



REZINE BOOK

SURAT REDAKSI

Lembaran cerita dan lembaran tahun telah saya lewati. Hidup dalam dunia imajinasi nan eksploratif dan fungsional tidaklah lantas membuat saya merasa 'hebat' dan superior di dunia para 'pemimpi visual'. Ada kalimat pepatah mengatakan, "ada langit di atas langit!" Yang artinya masih ada yang lebih tinggi di tempat para 'petinggi'. Itulah kalimat yang selalu saya pegang teguh. Hanya dengan bersyukur atas segala yang telah diberikan-Nya, yang dapat menuntun hidup ini sampai dibatas akhir panggilanNya. Tuhan begitu banyak memberikan anugrahNya kepada saya, dan yang salahsatunya adalah orang lain. Orang lain yang berposisi sebagai klien, teman, sahabat, pembaca dan posisi-posisi lainnya. Yang telah memberikan banyak masukan dalam bentuk saran, kritik dan lain sebagainya. Saya masih mengharapkan hal tersebut untuk menuju kepada satu tahap yang disebut perbaikan diri. Saya rindu lewat surat redaksi ini, saya akan tetap mendapatkan masukan untuk memperbaiki edisi selanjutnya.

Dan saya juga menerima pertanyaan-pertanyaan bagi kalangan akademisi atau praktisi yang menemukan suatu masalah (terutama dalam dunia visual communication).

Anda dapat mengirim masukan dan pertanyaan anda lewat via email atau sms ke data yang telah saya berikan disetiap edisinya.

Terimakasih bagi yang telah mengirimkan beberapa masukannya baik lewat email, sms dan telepon.

Salam Kasih

Rio Dwisandy
Chief Editor

DAFTAR ISI

5

DESAIN
DAN
FOTOGRAFI
TERAPAN

MEMAHAMI
KONSEP
DALAM
DESAIN DAN
FOTOGRAFI TERAPAN

0

15

KAJIAN
DASAR
SENI
DAN
DESAIN

TOUCH
THE
FEELING

23

WAWANCARA
ARTIS
PILIHAN
EDITOR

ANDREW
SURYADI

2

BUDAYA
DAN
GENERASI
MASAKINI

KEDALAMAN
TELAAH
BUDAYA

9

WAWANCARA
ARTIS
PILIHAN
EDITOR

V.ENVY

21

TANYA
JAWAB

STRATA
DALAM
DUNIA
PENDIDIKAN

Budaya dan Generasi Masa Kini

KEDALAMAN TELAAH BUDAYA

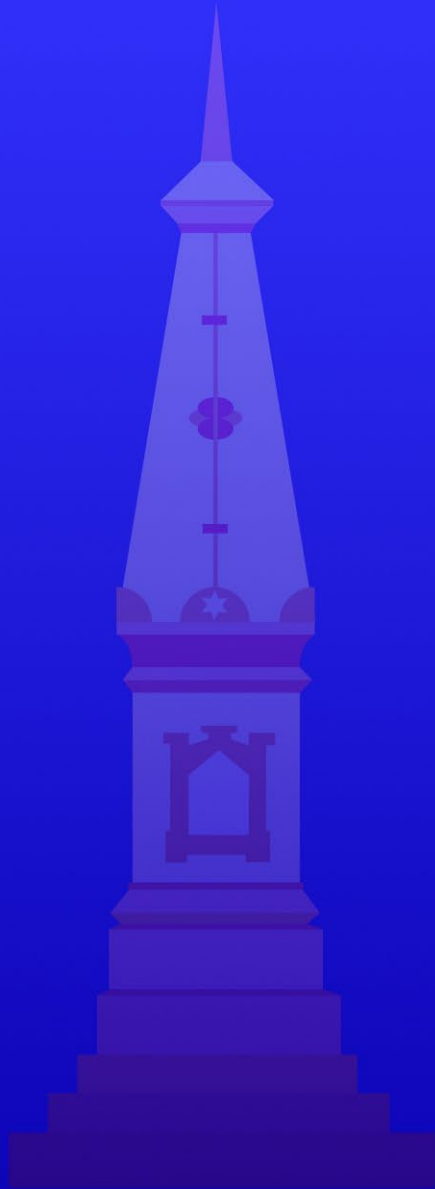
Penulis : Rio Dwisandy Simon

Tagline atau slogan tentang penyadaran akan budaya tradisional (budaya asli dari suatu tempat) dari yang sederhana dan dapat mudah dicerna oleh masyarakat umum sampai yang sulit dicerna, banyak digaungkan diberbagai media baik cetak (majalah, Koran dan lainnya) maupun non cetak (tv, radio dan lainnya). Satu sisi saya sangat senang akan fenomena tersebut. Akan tetapi ada fenomena yang sangat kontras di kalangan akademisi atau intelektualitas, tempat saya mengajar. Satu pertanyaan yang saya lontarkan kepada mahasiswa ketika itu adalah, " Apakah kalian menyukai mata kuliah atau Sejarah Budaya Indonesia dan berapa nilai tertinggi pada ujian tengah semester ?" Yang membuat saya tercengang adalah jawaban mereka yang mengatakan bahwa mereka tidak tertarik dengan Sejarah terutama Sejarah Budaya Indonesia dan nilai mereka rata-rata dibawah standar. Saya mencoba mencari penyebabnya, apakah berasal dari faktor luar mahasiswa (sebagai salahsatu contoh cara pengajaran) atau memang dari dalam diri mahasiswa

Kalau kita berusaha membedah, begitu banyak karya hebat yang diwariskan nenek moyang orang Indonesia. Sebagai contoh yang sampai sekarang masih kita bisa lihat adalah Candi Bentar (sering di jumpai di Bali atau Pura di luar Bali). Candi Bentar adalah bangunan yang terdiri dari 2 bagian simetris yang saling berseberangan dan berlawanan yang mirip cermin (sebelah kiri dan kanan). Candi Bentar telah ada dari ratusan lalu, zaman dimana belum diketemukannya penggaris modern yang saat ini sering kita gunakan. Akan tetapi tingkat presisi kedua sisinya sangat tinggi. Zaman ratusan tahun lalu dimana orang hanya menggunakan sistem manual (ada yang menggunakan sistem bentang tangan – yang dikenal dengan hasta dan depa, sistem langkah kaki atau menggunakan sebatang benda seperti dahan pohon atau lainnya). Masih banyak kecerdasan nenek moyang lainnya yang diwariskan ke generasi yang baru.

Akan tetapi, (fakta) fenomena yang terjadi pada generasi saat ini adalah generasi yang 'mendalami' warisan nenek moyang hanya sebagai permukaan (kurang mendalami inti dari budaya tradisional).





Satu sisi, ada beberapa pribadi yang mengatakan pada saya, " Itu sudah baik kalau mereka hanya membudayakan budaya kita sebatas permukaan saja!" Satu sisi memang kalimat itu terdengar bijaksana, tapi satu sisi yang lain, justru pendapat itu 'mendukung' pelunturan pencarian inti yang ada pada karya jenius nenek moyang kita.

Setelah data yang saya kumpulkan lalu saya analisa, maka saya mencapai sebuah kesimpulan, apapun alasan mahasiswa dalam perkuliahan sejarah budaya Indonesia (baik dari faktor luar ataupun dalam), maka tidaklah mengherankan kalau para calon desainer professional Indonesia kurang dapat menelurkan karya eksploratif dari budaya Indonesia.

Semua pihak (dosen, mahasiswa dan praktisi) harus bertanggungjawab akan hal ini, termasuk saya. Mari kita bersama-sama memperbaiki apa yang telah terjadi. Dan menuju hal yang lebih baik.

Tulisan ini tidak ingin menghancurkan mental generasi muda sekarang. Tulisan ini hanya ingin mengingatkan dan mengajak untuk generasi sekarang ini untuk menggali lebih dalam lagi karya nenek moyang kita, Indonesia. Maju generasi Indonesia, maju bangsa Indonesia.

MEMAHAMI KONSEP DALAM DESAIN (DAN FOTOGRAFI TERAPAN)

Penulis : Rio Dwisandy Simon

1

Opening Mind

Saya selalu bertanya dalam diri saya ketika saya mengatakan konsep ke beberapa teman model (fotografi). Akan tetapi saya mencoba untuk bertanya kepada teman sesama profesi sebagai tambahan pengetahuan dalam membuat karya. Beragam jawaban yang saya temukan, akan tetapi kebanyakan menjawab, "Konsep adalah gagasan!" Kalau kita menilik atau melihat dari sudut pandang kamus bahasa Indonesia, maka konsep adalah rancangan kasar dari sebuah tulisan (Kamus Lengkap Bahasa Indonesia, Tim Prima Pena, Halaman 382). Tidaklah salah pendapat dari kebanyakan teman-teman saya yang mengatakan bahwa konsep adalah gagasan. Akan tetapi pikiran saya MENCoba 'bekerja' lebih kritis. Saya bertanya adakah rumusan yang lebih detail mengenai konsep. Karena kalau kita hanya berpegang pada kedua fenomena kalimat sebelum ini, maka pemaknaan itu terlalu global dan hanya dipermukaan.

Ternyata ketika pertanyaan itu ada dibenak saya, maka saya makin mendalami atau mencari rumusan detail tentang konsep itu sendiri. Ternyata memang banyak hal yang saya dapatkan. Dari jenis konsep, pengembangan konsep, bedahan konsep itu sendiri dan lain sebagainya. Akan tetapi saya hanya mengatakan 1 hal yang saya dapat saya bagikan kepada teman-teman saat ini adalah Konsep itu sebenarnya bersifat luas. Artinya begitu banyak ide atau rancangan yang ditemukan dan masih belum ditemukan. Selain itu, artinya luas adalah memberi kebebasan kepada setiap manusia berkarya dan menerjemahkan apa yang ada di otaknya.

Dan pada tulisan ini saya mengajak teman-teman untuk lebih mendalam lagi menggali makna akan konsep itu sendiri, agar memperkaya karya teman-teman.

Ada banyak sekali pengetahuan tentang konsep. Tapi saya tidak akan menjawab secara detail. Karena keterbatasan ruang.

Maju desain (dan fotografi terapan) Indonesia. Maju Indonesia.

2

Definisi

Pengertian konsep menurut Peorwadarminta; bersal dari bahasa latin yaitu **Conseptus** yang berarti tangkapan. Secara subyektif; pencaharian konsep adalah kegiatan intelek untuk menangkap sesuatu, dan secara obyektif pencaharian konsep adalah sesuatu yang ditangkap oleh kegiatan intelek. Jadi konsep adalah hasil dari tangkapan manusia. Di dalam konsep terdapat tanda-tanda umum dari suatu benda atau hal.

Tatang M Amirin konsep adalah rancangan, pengertian, pendapat, paham, dan cita-cita yang telah ada dalam pikiran. Jadi konsep sebagai suatu sistem – yang terdiri dari sehimpunan unsur yang melakukan suatu kegiatan menyusun skema atau tata cara melakukan suatu kegiatan pemrosesan untuk mencapai tujuan dan dilakukan dengan mengolah data guna menghasilkan informasi. Dari dua pendapat di atas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa konsep adalah gagasan yang memadukan berbagai unsur kedalam suatu kesatuan yang dapat diterima oleh akal pikiran.

Pendapat Lain tentang definisi konsep

Konsep merupakan ide atau pengertian yang diabstraksikan dari peristiwa konkrit (Depdikbud, 1992). Lebih lanjut, secara mendasar konsep merupakan abstrak, **entitas mental yang universal** yang menunjuk pada kategori atau kelas dari suatu entitas, kejadian atau hubungan.

Konsep adalah abstraksi atau ide, yang mewakili suatu bentuk dan hanya dapat dimengerti oleh **akal pikiran**.

Hambatan Pembuatan Konsep

sedikitnya ada tiga yaitu masalah **komunikasi**, **kurangnya pengalaman**, dan **pembangkitan hirarki** dari konsep dasar ke proses pengertian tahap awal sampai aplikasi konsep.

JENIS KONSEP

Ada beberapa jenis konsep yang telah saya temukan. Akan tetapi mari kita membahasnya 2 diantaranya.

Konsep dapat mengacu pada beberapa pendekatan, seperti yang dikatakan Snyder, J.C dalam buku Introduction to Architecture, yaitu :

Analogi

Analogi; berasal dari bahasa Yunani analogia yang berarti kiasan yang diperluas dalam arti logatnya adalah persesuaian. Bentuk penalaran dengan pengambilan kesimpulan. Seandainya dua hal sama dengan beberapa hal yang penting. Kedua hal itu juga akan sama dalam hal-hal tertentu lainnya (Komarudin, 1993)

Analogi adalah sarana yang paling sering digunakan untuk merumuskan konsep, mengidentifikasi hubungan harafiah yang mungkin ada diantara benda-benda. Sebuah benda diidentifikasi dan mempunyai sifat khas yang diinginkan, dengan demikian ia menjadi model untuk proyek yang ada.

Demikian pula dengan Dorik Yunani berkembang asumsi orang pada bangunan yang lebih formal seperti gedung dewan perwakilan rakyat diterapkan mulai Washington DC sampai Wisconsin.

Metafora

Metafora; berasal dari bahasa Yunani yaitu metaphora yang berarti perumpamaan, ibarat, kiasan. Konsep metafora biasanya membandingkan dua obyek dalam satu atau dua hal saja tetapi tidak mengandung perbandingan yang lebih luas (Komarudin, 1993).metafora juga berarti pemakaian kata-kata bukan arti sebenarnya melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan (poerwadarminta, 1984).

Seperti analogi, metafora mengidentifikasi hubungan diantara benda-benda, tetapi hubungan ini lebih bersifat abstrak dari pada nyata. Perumpamaan adalah metafora yang menggunakan kata-kata "seperti" atau "bagaikan" untuk mengungkapkan suatu hubungan. Metafora mengidentifikasi pola hubungan yang sejajar dengan analogi yaitu mengidentifikasi hubungan harafiah yang mungkin. Disini bisa disamak katakata metafora dari bahasa seperti; obeliks adalah suatu teka teki, sumber adalah satu suara, kamar adalah suatu dunia, pintu adalah suatu undangan, deretan kolom adalah paduan suara, dan rumah adalah suatu mimpi.



W

A

W

A

N

A

R

A



V.ENVY

A COLLABORATION ILLUSTRATION PROJECT
BY DEVIKHA AND DEVITHA FAUZIE



"Arwana"
© Devikha V . F 2013

Mengapa anda bisa cinta dengan Illustration ?

Karena menurut kita ilustrasi merupakan media dimana kita bisa mengrealisasikan imajinasi tanpa adanya limit tertentu.

Bagaimana Ide anda itu bisa datang ?

Kebanyakan ide kita berasal dari hal-hal yang terjadi atau kita lewati dalam kehidupan kita sehari-hari.

Terlihat dari beberapa karya anda dari salah satu website berbasis design di Indonesia, anda membuat olahan ilustrasi wanita dengan gabungan beberapa ikan, Apa yang melatarbelakangi ide tersebut ?

Ide itu datang dari trip kita bersama teman-teman ke Bali, saat itu kita terinspirasi untuk mendesign karya yang berhubungan dengan air. Dari situ, kita memilih ikan sebagai tema untuk melambangkan trip kita tersebut. Beberapa ikan yang terpilih merupakan ikan-ikan yang kita sempat lihat selama trip.

Adakah maksud tujuan anda dari latar belakang tersebut ?

Ilustrasi kita dengan latar belakang tersebut merupakan cara kita untuk berbagi pengalaman saja.

Apa tantangan terbesar dalam merancang sebuah karya anda ?

Vitha : Menggambar sketch awal sesuai dengan imajinasi saya.

Vikha : penggambaran rambut.

Bagaimana proses anda mendesain ? Proses apa yang anda sukai pada saat mendesain suatu karya anda ?

Nentuin tema atau inspirasi, visualisasi ide dan komposisi, rough sketch digital, proses digital painting. Proses yang paling kita sukai itu proses digital paintingnya, saat mengrealisasikan ide.

Dari ide pertama sampai karya anda selesai, berapa lama waktu anda untuk mengerjakan satu project anda ?

Sebenarnya proses visualisasi ide itu cepat karena biasanya memang langsung kepikiran mau mendesign seperti apa. Kalau lamanya proses digital painting itu tergantung seberapa detail gambarnya. Sampai saat ini maksimal 3 hari untuk pembuatan design paling lama, paling cepat sehari.

W A W

Dari Mana anda mendapatkan inspirasi dari karya - karya anda ?

Kita percaya dengan istilah "Inspiration comes from all around you", jadi inspirasi kita bisa datang dari apa saja. Tapi, inspirasi terbesar kita adalah orang dengan latar belakang yang berbeda - beda.

Apa bagian favorit anda dalam merancang karya-karya anda ?

Vitha : Saat menggambar mata dan penambahan high light pada gambar.

Vikha : Proses pemilihan warna yang akan dipakai pada gambar.

Apa yang menjadi prestasi terbesar anda sejauh ini ?

C Saat ini kita ada kesempatan untuk berkolaborasi dengan sebuah clothing line untuk memproduksi ilustrasi kita dalam bentuk baju.

A Satu kalimat yang mewakili anda sebagai Illustrator ?

"I am enough of an artist to draw freely upon my imagination" Albert Einstein

A R



Kajian Dasar Seni dan Desain

TOUCH THE FEELING

Penulis : Rio Dwisandy Simon

Saya ingat dengan jelas ketika saya masih dalam proses awal belajar fotografi, begitu banyak teman-teman yang memberi masukan kepada saya. Rasa terimakasih saya tidak pernah terlupakan dan selalu menggema di telinga dan hati saya. Sebagai ucapan terimakasih, saya ingin memberi masukan kepada calon fotografer masa kini lewat tulisan ini. Masukkan yang dihasilkan dari telaah fotografi (data yang berdasar fakta) serta pencarian dari beberapa literatur yang saya dapatkan dari beberapa kampus yang ada di Indonesia.

Kali ini saya ingin memberi masukan mengenai dasar atau asal bagaimana seorang fotografer dapat 'menampilkan' sebuah karya. Dalam buku *Perception and Imaging karya Richard Zakia* halaman 208, ada 3 asal muasal bagaimana fotografer dalam menampilkan sebuah karya. Saya tidak ingin membedah ketiganya secara sekaligus, akan tetapi satu persatu. Supaya dapat memudahkan calon fotografer dalam proses pembelajaran awal.

Asal muasal yang pertama adalah **PROJECTION**.

Ada seorang teman saya, yang tidak memiliki background seni ataupun desain (secara formal). Akan tetapi, ketika dia membeli sebuah kamera lalu berlatih secara terus menerus (secara otodidak) membuat dia mencapai sebuah puncak dari pembelajarannya. Sensifitas terhadap sebuah obyek sangat tinggi. Ketika dia melihat sesuatu obyek yang mungkin orang lain menganggapnya 'biasa', justru dia menganggapnya bahwa benda itu dapat dibedah sehingga dapat menghasilkan suatu foto yang luarbiasa. Fenomena ini saya perhatikan dengan seksama tanpa banyak berkata.

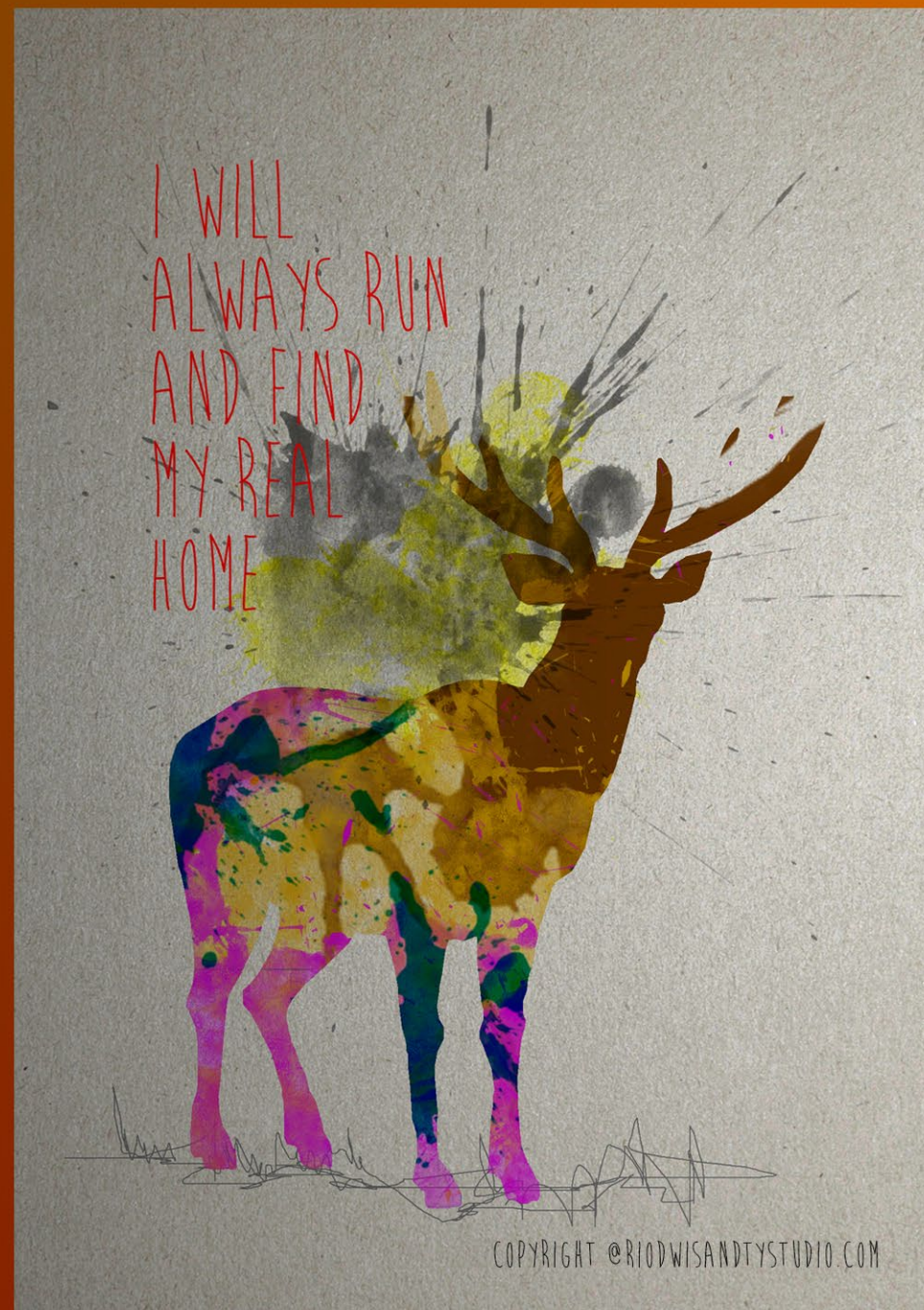
Lalu saya tertarik untuk 'mendalami proses' dan berusaha 'menguji' kemampuannya. Saya mencoba untuk mengajak dia untuk hunting bareng. Akan tetapi, saya 'mempersilahkan' dia untuk memimpin hunting tersebut. Seperti yang saya jelaskan pada kalimat sebelumnya, dia memilih beberapa obyek yang sama sekali tidak saya pikirkan itu akan menjadi sebuah hasil karya yang baik. Semakin saya tertarik ingin 'mengikuti' langkah-langkahnya. Lalu setelah selesai proses capturing, kami berkumpul di suatu tempat yang nyaman untuk proses picking.

Ada lebih dari 100 frame foto yang saya perlihatkan kepadanya (foto standar yang belum diolah sehingga tingkat kemiripan satu dengan yang lainnya sangat tinggi bahkan bisa dikatakan mendekati sama), lalu saya meminta bantuan untuk memilihkan untuk saya. Alhasil, teman saya ini yang tidak mempunyai background formal di bidang seni (hanya pengalaman otodidak), dapat menentukan 10 frame foto dari 100 frame foto (bahkan lebih) mendekati 100 % sama dengan pilihan saya yang didasari oleh teorikal seni.

Yang dimaksud dengan projection adalah seorang fotografer dapat merasakan sebelum terjadi proses capturing sehingga obyek tersebut dapat 'menonjol'. Ada 2 hal yang saya dapatkan dari peristiwa ini. Yang pertama fotografer tersebut memang diberikan anugrah/karunia langsung oleh Sang Pencipta. Dan yang kedua adalah pembelajaran (penggalian potensi diri). Poin yang kedua inilah yang ingin saya jelaskan bagaimana cara belajar dalam menangkap sebuah obyek sehingga kepekaan kita terhadap obyek sangat tinggi. Kunci awal dari pembelajaran ini adalah mendalami **MORPHIC**. Morphic dalam bahasa Yunani adalah Morphos yang berarti bentuk (Form dalam bahasa Inggris). Selama saya hidup, saya telah menjumpai ada 6 jenis morphic yang ada di cakrawala yakni **Isomorphic** (kemiripan bentuk), **Antropomorphic** (bentuk manusia), **Zoomorphic** (bentuk binatang), **Theriomorphic** (bentuk menakutkan), **Mechanomorphic** (bentuk mekanik), **Anamorphic** (lebih dikenal dengan bentuk distorsi atau penghancuran). Dalam tulisan ini, saya tidak akan membahas secara detail keenam bentuk tersebut, ini dikarenakan sangat panjangnya bahasan tersebut dan sangat rumit. Akan tetapi dari 'pembedahaan awal' ini, saya berharap kepada calon desainer dan fotografer dapat 'mengembangkan' pengetahuan ini lebih dalam lagi. Sehingga yang nantinya dapat melatih diri dengan baik, dalam 'menterjemahkan' sebuah obyek kedalam sebuah karya.



Contoh Gambar Isomorphic (kemiripan bentuk)





Contoh Gambar kombinasi dari beberapa morphia

STRATA DALAM DUNIA PENDIDIKAN

Penulis : Rio Dwisandy Simon

"Sir, apa beda antara D1 & D2 (professional), Akademi atau diploma 3 dan Strata 1 (S1)?" pertanyaan yang terlontar oleh seorang mantan murid saya di sebuah lembaga pendidikan.

Memang ada beberapa perbedaan yang mendasar. Ada perbedaan yang berasal dari sudut pandang pengakuan. Pengakuan dari Dikti (Direktorat Tinggi Pendidikan Nasional). Kalau D1 dan D2 adalah kelas profesi dan tidak masuk didalam pengakuan Dikti. Dikarenakan D1 dan D2 adalah kelas yang dipersiapkan untuk para pekerja menjadi profesional di bidang teknik (sebagian besar dari data fakta yang saya dapatkan). Jadi, semua yang diajarkan (mata kuliah) disesuaikan dengan dunia kerja saat itu. Artinya 'diluar pengakuan Dikti' adalah lembaga pendidikan bebas menentukan apa saja yang akan diajarkan. Sedangkan yang dibawah Dikti (mulai dari D3 sampai strata 1 atau lebih), harus memiliki 'peraturan' yang telah ditentukan oleh Dikti (salahsatunya adalah kurikulum). Masih ada perbedaan-perbedaan dari sudut pandang lainnya. Akan tetapi kali ini saya ingin memfokuskan pada satu perbedaan yakni perbedaan dari sudut pandang inti pengajaran.

D1 dan D2 (program professional) lebih difokuskan pada eksekusi visual. Eksekusi visual yang dimaksud adalah pembelajaran tentang cara penggunaan program dalam menampilkan visual tersebut (teknik). Sebagai contoh seorang klien ingin membuat brosur lalu dalam membuat brosur tersebut menggunakan salahsatu program desain yakni photoshop. Maka pembelajaran pada D1 dan D2 adalah bagaimana cara mengoperasikan photoshop tersebut secara maksimal. Dan contoh-contoh lainnya seperti pembuatan film, web, lightbox dan masih banyak lagi.

Diploma 3 atau akademi lebih difokuskan pada eksekusi yang didasari oleh teori dasar. Hampir mirip dengan D1 dan D2, akan tetapi perbedaannya adalah pada dasar bertindak. Kalau D3 atau akademi dalam mengeksekusi visual harus didasari teori yang jelas. Sebagai contoh, dalam mendesain brosur, si desainer menggunakan dominan warna merah. Latarbelakang dari penggunaan warna merah tersebut didasari oleh literatur atau teori yang jelas dan terbukti kebenarannya. Meskipun secara teori, pada diploma 3 atau akademi, tidak secara mendalam atau detail belajar akan teori-teori.

S1 difokuskan pada kekuatan konsep (gagasan/ide). Mirip juga dengan D3 atau akademi. Akan tetapi perbedaannya adalah pada strata 1 atau S1, dasar pemikiran dalam bertindak itu harus secara total didasari oleh kebenaran yang telah diuji. Kebenaran yang diuji ini dimaksudkan telah mendapat pengakuan secara umum oleh kalangan akademisi. Jadi, tidaklah aneh kalau kaum S1 tidak dapat 'menampilkan' atau eksekusi visual secara baik. Tapi tidak sedikit pula S1 sekarang yang mampu mengeksekusi visual dengan sangat baik.

Akan tetapi jangan heran, ada juga lulusan S1 justru bertindak hanya sebatas D1 (atau D2) dan akademi. Karena inilah dunia yang kita tinggali. Akan tetapi segala batasan dalam tulisan ini tidaklah bersifat baku. Artinya, ada mantan anak murid saya yang membuktikan bahwa lulusan D1 (atau D2) bisa bertindak seperti layaknya S1. Jadi tulisan ini hanya menjelaskan standarisasi dari pemikiran tentang tingkatan dunia pendidikan di Indonesia.



ANDREW
SURYADI



Mengapa anda bisa cinta dengan Illustration ?

Karena ilustrasi merupakan media dimana saya bisa dengan bebas bereksperimen dan mengekspresikan apa yang saya rasakan terhadap suatu hal tertentu.

Bagaimana Ide anda itu bisa datang ?

Ide itu bisa datang kapan saja dan dimana saja. Seperti sewaktu menonton film, membaca buku, melihat pemandangan, dll. Kita tidak pernah bisa tahu kapan ide itu datang, oleh karena itu saya membiasakan untuk cepat-cepat mencatat ide yg datang supaya tidak hilang begitu saja.

Terlihat dari beberapa karya anda dari salah satu website Indonesia berbasis art, anda membuat ilustrasi berupa arsitektur bangunan, Apa yang melatarbelakangi ide tersebut ?

Saya menyukai ilustrasi bangunan yang disertai dengan pencahayaan dramatis. Terutama bila pencahayaan dan warna dari ilustrasi tersebut dibuat sedemikian rupa sehingga bisa memperkuat mood atau background story dari ilustrasi tersebut.

Adakah maksud tujuan anda dari latar belakang tersebut ?

Tujuan untuk penciptaan ilustrasi tersebut murni merupakan suatu ekspresi untuk menggambarkan arsitektur bangunan yang disertai dengan pencahayaan yang indah dan dramatis

Apa tantangan terbesar dalam merancang sebuah karya anda ?

Tantangan terbesar dalam merancang sebuah karya adalah bagaimana mengeksekusi suatu ilustrasi sedekat mungkin dengan ide yang sudah dimiliki sejak awal

Bagaimana proses anda mendesain? Proses apa yang anda sukai pada saat mendesain suatu karya anda ?

Proses saya mendesain ialah dengan memulai suatu tahap modeling, dimana saya menciptakan 3d modeling dari suatu bangunan, kemudian memberi tekstur pada bangunan tersebut dan memberikan pencahayaan serta rendering akhir terhadap 3d models yang sudah saya buat. Saya terus terang sangat menyukai proses dimana saya memberikan pencahayaan pada environment yang saya ciptakan. Karena proses ini merupakan proses dimana saya bisa "melukis" dengan menggunakan pencahayaan pada scene tersebut dan menambahkan mood dramatis ke dalamnya.



Dari ide pertama sampai karya anda selesai, berapa lama waktu anda untuk mengerjakan satu project anda ?

Tergantung dari tingkat kerumitan suatu project. Ada yang kurang dari seminggu, ada juga yang 6 bulan atau lebih.

Dari Mana anda mendapatkan inspirasi dari sebuah karya - karya anda ?

Bermacam-macam, mulai dari Koran, internet , majalah, kartu pos , film dan lain sebagainya

Apa bagian favorit anda dalam merancang karya-karya anda ?

Bermacam-macam, mulai dari Koran, internet , majalah, kartu pos , film dan lain sebagainya

Apa yang menjadi Prestasi terbesar anda sejauh ini ?

Karya saya sempat masuk dalam CG talk choice award pada tahun 2004 dan beberapa kali di muat dalam gallery 3dtotal.com pada tahun 2004-2005. Pada tahun 2013 ini karya matte painting saya berupa istana Mirai Ocha yang bergaya Jepang featured dalam iklan televisi Mirai Ocha untuk bulan Juni 2013 ini.

Satu kalimat yang mewakili anda sebagai desainer ?

We are most like our Creator when we are creative and generous



SEE YOU, BUDDY!

