya di hutan, mereka menyebutnya 'ngalas' (menyang alas). Anak-anak dibiarkan bermain atau membantu di rumah atau ikut ngalas.

Sekarang tidak tampak lagi perempuan muda yang sigap menggondong kayu dan mencari ramban (pakan ternak) di tepi hutan. Mereka asyik memencet tuts telepon genggamnya dan sebentar-sebentar meneriaki kawannya untuk bisa bicara di telepon tadi. Mereka punya alasan bersepeda motor antar jemput anaknya ke PAUD, ke pasar, bertandang ke rumah lain atau urusan bisnis online. Memasak sudah cukup beli di warung, mencuci baju sudah ada laundry. Kebutuhannya hanya satu, ada uang untuk bisa menjalani hidupnya yang semakin jauh dari ngalas dan rumah kayu. Maka kegiatan rewang pun lalu mengalami pergeseran. Lelaki yang bekerja keras dengan tenaga otot dan kemampuannya yang seringkali harus berakrobat untuk bekerja apa saja demi mendapatkan uang. Sementara perempuan menjadi sangat terkontrol agar hidupnya selaras dengan perkembangan gaya hidup. Patron atau panutan para perempuan pengikut gaya hidup ini adalah gaya hidup orang kaya. Seperti tampak di layar teve, layar telepon genggamnya maupun barang yang dijajakan sebagai barang kredit di seantero gang kampung pegunungan itu. Para lelaki pun juga tidak mau kalah dalam menegosiasikan kemiskinannya. Secara sembunyi-sembunyi mereka ikut dalam lotre mengadu untung di warung kelontong yang sempit untuk sekedar mendapat hadiah rokok, kaos atau uang.

Gambar 28
Semprang (2020)
Instalasi



F. Semprang

Suatu hari ketika saya berdiri diatas puncak gunung batu gamping (karst) memandang sekeliling, tampak wajah alam yang gersang, sunyi, tenang kadang kelam. Itulah bentang alam pegunungan Sewu juga disebut Gunung Kidul. Secara kebumian tempat itu telah berusia 60 juta tahun membentang sepanjang 1800 km dari Kebumen hingga Pacitan.

Meski genesisnya pulau Jawa yang

memukau ini dihuni oleh manusia prasejarah hingga masa milenial tak juga langsung mengubahnya menjadi hunian atau sebuah kota terbuka. Dia dipengaruhi sangat kuat oleh bentang alamnya, tidak tumbuh teknologi sebagai pemacu perubahan, jauh dari unsur modern. Akan tetapi dibaliknya tersimpan energi gerak, warna, suara, sense indra bagai simfoni musik dan tarian alam yang indah. Gunung gamping dengan 40.000 puncaknya yang runcing itu telah bertahan sepanjang usianya tanpa perubahan teknologi dan modernitas ditengah perubahan dan pergeseran untuk tidak hilang. Akankah ketangguhan alamiah itu akan menjadi inspirasi kreatif?

Daya tahan, kekuatan, keberanian

dan kebahagiaan adalah mitologi baru ditengah masa pandemi ini. Seperti yang telah ditunjukkan oleh mahluk kecil yang hidup sebagai penanda air, dialah capung (dragonfly) jenis serangga yang mempunyai 'seribu nama lokal : semprang, kinjeng, tokiyik, bandempo, coblang, papatong, sibar-sibar dst. Konon orang Jawa menyebut kapal terbang sebagai 'kinjeng wesi' . Karena dia mampu

bergerak cepat mengarungi samudra dan bermigrasi antar benua. Ketahanan, kelenturan dan kekuatan itulah yang sekarang kita perlukan agar hidup kedepan bisa dihadapi. Seperti keindahan serangga kecil yang pemberani hidup diantara tebing tinggi pegunungan karst yang sunyi dan berat penuh tantangan tetapi terbang dengan penuh kebahagiaan sebagai pengelana.



Gambar 29
Semprang (2020)
Instalasi

G.

Plaza sebagai Ruang Pertemuan

Di tempat kita ada ruang besar namanya alun-alun sebagai ruang terbuka dimana kita bisa saling bertemu, mengadakan perayaan maupun tempat pertemuan yang bebas. Bahkan pada zaman republik pertama dipakai sebagai area rapat raksasa pemimpin besar revolusi yang bisa membakar kulit anak sekolah rakyat jadi melegam karena panas. Karena Yogya dikenal sebagai pewaris arsitektur klasik maupun ruang kota lama sejak kerajaan Mataram, maka ada ruang publik yang disebut 'Alun-Alun Lor' yang terletak disebelah Utara Kraton, dan Alkid atau 'Alun-Alun Kidul' yang terletak disebelah selatan Keraton. Tempat itu menjadi sebuah contoh ruang untuk umum yang berskala luas, yang juga hampir dimiliki oleh kota kota klasik diseluruh dunia.

Kata Plaza sendiri berasal dari bahasa Spanyol dari Bahasa Latin "platea" yang artinya tempat yang luas, lapangan, jalan lebar, ruang terbuka untuk umum dan seterusnya. Pendek kata tempat luas yang digunakan bersama sama untuk bertemu

banyak manusia dari manapun. Sekarang ruang luas atau lapangan itu masih tetap ada akan tetapi betulkah ruang itu tetap berfungsi sebagai ruang pertemuan yang "merdeka"? Ruang merdeka di sini merupakan tempat dimana kita bisa berkomunikasi, bertukar sapa atas kemerdekaan itu sendiri. Di mana medan merdeka itu tetap dijunjung meskipun peralatan konsumtif seperti gadget tetap ada namun dalam batasan tertentu. Sehingga komunikasi dalam ruang temu itu tetap

Dunia yang tercipta menjadi merdeka akan tetapi tanpa seorangpun teman "berwujud" manusia.

12. Karya Digital Lorong sensasi membuka panca indriya

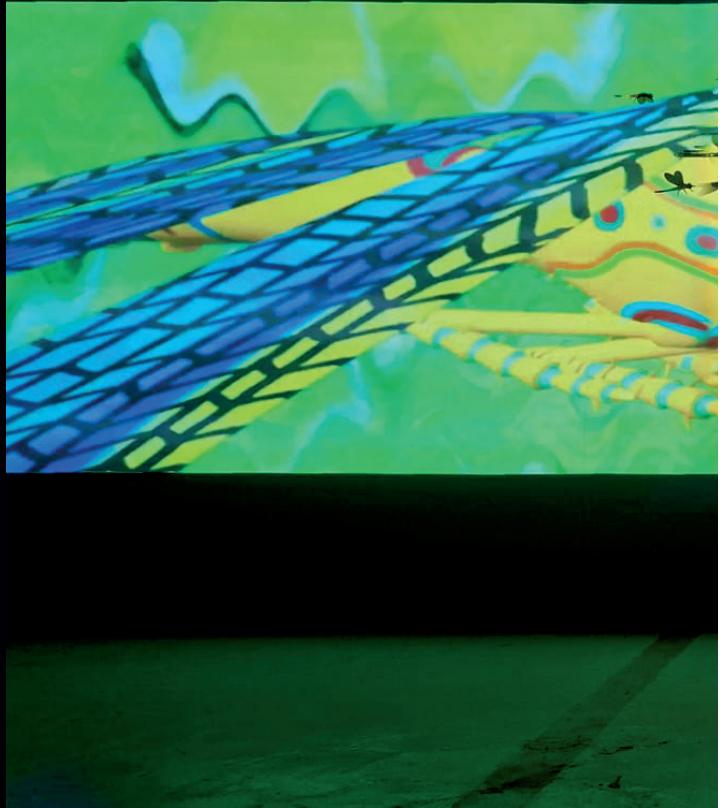
Menghidupkan Indera (rasa)
sebagai lorong waktu

Pameran kecil ini melibatkan banyak pekerja seni dari berbagai latar belakang disiplin yang berupaya menyampaikan hasil kerja yang dirangkum dalam sebuah ruang pagelaran yang bentuknya segi empat. Sangat sederhana namun di dalamnya ada keinginan bahwa lewat pagelaran Seni Rupa ini akan membangun pengertian baru dalam olah seni, dimana salah satunya artwork yang tadinya berupa gambar lukisan dan instalasi dikreasi ulang sebagai sebuah ruang interaksi yang luwes dan bervariasi menjadi seperti memasuki dunia image baru yang kita bisa ikut berenang didalamnya menikmati, merasakan, melihat, membau, mendengar, meraba dan bercengkerama dengan figur, bentuk maupun suasana yang dibangun dalam ruang gelar tersebut.

Jika dalam paham lama ada pengertian seni dua atau tiga dimensi, maka dalam hal ini saya berupaya memasuki dimensi keempat yakni ruang dan waktu. Waktu disini berarti tanpa batas dan ruang menggeser dari benda menjadi bunyi, agar pergeseran ini

mendapat angin segar tanpa masuk angin dan membikin sakit selesma. Gagasan ini juga dimungkinkan terjadi karena kita mempunyai pertanyaan dan kegelisahan tentang nalar keindahan yang menjadi semakin kompleks dan medan Seni yang semakin menggelembung dengan ruang batas yang makin menipis antara Seni, ilmu, teknologi dan pasar. Siapa tahu dalam pagelaran Seni yang kecil ini kita bisa menemukan jawabnya. Mari kita tonton bersama dengan gembira dan siapa tahu pula bisa menemukan pengalaman baru.

Dalam menelusuri lorong sempit sepanjang 17 meteran itu dimaksudkan kita bisa memasuki waktu, ingatan, emosi sesaat yang telah mampir di tengah lautan ingatan kita. Dengan melenturkan diri dalam membuka panca Indera untuk berjalan mengarungi kehidupan yang biasa, seperti misalnya kita bisa merasakan kaki atau tangan ketika menyentuh sesuatu yang kasar, keras maupun lembut, yang hanya bisa kita rasakan jika rasa dipermukaan kulit itu bisa menyentuh secara alami dan nyata. Bersamaan itu pula kita mencium aroma atau bau dari daun, tanaman kering maupun padi yang belum lama dipanen



Gambar 32
Semprang dan gunung sewu
dalam digital (2025)

dari sekitar kita. Disinilah baru ada pertemuan bengan ingatan sebagai sejarah perjalanan panjang yang akan mampu menumbuhkan imajinasi dan rasa kreatifnya menuju rasa estetik dan artistiknya.

Hal pertama: Ketika kita memasuki ruang pameran, sebuah pagelaran sedang bersiap menyambut kita. Dalam arti kita sedang memasuki dunia imajiner dengan membuka seluruh panca

indriya. Pertama sebuah permen yang sudah disediakan sebaiknya dikulum, dijilat , dikecap layaknya seorang anak kecil menikmati permen dimulutnya. Sensori ini untuk mendapatkan pengalaman rasa dari pengecap lidah kita, merasakan rasa warna warni yang ada diakhir rasa Itu. Bahan yang disajikan ini semua organik berasal dari daerah pegunungan Sewu yang menjadi salah satu ide dari karya dalam pagelaran ini. Nikmatilah sajian rasa kecap ini hingga tuntas.



Hal kedua: Gunakan tangan merayapi dinding lorong agar bisa merasakan rasa yang bisa dirasakan oleh permukaan kulit kita, apakah lembut atau kasar. Sekaligus di dalam lorong ini kita akan merasakan hembusan angin, bau yang bermacam-macam sehingga seluruh Indera kita merasakan dengan apa yang dinamakan sensasi. Di langit langit akan tampak lintasan garis warna merayap menggoda mata kita atau dikaki kita akan muncul ombak seakan kita menyeberangi

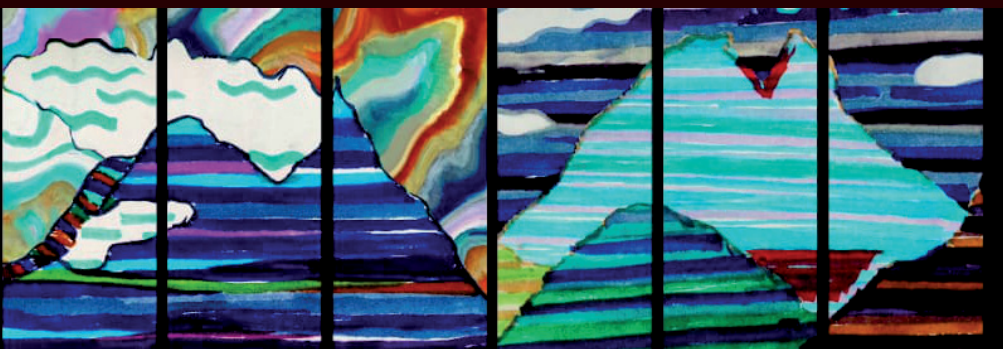
lautan. Sementara di depan mata kita tergambar lelehan magma Merapi yang berpijar bagai api melintasi jalan raya. Itulah lorong sensasi yang mengaduk emosi dan memberi pengalaman pendek pada apa yang dinamakan membuka Indera. Setelah keluar dari lorong kita akan menemukan Dunia yang lebih terbuka.



Gambar 33
Wajah Merapi
dalam digital 12 panel (2025)

Wajah Merapi dalam 12 panel

1. Samar samar tampak pegunungan dari kejauhan dari senja menjelma terang pagi dan mendekat. Warna kehijauan ,kekuningan kebiruan saling berganti warnanya.
2. Awan bergerak diantara pegunungan, punggung bukti maupun puncak dan langit.
3. Matahari bersinar disela awan dan kluwung [pelangi] membelah langit menyajikan aneka warna bayangan.
4. Langit temaram, mendung menghiasi langit yang tiba tiba meredup. Hanya tampak kabut menyelimuti Merapi dikejauhan.
5. Langit semakin gelap, awan berarak tertiuip angin yang semakin kencang berselimut malam. Tampak mobil bergegas berlari menuruni perbukitan mengayuh waktu menuju terang.
6. Tiba tiba langit berwarna jingga, bayangan gelap menjadi terang kemerahan menyelimuti punggung bukit. Mulai tampak seluruh tubuh Merapi membara , mengguncang memerahi langit.
7. Awan panas menyembul dari kubah lava berwarna merah, jingga, biru, keunguan memercik, mengalir bagai bola api yang memanaskan bersahutan menyampaikan pijar api yang indah namun membahayakan.
8. Percikan api keluar dari kubah bagai air melimpah membentuk pancuran yang



Senjakala Gunung Merapi

tinggi semakin tinggi
dikejauhan. Guguran lava
yang semakin sering keluar
seperti muntahan darah yang
menggumpal diujungnya,
tampak seperti keindahan
alami yang siap menerkam
menghancurkan kehidupan
manusia dan alam
sekelilingnya.

samar sudah
mengatup batas senja
malam bagai gadis
mengurai rambutnya
hitam mencipta bayang bayang
di balik bulan
berlindung aman kelam,
kabut bersedikab dahan
menanjakkah jalan ini,
langkah kuayun jua
gerimis jatuh
dibelahan Tanah Utara
di kampung, kata orang,
rumah terakhir
mendesak segera, di hatimu membujuk
hadir.
bukan, bukan salju turun disana
di puncak, melelehkan duka
senyap menyelimuti kabut,
tanpa sapa
sebelum beku lereng lereng gunung terlupa
kusilang ngungun,
hari membilang tahun
di telapak menyidem,
angan bergantung
"selamat malam".
kelengan panjang
pijar tatit sekejap,tabir tersingkap,hilang.

Puisi Linus Suryadi AG



Gambar 34
Figur duduk (2025)

13. TIM KERJA



1. Pencipta Musik : Dimawan Krisnowo Adji



PERAN MUSIK DALAM FILM TANPA DIALOG DAN NARASI



Musik dalam sebuah film mempunyai peran yang sangat penting dan sangatlah vital. Musik dalam film tidak hanya membangun suasana, tetapi juga turut serta memainkan emosi penonton.

Kerja sama antara pembuat film dan pencipta music sangatlah penting, masing-masing saling menuangkan ide dan gagasan, dari ide dan gagasan tersebut saling mengisi sehingga memungkinkan muncul ide ide baru, hidup dan berkembang.

Musik untuk film tanpa dialog dan tanpa narasi akan berbeda cara diperlakukannya, kita harus melihat dari sudut pandang yang berbeda dengan film yang bernarasi dan menggunakan dialog. Tetapi musik untuk film jenis ini, mempunyai narasi dan dialog dengan cara yg berbeda. Sehingga musiknya harus mempunyai tema yg sangat kuat untuk memberi nyawa dan lebih menghidupkan filmnya.

Kali ini saya mendapat kepercayaan untuk menciptakan karya music untuk film animasi eksperimen kontemporer karya maestro seni rupa ternama yaitu Ibu Siti Adiyati Subangun, beliau adalah pelopor Gerakan Seni Rupa Baru Indonesia di era tahun

1975 sampai 1979. Karya film animasi ini diciptakan dari lukisan lukisan karya Ibu Siti Adiyati Subangun, baik dari lukisan-lukisan diatas kanvas maupun kertas, yang penggarapan animasinya dikerjakan oleh animator muda berbakat Wahyu Nurul Iman.

Diskusi panjang, kami lakukan selama berbulan – bulan, dari ide – ide dan gagasan beliau tentang awal mula terjadinya alam semesta, gunung, laut, bahkan diskusi tentang semprang (capung). Pameran karya seni rupa ini, selain beberapa karya film animasi, juga akan dipadukan karya lukisan dan seni instalasi, yg secara teknis mempunyai kompleksitas tersendiri, yang mengharuskan diskusi panjang dan mendalam, baik mengenai instalasi untuk projector, sound system, dan tata lampu.

Komposisi musik dalam film ini diciptakan menggunakan unsur instrumen electronic dan sample real instrument based VSTi (Virtual Studio Technology Instrument). Penggunaan VSTi memungkinkan akses ke berbagai macam instrumen virtual, yang suaranya tidak ada di dunia nyata, sehingga music dalam film animasi ini, menciptakan ruang ruang dimensi yang berbeda, membuat kesan kita tidak berada di dalam dunia nyata. VSTi juga bisa mengemulasi instrumen tradisi nusantara seperti gendang melayu, bedug, gamelan dan suara baru yang berbasis input dari data midi yang terintegrasi dengan DAW (Digital Work Stasion) dan dikendalikan dengan

midi control, selain itu juga dengan perekaman instrumen cello dan vocal.

Pencampuran berbagai virtual instrumen, cello dan vocal dengan frase melodi yang tematik, yang dibalut menggunakan progresi chord yang sederhana dan meditative, sehingga music yang tercipta membuat film animasi ini menjadi kaya imaginasi, luas dan tak terbatas.

biodata

Dimawan Krisnowo Adji kelahiran Yogyakarta, 13 Desember 1970. Ia adalah seorang Music Director yang aktif dalam dunia musik eksperimental dan lintas disiplin. Lulusan Sekolah Menengah Musik Yogyakarta (1986) dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (1990) ini dikenal melalui berbagai kolaborasi dengan seniman, musisi, serta kelompok seni. Ia pernah terlibat dalam proyek bersama Ubiet, Nirwan Dewanto, Eko Supriyanto, dan Samuel Indratma, serta tampil dalam berbagai festival dan pertunjukan seperti Liebit Festival (2019), SALT (2018–2019), hingga PKN Mighty Indonesia (2020). Karya-karyanya menunjukkan keterbukaan terhadap pertemuan tradisi, kontemporer, dan eksperimentasi dalam musik.

2. Animator : Wahyu Nurul Iman



Pengalaman beranimasi dengan Bu Atik

Dalam proyek ini saya berperan sebagai animator. Saya mengenal Bu Atik (Siti Adiyati) sejak tahun 2024 ketika pameran TABON di Jogja National Museum. Bu Atik melihat karya-karya animasi yang saya kerjakan bersama perupa Samuel Indratma dan Faisal Kamandobat pada pameran tersebut, kemudian tertarik dan mengajak saya untuk terlibat dalam proyek animasi untuk pameran tunggalnya, "Seni Blero". Proses pembuatan animasi ini dikerjakan dari bulan Mei 2024,

dimulai dengan karya animasi Universe, kemudian Krakatau, Genesis, 12 panel, Semprang, Animasi Pembukaan, dan Lorong rasa.

Pertemuan kami cukup intens, sebulan kami bisa bertemu sampai 3 kali. Saya ingat dulu pas awal-awal saya diminta untuk merespon karyanya bu Atik, namun hasil respon saya seperti karya animasi wayang, dan beliau tidak menghendaki itu, ingin yang berbeda dan sesuai dengan kekayaannya. Kemudian saya merespon karyanya dengan lebih eksperimental, karena pada karya Universe lukisannya seperti abstrak, jadi saya seperti menyulam, memotong, mengkomposisikan ulang, memberikan kedalaman, melelehkan, membentuk, memberikan gelombang pada potongan karyanya, sehingga animasinya lebih mengalir dan sesuai dengan karya lukisannya. Kita penonton seperti diajak memasuki dan melihat lebih dalam dari lukisannya.

Menerjemahkan karya

Saya dan tim sudah sadar dari awal bahwa membuat animasi dengan seniman akan memiliki keunikan-keunikan tersendiri dalam proses produksinya. Begitu pula dengan Bu Atik. Idennya selalu bertumbuh ketika saya memperlihatkan progres-progres animasinya. Setiap shot ia amati,

sangat detail, tak jarang ia menonton preview-nya berkali-kali. Dari rencana durasi awal yang tadinya 4 menit, bisa hasil akhirnya jadi 7 menit. Mungkin kalau disandingkan dengan preview awal dan hasil final animasinya akan sangat berbeda. Tingkat kerumitan dan kedalamannya berbeda. Tapi saya juga kadang takjub dan senang dengan hasil akhirnya. Kami tidak membayangkan hasil akhirnya seperti ini.

Menerjemahkan karya visual Bu Atik ke animasi tidak lah mudah. Ia banyak menggunakan media yang berbeda sebagai aset animasinya, dari lukisan, gambar di kertas, instalasi dan foto. Kadang kami berhadapan dengan kendala resolusi, tak jarang kami harus memotret atau scan ulang karyanya untuk mendapatkan kualitas yang terbaik. Dari sumber-sumber inilah kami mencoba mengkomposisikan ulang sesuai narasi yang Bu Atik bangun. Laut dari foto lukisan, pohon dari gambar kertas, dan karakter dari instalasi atau sebaliknya.

Komunikasi intens kami lakukan di rumahnya Bu Atik atau di studio saya. Diskusi juga kami lakukan melalui Whatsapp. Bu Atik sering mengirimkan video dan gambar sebagai referensi untuk karyanya. Kami berdiskusi tidak hanya seputar karya yang sedang kami produksi melainkan tentang banyak hal. Teknik yang kami gunakan pada karya animasi Bu Atik adalah cut-

out digital. Teknik membuat animasi dengan cara memotong objek (karakter, properti, atau latar) menjadi bagian-bagian terpisah, kemudian menggerakkannya secara digital menggunakan software animasi. Teknik ini kami pikir sangat sesuai untuk merespon karya Bu Atik, kami menjadikan semua elemen yang digunakan dari karya-karyanya, sehingga tidak menghilangkan esensi-esensinya. Karyanya seperti kami hidupkan. Petuah kreatif

Saya sering bertanya tentang masa muda dan proses berkeseniannya Bu Atik, seolah-olah seperti cucu yang bertanya kepada neneknya tentang masa hidupnya. Tak jarang saya selalu mendapatkan petuah dan saran untuk saya berkembang. Petuah yang saya ingat ialah 'Jangan sampai kita dikontrol alat, kita yang harus mengontrol mereka'. Kata-kata ini sangat berarti bagi saya sebagai animator, sekarang alat semakin canggih, kita harus bisa mengontrol mereka untuk mendukung proses kreatif yang sedang kita kerjakan. Proses pengkomposisian inilah yang menurut saya menarik, karena Bu Atik sering meminta kepada saya untuk membuat dunia baru dari karyanya. 'Benda di dunia nyata tidak harus menjadi benda yang sama di animasinya.' Ini kalimat yang sering diucapkan Bu Atik yang mendorong saya untuk berimajinasi 'Seni Blero'.

BIODATA Wahyu Nurul Iman

Wahyu Nurul Iman kelahiran Cilacap, 2000. Ia adalah seorang animator dan filmmaker muda yang menekuni medium film animasi eksperimental maupun naratif. Setelah menempuh pendidikan animasi di SMK Komputama Cilacap dan Institut Seni Indonesia Yogyakarta (2018–2022), ia aktif berkarya di berbagai studio dan proyek seni bersama seniman Heri Dono dan Samuel Indratma. Karya-karyanya, seperti *Sintren Saves the Village* (2022) dan *Benih Bintang* (2025), telah diputar dalam festival nasional maupun internasional, termasuk *ReelOzInd!* (Australia–Indonesia Short Film Festival) dan *Lift-Off Filmmaker Sessions* (London).

Wahyu juga aktif berbagi pengetahuan melalui lokakarya dan diskusi publik, serta terlibat dalam proyek komunitas melalui *Rimbun Project*. Ia merupakan bagian dari generasi baru animator Indonesia yang menjembatani praktik seni rupa, film, dan kebudayaan digital.



3. Anggar Prasetyo

Anggar Prasetyo adalah seorang perupa multitalenta yang menekuni seni patung dan lukis. Iadikenal dengan eksplorasinya dalam teknik *pseudo-texture*, yang menciptakan ilusi tekstur padabidang datar sehingga menghasilkan pengalaman visual yang berbeda dengan karya pada

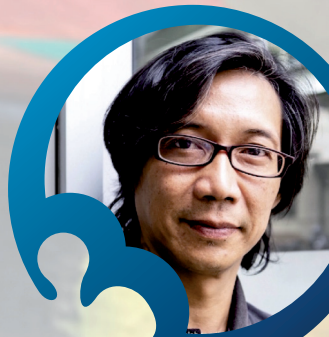
bidang datar lainnya. Karya patungnya menampilkan realisme yang kuat dengan komposisi seimbang dan warna-warna tegas. Lukisannya mengajak penonton masuk ke dalam kedalaman pengalaman artistik yang intens. Prestasinya mencakup berbagai penghargaan bergengsi, termasuk Pemenang UOB Painting of The Year Asia Tenggara dan Indonesia (2015), serta sejumlah penghargaan sejak dekade 1990-an. Karya Anggar telah dipamerkan dalam berbagai pameran tunggal dan kolektif, baik di Indonesia maupun internasional, seperti Art Jakarta, Beppu Asia Biennale Jepang, hingga pameran di Singapura dan Malaysia.

Sebagai seniman, Anggar terus konsisten menempatkan diri di antara tradisi dan inovasi, memperkaya lanskap seni rupa kontemporer Indonesia dengan bahasa visual yang khas.

Pius Sigid Kuncoro adalah seorang perupa, kurator, dan perancang pameran yang menempuh pendidikan Desain Komunikasi Visual di Institut Seni Indonesia Yogyakarta (1992–1998). Ia memiliki pengalaman residensi internasional di Jepang, India, Belgia, Perancis, hingga Thailand, serta tampil dalam berbagai pameran penting seperti Asia Pacific Triennale (Fukuoka, 2005), ILHAM Gallery (Kuala Lumpur, 2017), UBIMAF (Mongolia, 2019), ICAD (Jakarta, 2023), dan ARTJOG (Yogyakarta, 2024). Selain praktik artistik, Sigid adalah kurator Biennale Jogja XIV (Indonesia–Brasil, 2016–2018)

dan hingga kini menjadi anggota Dewan Pengawas

Yayasan Biennale Yogyakarta. Ia juga berperan penting dalam perencanaan museum dan diorama di berbagai daerah di Indonesia, menjadikannya figur yang menghubungkan seni kontemporer dengan kerja-kerja kultural dan institusional.



4. Pius Sigid Kuncoro

Lahir di Jakarta. Masa kecilnya dihabiskan di Paris dan Jakarta. Oleh karena kesumpekan Jakarta, akhirnya hijrah ke Yogyakarta dan bersekolah di SMA Stella Duce. Masa remajanya sempat dihabiskan di sebuah sekolah swasta Jepang. Menjalani pendidikan Tinggi di jurusan Arsitektur Universitas Katolik Parahyangan Bandung dan Universitas Gadjah Mada. Beberapa kali mendapat kesempatan penelitian tentang sejarah dan arsitektur Jepang. Pengalaman dan minatnya yang mendalam pada dunia Arsitektur membawanya ke Universitas PGRI Yogyakarta dan menjadi pengajar tetap di program studi Arsitektur.



5. Radiaswari Subangun



6. Gumilang Cahyaning Dito

Kamulyan, berkebun dan beternak di Gunung Kidul hingga kontraktor. Setelah mengalami berbagai pekerjaan ia kini kembali mendalami dinamika kehidupan pesisir, selaras dengan hobinya yang tak lepas dari laut: menyelam

Gumilang Cahyaning Dityo (Gilang) lahir pada pertengahan 1995. Ia adalah seorang arkeolog lulusan Universitas Gadjah Mada (UGM), yang sedang menempuh studi pasca sarjana di Magister Pengelolaan Lingkungan UGM—dengan fokus isu pengelolaan lingkungan pesisir. Ia pernah menjadi asisten peneliti di Candi Abang (2018), serta terlibat bersama Pusat Penelitian Arkeologi Nasional (Puslit Arkenas) di Kendal dan Kediri hingga tahun 2021. Selain meneliti ia mengalami berbagai pekerjaan seperti manajemen acara, wirausaha UMKM Nekara



7 Gentayu Amanda

Gentayu Amanda konon lahir pada tahun 1995. Sambil bekerja ia menghabiskan waktu di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Pada tahun 2020, bersama teman-teman Sastra Indonesia Universitas Sanata Dharma (USD) mereka membentuk dan mengelola kanal sudutkantin.com sebagai media komunitas alternatif berbasis jurnalisme warga. Ia bekerja sebagai junior managing editor. Di bidang seni rupa, ia mencari kesenangan dan kebersamaan lewat kelompok seni perempuan TacTic Plastic yang fokus pada pengolahan material sampah plastik menjadi karya seni. Saat ini Amanda aktif bergiat di Yes No Wave Music salah satu netlabel legendaris Yogyakarta yang memungkinkan ia hidup 4 sehat 5 sempurna.

Enrico Halim adalah peneliti, penulis, dan perancang grafis kelahiran Bandung, Jawa Barat. Ia bekerja di aikon.org, bekerja paruh waktu di Warung Tegal Pakel Jaya, Sleman, Yogyakarta, dan kandidat doktor Kajian Budaya (Kajian Seni dan Masyarakat) Universitas Sanata Dharma, Yogyakarta.



8. Enrico Halim

Samuel Indratma atau biasa dipanggil Bung Sam adalah seniman-aktivis seni Jogjakarta. Ia hidup dalam berbagai komunitas yang senantiasa ia jaga. Bung Sam aktif melakukan pameran solo dan pameran bersama di berbagai kota di Indonesia dan negara. Antara lain di Jepang, Jerman, Australia, Singapura, dan Belanda. Hal yang jadi kekhasannya adalah kemampuannya dalam bereksperimen dengan berbagai medium yang berbeda, dan menghidupi seni sebagai bagian dari perjuangan sosial: terlibat dan tetap menggelitik. Di tahun 2019 ia pernah menerima penghargaan Lifetime Achievement Award, Nandur Srawung #6 di Taman Budaya Yogyakarta (2019).



9. Samuel Indratma



10. Alit Ambara

Tragedi Mei 1998, maupun kasus Tolak Reklamasi Teluk Benoa (2013-). Di tahun 1998, sekembalinya dari AS ia bergabung bersama tim relawan kemanusiaan dan aktif dalam aksi 1998 yang ikut menurunkan Presiden Soeharto. Karyanya dipakai dalam proses pengadilan HAM. Poster aksinya tentang 1965, dijadikan poster utama dalam International People Tribunal 1965 pada tahun 2015. Tahun ini (2025), posternya dipakai sebagai poster utama peringatan 60 tahun 1965.

Alit Ambara adalah seorang seniman-aktivis kelahiran Singaraja Buleleng Bali. Ia lulus sarjana seni patung dari Institut Kesenian Jakarta (1993). Alit adalah aktivis penggerak kreatif di balik organisasi Nobodycorp, Internationale Unlimited, dan Posteraksi (sejak 2010). Sejak awal tahun 2000an Alit secara kolektif bergerak bersama Jaringan Kerja Budaya (JKB). Ia aktif menciptakan beragam ilustrasi dengan atribut Creative Commons, yang dapat diunduh bebas untuk kampanye sosial, politik, dan ekonomi. Sebagai aktivis gambarnya menyuarakan tentang tentang Genosida 1965,



11. Parjiyanto

Parjiyanto adalah pelukis kelahiran 7 Februari 1984. Ia adalah lulusan SMSR Yogyakarta. Sejak tahun 2023 aktif terlibat dalam berbagai pameran bersama. Antara lain terlibat dalam pameran Rangkaian di SAE Galeri Yogyakarta, dan Pameran Small Treasure 3 : UNLIMITED di Joning Artspace di tahun 2025. Di tahun 2024 ia ikut pameran lukisan di Pameran GENOSIDA di Galeri Pusat kebudayaan Bandung dan Pa,eram Jogja Move Art Tumpuk Undung di Taman Budaya Yogyakarta. Di tahun 2023 ia ikut Pameran ARTSIAFRICA di Galeri Pusat Kebudayaan Bandung dan Pameran "kita berteman sudah lama" di Bentara Budaya Yogyakarta.

Novita Riatno adalah mitra manajerial pameran Blero Art. Ia alumni Program Studi Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa dari ISI Yogyakarta (2018), dan pada tahun 2023 menyelesaikan studi Magister Manajemen di Universitas Sanata Dharma. Ia kemudian mendirikan NR Management yang membantu para seniman di berbagai ruang alternatif.

Lewat NR Management, Novita Riatno membidani pameran tunggal seniman Bali Ida Bagus Putu Purwa di Museum Sonobudoyo Yogyakarta (2024), dan Pameran

Kelompok Seniman Bali TEN Fine Art di Kedai Kebun Forum Yogyakarta (2024). Selain itu ia juga berperan sebagai konsultan dalam pameran tunggal Putu Winata di Kedai Kebun Forum Yogyakarta (2024), dan Pameran Tunggal Adriel Arizon di Galeri Lorong Yogyakarta (2024). Novita berperan sebagai Executive Producer dalam Film Layar Lebar "Jejak Cinta (2018).



12. Novita Rianto

Mahasiswa semester 5 di prodi Tata Kelola Seni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Kalieh memiliki latar belakang keluarga berkesenian, ia pun ingin mengelola seni, ia ingin bergelut dibidang seni lainnya, tentu proses yang ia ambil, benar benar dari 0 hingga dia berproses dan bertumbuh, menurut nya Keluarga adalah support sistemnya paling besar untuk dia bertumbuh Kalieh aktif didalam kegiatan seni, baik seni rupa maupun seni pertunjukan, melakukan kegiatan seni dan bekerja di belakang panggung adalah aktivitas yang sering di lakukannya, mengikuti beberapa kepanitiaan pameran dan pertunjukan , sempat menjadi project manager, atau koordinator serta mengikuti beberapa kegiatan seni lainnya



13. Anandaku Kaliehna



14. Primanto Nugroho

Borobudur" (2012), Katalog Museum Diorama DPAD Yogyakarta (2023), dan "Seabad Jejak Langkah WKRI" (2024). Dalam ranah jurnalistik Primanto sebelumnya aktif dalam redaksi BUSOS, Barometer Sosial, Meridian, dan Merti Jogja.

Primanto Nugroho adalah seorang penulis dan peneliti. Sebagai peneliti ia mulai meneliti di Lembaga Riset Alocita (Surabaya/Jogja) dan Rumah Ganeca (Jakarta). Sejak tahun 2010 ia mengasuh penerbit "Abhiseka Dipantara" dan balai bacaan biografi "Srigunting" di Sleman (Yogyakarta). Sebagai penulis buku karyanya antara lain "Anak-anak Media Massa" (1995), "Ada Anak Burung Jatuh dari Sarangnya" (2010). Kedua karya ini merupakan bagian dari data kolektif atas generasi terakhir Orde Baru. Karyanya yang lain antara lain "Desa-desa



15. Elcid Li

Elcid Li adalah penulis lepas dan peneliti yang berdomisili di Kupang. Sejak tahun 2012 bersama-sama teman-temannya mendirikan lembaga penelitian IRGSC (Institute of Resource Governance and Social Change). Elcid Li pernah belajar di Departemen Sosiologi dan Media di University of Birmingham (2006-2013). Di tahun 1990an ia belajar di Jurusan Komunikasi FISIP Universitas Atma Jaya Yogyakarta (1995-2000). Saat ini tercatat sebagai research fellow di University of Amsterdam.

Josephus Pignatelli Awig Soedjatmika lahir di Ambarawa tanggal 26 November 1976. Ia pernah bekerja sebagai desainer interior dan desain grafis di Jakarta, Denpasar, Purwokerto, dan Semarang. Ia juga pernah membangun Brilliante Digital Printing bersama mendiang istrinya di Yogyakarta. Beberapa tahun terakhir ini sejak mendirikan Javayo Prouction di Ambarawa, bersama timnya di Ambarawa, mereka aktif membidani berbagai pertunjukan dan mendidik talenta muda di bidang seni teater, senit tari, seni rias, kostum carnival, karawitan, disain grafis, animasi, dan fotografi.



16. JP. Awig S.



Gambar 35
Pertemuan 2 (2025)

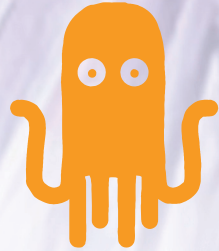
16. PARA PENDUKUNG

ARTJOG MATRA NUSANTARA

EPSON



PLN



Artatix

BLASS
GROUP

THE MOGUS



jogja national museum



SENYUM
INDONESIA
CREATIVE

abhiseka
dipantara

**sun
toon**
studio

mr
management

Media Partners:

Harian Jogja
berjogja.com

K **KLIK TIMES**

IMPRESSA.ID

GRONG

SENI RUPA.id



iSWARA
JOGJA

R jogja
punya
acara



Jogja  **REPORT**



Pandangan
JOGJA

