MANUNGGAL

SOLO EXHIBITION by **GALIH JOHAR**



Galat: Fungsi tidak Ditemuk an

Error: Function not Found

Ayos Purwoaji

Pameran Manunggal membuktikan bahwa seniman muda Galih Johar ternyata masih punya kualitas humor dan kemengslean yang patut diperhitungkan. Dalam pameran yang diadakan Cemeti – Institut untuk Seni dan Masyarakat pada 21 Januari - 18 Februari 2023, Galih memamerkan seri karya mutakhirnya berjudul “Tosan Edgy” (2022), sebuah plesetan receh dari istilah tosan aji atau senjata tradisional berbasis logam yang dipercaya memiliki kekuatan. Karya Galih berupa permen-permen lolipop yang bentuknya dirancang menyerupai bilah-bilah senjata seperti keris, kujang, atau celurit.

The Manunggal exhibition proves that young artist Galih Johar still has humorous qualities and craftsmanship to be reckoned with. In an exhibition held by Cemeti Institute for Art and Society from January 21 to February 18, 2023, Galih showcased his latest series of works titled “Tosan Edgy” (2022), a wordplay on the term tosan aji or traditional metal-based weapons that are believed to be imbued with power. Galih’s work is in the form of lollipops whose shape is designed to resemble the blades of weapons such as kris (ceremonial dagger), kujang (short sword), or celurit (sickle).



Saat acara pembukaan pameran, penonton yang hadir dapat langsung berinteraksi dengan cara mengambil, menjilati dan mengulum berbagai bilah tosan manis buatan Galih. Siapa pun yang melihat adegan tersebut, mungkin akan teringat pada momen-momen magis ketika penari debus Banten menggesek parang ke lidah saat kesurupan atau ketika tatung Singkawang menusuki tubuh sendiri dengan kelewang saat kerasukan arwah leluhur. Bedanya, di dalam ruang pamer tidak ada ekspresi rasa sakit, yang ada hanyalah wajah pengunjung yang tertawa-tawa.

Secara umum praktik kekaryaan Galih memang bekerja dengan menggunakan patahan logika, sebuah resep rahasia yang sejak lama digunakan para komedian untuk menciptakan humor. Pada serial karya Tosan Edgy, Galih mempermainkan asosiasi pengunjung yang menganggap senjata-senjata tosan aji sebagai sesuatu yang tajam, mengerikan, dan mampu melukai menjadi sesuatu dengan fungsi yang jauh berbeda dan justru dapat dinikmati. Pada kesempatan lain, Galih juga mengupayakan resep penciptaan humor lain berupa penyimpangan bahasa, sebagaimana ia memberi judul karya maupun pameran dari plesetan kata yang membuat lapisan lelucon dan kelakarnya menjadi sempurna.

During the exhibition opening, the audience were invited to interact directly, licking and sucking various sweet tosan blades made by Galih. Anyone who witnessed the scene was probably reminded of the magical moments when Banten debus dancers swipe machetes against their tongues in a trance or when Singkawang "tatung"[1] pierce their own bodies with a blade when possessed by the spirits of ancestors. The difference is, in the exhibition space there is no expression of pain, only the faces of visitors laughing.

[1] In the Tatung Parade held annually in Singkawang, Kalimantan, tatung marchers are possessed by spirits.

In general, Galih's practice does work with broken logic, a secret recipe that comedians have long used to create humor. In the Tosan Edgy series, Galih plays tricks on the visitors' association with tosan weapons as sharp, terrifying and capable of wounding, by turning them into something with a vastly different function, to actually be enjoyed. On other occasions, Galih has used another recipe for humor in the form of language distortions, as he titled works and exhibitions with wordplay that perfects his layers of jokes and games.





Kegemaran Galih akan humor, satire, dan olok-olok jelas tergambar dalam sebuah karya berjudul "Made to Late Shown" (2018), berbentuk selembar kain yang pada permukaannya terdapat cetakan screenshot sebuah percakapan di iMessage dengan teks sebagai berikut:

Galih's penchant for humor, satire, and banter is clearly illustrated in a work entitled "Made to Late Shown" (2018), in the form of a piece of cloth with a screenshot of an iMessage conversation printed on the surface:

Hi buddy, tell me about your artworks
Do your artworks have any meaning?

Look buddy, my life does not even have any meaning :(

Olok-olok (mockery) menjadi idiom yang kerap digunakan dan muncul dalam karya-karya Galih. Sangat mungkin kecenderungan tersebut mewakili perspektif personalnya dalam memandang realitas dunia sebagai sesuatu yang absurd, irasional, malafungsi, dan sungsang tetapi ya tetap lucu dan menyenangkan.

Pada sebuah kesempatan, Galih menuturkan kepada saya bahwa serial karya Tosan Edgy ia buat sebagai respon terhadap ungkapan yang berkembang luas di antara para seniman di Jawa bahwa sebuah karya seni yang baik mustilah memiliki "roso". Apa dan bagaimanakah entitas yang disebut roso? Tidak mudah menjelaskannya. Dalam tradisi Jawa, roso mewakili segugus konsep batiniah yang kompleks. Ki Ageng Suryomentaram, seorang filsuf Jawa yang karya-karyanya mengurai ilmu kejiwaan, menempatkan roso atau raos sebagai padanan dari kata jiwa. Sebagian budayawan lain memahami roso sebagai padanan dari istilah taksu atau greng, yang secara sederhana dapat ditafsirkan sebagai getaran auratik yang biasanya memancar dari obyek-obyek artistik.

Tapi rupanya Galih tidak mau ambil pusing dengan segala kerumitan ihwal tafsir tentang roso tersebut, alih-alih ia meringkus keluasan

Galih often uses the idioms of mockery in his works. It is quite possible that this tendency represents his personal perspective in viewing the reality of the world as something absurd, irrational, dysfunctional, and back to front, but still humorous and fun.

On one occasion, Galih told me that he created the Tosan Edgy series as a response to the widely expressed opinion among artists in Java that a good work of art must have "roso"[2]. What and how is roso? It's not easy to explain. In Javanese tradition, roso represents a complex cluster of internalised concepts. Ki Ageng Suryomentaram, a Javanese philosopher whose works elaborate on psychology, places roso or raos as the equivalent of the word soul. Some other cultural experts understand roso as the equivalent of the term taksu or greng, which can simply be interpreted as auratic vibrations that usually emanate from artistic objects.

But apparently Galih did not want to bother with all the complexity of interpreting roso,

[2]Rasa or roso is a Javanese (from Sanskrit) concept that encompasses emotion, feeling and intuitive power, with the latter carrying mystical properties imbued in and through keris. In Indonesian it also means flavour.

makna roso tadi menjadi padanan dari kata "rasa". Maka ia pun membuat karya seni yang punya rasa dalam pengertian yang paling gamblang. Melalui premis sederhana sekaligus nggatheli inilah gula-gula Tosan Edgy tercipta. Beres. Judul Manunggal sendiri tidak dipungut dari konsep spiritual Jawa atau apapun yang ndakik-ndakik, melainkan sebuah singkatan serampangan dari "Manis Unggulan oleh Galih Johar" yang barangkali lebih cocok digunakan sebagai merek dagang produk dessert box atau usaha warung permen curah.

Jika ingin meluaskan diskusi pada serial Tosan Edgy dan mengapa karya terakhir Galih berupa permen gulali, saya jadi teringat potongan puisi Sindhunata berjudul Jula-Juli Lolipop[1] yang digubah ulang dan dipopulerkan oleh kelompok musik Jogja Hiphop Foundation. Puisi tersebut ditulis Sindhunata sebagai kritik atas fenomena booming pasar seni rupa di Indonesia pada 2007–2008, di mana ia menganggap "karya seni kontemporer jaman saiki" (karya seni kontemporer jaman sekarang), tak ubahnya "mung koyo emut-emutan ning ilat krasa legi" (cuma seperti permen yang terasa manis di lidah).

[1]Sindhunata, "Air Kejujuran". Gramedia Pustaka Utama. 2019.

instead he took the breadth of the meaning of roso into the equivalent of the word "rasa," or flavour. Hence, he made a work of art that interprets rasa in a very clear way. Through this simple premise and observation that Tosan Edgy confectionery was created. Sorted. The title Manunggal itself is not taken from Javanese spiritual concepts or anything so elevated, but rather a gratuitous abbreviation of "Manis Unggulan by Galih Johar," which is perhaps more suitable to be used as a trademark for dessert box products or bulk candy stall businesses.

If I want to expand the discussion on the Tosan Edgy series and why Galih's latest work is made out of candy, I am reminded of Sindhunata's reworked piece of poetry [3] titled Jula-Juli Lollipop, popularised by Jogja music group Hiphop Foundation. The poem was written by Sindhunata as a critique of the phenomenon of the booming art market in Indonesia in 2007–2008, where he opined that "karya seni kontemporer jaman saiki " (contemporary artwork these days), is like "mung koyo emut-emutan ning ilat krasa legi" (just like a candy that tastes sweet on the tongue).

[3]Sindhunata, "Water Honesty". Gramedia Main Library. 2019.

Dalam bait-bait lain Jula-Juli Lolipop, Sindhunata kembali melontar kritik berupa tingkah para seniman yang hanyut dalam pusaran pasar seni rupa, sehingga mereka mampu tuku apa-apa ra perlu ndelok rega (beli apa-apa tak perlu liat harga) dan omahe rame diparani bos kagol (rumahnya ramai didatangi bos tanggung) yang selalu takon apa ana karya sing siap didol (bertanya apa ada karya yang siap dijual). Sindhunata kemudian melanjutkan kritik aktual tersebut dengan sebuah uppercut tajam:

In other verses of Jula-Juli Lollipop, Sindhunata again throws criticism at the behaviour of artists who are swept away in the vortex of the art market , so that they can tuku apa-apa ra perlu ndelok rega (buy anything, no need to look at the price) and omahe rame diparani bos kagol (the house is crowded with bosses) who always takon apa ana karya sing siap didol (ask if there are any works ready to sell). Sindhunata then continues the actual critique with a sharp uppercut:

...
Nek tak pikir-pikir kok koyo tukang kayu
Mung waton ngemali apa-apa sing payu
Seni saiki nurut i pasar sing mlaku
Dadi bakulan asal tau sama tau

...
Kalau dipikir-pikir kok seperti tukang kayu
Hanya membuat sesuatu yang laku
Seni sekarang mengikuti pasar yang berjalan
Jadi dagangan asal tahu sama tahu

...
Come to think of it, why are they like carpenters
Just making something that sells
Art now follows the market trends
So only those in the know know where to go



Luxury Handayani
2020
Earthenware Brick 800°C, Stainless Steel, Silverplate Monel
23 x 12 x 15 cm





Kritik semacam ini tentu bukan barang baru. Beberapa tahun sebelum puisi Jula-Juli Lolipop ditulis, Adi Wicaksono, seorang kritikus seni rupa, membuat ulasan sebuah pameran dengan nada serupa di harian Kompas. Ia menuding bahwa pasar seni mampu membuat seorang seniman menjelma menjadi "pabrik" dan barisan kolektor hanya mengonsumsi karya seni yang mereka beli secara pragmatis. Dalam kritiknya itu, Adi mengambil kesimpulan bahwa, "'selera' tidak selalu berkaitan dengan kompetensi legitimasi intelektual-diskursif yang teruji", dan yang patut digarisbawahi adalah mekanisme inti dari pasar seni rupa tidak lain adalah "perilaku konsumsi terhadap benda-bendanya" yang sejalan dengan "tabiat konsumen sebagai kumpulan massa"[2].

[2]Adi Wicaksono, "0 Seni, 1000 Ilusi". Kompas, 17 Maret 2002. Arsip digital diakses melalui http://archive.ivaa-online.org/khazanahs/detail/3541 pada 1 April 2023.

Secara tidak langsung, sejalan dengan tamsil lolipop Sindhunata, Manunggal menjadi simulasi atas mekanisme pasar seni yang diibaratkan sebagai confectionery shop di mana para pengunjung menjadi "kumpulan massa" yang memungut dan mengonsumsi gula-gula karya seni. Dalam Manunggal, pasar seni serupa labirin yang manis dan menggairahkan, juga penuh promo dan gratisan, meski sekaligus menyimpan jebakan berupa eksploitasi kreatifitas berlebihan yang selalu hadir dengan konsekuensi pahit, mengutip Sindhunata, karyane laris tur senine mati (karyanya laku dan seninya mati).

Sebelum berkembang terlalu jauh, tulisan ini tidak bermaksud mendorong seri karya Tosan Edgy ke dalam perbincangan perihal pasar seni rupa terlalu jauh — apalagi jika Galih memang tidak memiliki intensi diskursif ke arah sana — namun saya hanya ingin menunjukkan bahwa serial karya tersebut memiliki potensi pembacaan sekaligus bisa menjadi alegori yang mampu menyentuh wilayah kritik pada konteks lebih luas.

This kind of criticism is certainly not new. A few years before Jula-Juli Lolipop poem was written, fine art critic Adi Wicaksono commented on an exhibition in a similar vein in the daily paper Kompas. He alleged that the art market was able to turn artists into "factories" and that collectors only consumed the artwork they bought pragmatically. In his critique, Adi concludes that, "'taste' is not always related to the competence of proven intellectual-disciplinary legitimacy", and what should be underlined is the mechanism. The essence of the art market is none other than "the act of consuming objects" which is in line with "en-masse consumer behaviour"[4].

[4]Adi Wicaksono, "0 Art, 1000 Illusion". Compass, 17 March 2002. Archive digital Accessed through http://archive.ivaa-online.org/khazanahs/details/3541 on April 1, 2023.

Indirectly, in line with Sindhunata's Lollipop, Manunggal simulates the mechanism of the art market, which is likened to a confectionery shop where visitors "gather en-masse" to pick up and consume art confectionery. In Manunggal, the art market is a sweet and exciting maze, also full of promos and freebies, while retaining the trap of excessive creative exploitation that always carries bitter consequences, to quote Sindhunata: karyane laris tur senine mati (his work is saleable, and his art dies).

Before I go further, I do not intend to push Tosan Edgy's series into the conversation about the art market too far — especially if Galih does not have discursive intentions in that direction — I just want to show that the series of works has the potential to be read through, and be an allegory for, ideas that touch on broader contexts of criticism.

Amalgam Benda-Benda dan Fungsi yang Raib

Amalgam of Lost Objects and Functions



keep u warm 4ever
2021
Bake Oven, Terracotta Bricks, Sand, Cement
55 x 45 x 40 cm

"The value of a well-designed object is when it has such a rich set of affordances that people who use it can do things with it that the designer never imagined. "
—Donald A. Norman





Selain seri karya Tosan Edgy, pameran Manunggal juga menampilkan seri karya Galih Johar lain yang berjudul Proyek Alterasi. Sejak 2019, melalui akun Instagram miliknya, Galih sering menunjukkan karya-karya Proyek Alterasi terbaru ia buat dari benda temuan, barang bekas atau produk industri. Bagi saya, beberapa karya Galih dalam Proyek Alterasi terasa jenial sekaligus ugal-ugalan karena ia memadukan guyonan lokal dengan pengaruh-pengaruh subkultur global.

Sedikit bergerak ke belakang, Galih adalah perupa yang memiliki latar pendidikan seni kriya. Ia sempat berkarya dengan medium seni patung dan keramik. Latar itulah yang membuat Galih memiliki kemampuan mengolah karya-karya berbasis trimatra. Ia mengenal bahasa material, ia juga memahami aspek teknikal yang terdapat dalam rancang bangun sebuah produk.

In addition to the Tosan Edgy series, the Manunggal exhibition also features another series of Galih Johar's works entitled Project Alterasi. Since 2019, through his Instagram account, Galih has frequently published documentation of his latest Alteration Project works made from found objects, used goods or industrial products. For me, some of Galih's work in Project Alterasi feels like reckless genius, as he blends local jokes with global subcultural influences.

Further back, Galih's educational background was in craft, working in sculpture and ceramics. That gave Galih the ability to produce three-dimensional works. He knows the language of material; he also understands the technical aspects of product design.

Sebagaimana Galih, beberapa seniman juga memiliki kecenderungan berkarya dengan mengolah benda-benda industri (readymade) sebagai karya seni. Bedanya, karya-karya Galih memiliki signature berupa kualitas oprekan yang tengil dan cenderung subversif. Ia menggabung-gabungkan beberapa fungsi ke dalam satu tubuh benda, tidak dengan maksud untuk membuat multifunction tool seperti pisau Swiss Army, melainkan justru untuk menimbulkan galat atau tabrakan kode yang membuat benda-benda tersebut kehilangan referensi fungsionalnya.

Misalnya bagaimana ia mempertemukan tabung gas elpiji melon dengan sebuah tatakan putar bola dunia, atau sebuah kijing batu dengan roda skateboard, selongsong lipstik yang diisi batang rokok setengah terbakar, atau membenamkan pin USB ke dalam sepotong bata. Melalui karya-karya semacam itu Galih menawarkan sebuah assemblage yang ganjil dan absurd.

Galih menggunakan pendekatan utak atik gathuk paradoksal sebagai jalan masuk untuk mengaburkan function dan affordance yang dimiliki oleh benda-benda tersebut, sehingga wajar bila kemudian tercipta patahan logika dalam penggunaannya. Dalam bidang desain produk, peranan antara fungsi dan afordansi menjadi kajian menarik karena membahas mengenai apa yang dimiliki dan apa yang mungkin dilakukan dari sebuah benda.

Like Galih, some artists also tend to work by processing industrial objects (readymade) as works of art. The difference in Galih's works is their signature form of mischievous customisation that tends to be subversive. He combines several functions into one object, not with the intention of creating a multifunctional tool like a Swiss Army knife, but rather to cause errors or collisions of code that erase these objects' functional references.

For example, by bringing together an LPG gas tank and the rotating stand for a globe map, or a headstone with skateboard wheels, a lipstick sleeve filled with half-smoked cigarette butt, or casting a USB stick into a brick. Through such works Galih offers an assemblage that is strange and absurd.

Galih uses paradoxical associations as an entry point to obscure the function and affordance of these objects, so it's natural that fractures are then created in the logic of their use. In the field of product design, the role between function and affordance is interesting to study because it discusses what is innate and what is possible to do with an object. The two do look similar but are substantially different. Function is a feature intentionally implanted by the designer into the body of a product, while affordance can move further as the whole number of possible applications that a user might apply to a product[5].

[5]Jenny L. Davis, "How Artifacts Afford: The Power and Politics of Everyday Things". Massachusetts: MIT Press, 2020. Thing. 103.





Galih Johar, "Skeyboard" (2020)

Keduanya memang tampak serupa namun secara subtansial berbeda. Fungsi adalah fitur yang sengaja ditanamkan oleh perancang ke dalam tubuh sebuah produk, sementara afordansi dapat bergerak lebih jauh sebagai keseluruhan kemungkinan perilaku yang dapat dilakukan pengguna terhadap sebuah produk.

Dalam bukunya yang terkenal, The Psychology of Everyday Things, Donald A. Norman memberi gambaran bahwa, "the term affordance refers to the perceived and actual properties of the thing, primarily those fundamental properties that determine just how the thing could possibly be used [4]." Saya akan menggunakan sebuah karya Galih yang berjudul "Skeyboard" (2020) sebagai ilustrasi. Melalui karya Skeyboard, Galih mengalihfungsi papan ketik komputer rumahan sebagai papan seluncur. Sebelumnya, sebagai sebuah produk industri, perangkat keyboard tersebut dirancang dengan fungsi sebatas untuk mengetik, namun afordansi yang dimiliki oleh papan ketik memungkinkan Galih untuk memodifikasinya menjadi papan seluncur — atau bahkan dalam kesempatan lain bisa saja ia menjadikannya sebagai alas duduk, pemukul baseball, talenan, dan lain sebagainya.

[4]Donald A. Norman, "The Psychology of Everyday Things". New York: Basic Books, 1988. Hal. 9.

In his famous book, The Psychology of Everyday Things, Donald A. Norman writes that, "the term affordance refers to the perceived and actual properties of the thing, primarily those fundamental properties that determine just how the thing could possibly be used.[6]" Galih's artwork called "Skeyboard" (2020) is an illustration. Through Skeyboard, Galih converted the keyboard of a home computer into a skateboard. As an industrial product the keyboard device previously was designed with functions limited to typing, but the affordance it possessed allowed Galih to modify it into a skateboard — or on other occasions he might even have used it as a sitting mat, baseball bat, cutting board, and so on.

[6]Donald A. Norman, "The Psychology of Everyday Things". New York: Basic Books, 1988. Thing. 9.









Sakral Banal (2020)
Gravestone, Cement, Maple Wood, Skateboard Truck Set & Rubber Wheels
80 x 80 x 60 cm

Hampir semua karya Galih dalam Proyek Alterasi bermain-main dengan persepsi, asosiasi dan afordansi. Sementara itu fungsi, dalam semesta karya-karya Galih, hanya menjadi olok-olok remeh belaka. Benda boleh sama, tetapi ia bisa berfungsi lain dan menjelma menjadi apa saja. Padahal bagi para perancang produk modern — yang setia menganut azas form follows function, fungsi memiliki posisi yang sakral dan ontologis. Karena fungsi dan kegunaan lah yang menjelaskan keberadaan sebuah produk dan mengapa produk tersebut diciptakan di dunia.

Kecenderungan Galih sebagai seorang artist-cum-bricoleur yang karya-karyanya dibentuk melalui serangkaian aktivitas modifikasi — termasuk di dalamnya membongkar dan membentuk susunan baru — dapat ditelusur ke dalam budaya oprek dan akal-akalan yang tumbuh subur di tengah masyarakat Indonesia. Sebagian orang menganggap akal-akalan sepadan dengan konsep life hacks atau praktik do-it-yourself yang berkembang di Barat. Namun, jika diamati lebih jauh, praktik akal-akalan ini tidak hanya berorientasi pada konfigurasi pemecahan masalah saja namun sekaligus juga memberi ruang bermain-main dan bahkan pembangkangan subversif yang tidak benar-benar mengharapkan solusi yang konstan dan permanen. Seringkali praktik akal-akalan juga menjadi sebuah trik karikatural untuk menertawakan realitas hidup yang tidak selalu berjalan seperti yang kita bayangkan.

Menilik berbagai dokumentasi akal-akalan yang dikumpulkan oleh Unconditional Design[5], kita dapat memahami bahwa praktik ini memiliki spektrum melampaui batas-batas kategorial antara apa yang dianggap sebagai fungsi dengan fiasco, sekaligus menjadi batas tipis antara sebentuk kemalasan dengan daya kreativitas yang laten. Karena sifatnya yang demokratis, dapat direplikasi oleh semua orang dan cenderung mengabaikan hak cipta membuat praktik alih fungsi produk seperti ini menjadi fenomena yang umum di tengah kehidupan masyarakat Indonesia.

[5]Unconditional Design adalah sebuah inisiatif riset desain yang mengkaji praktik alih fungsi dan akal-akalan. Dapat diakses melalui https://www.instagram.com/unconditionaldesign/

Almost all of Galih's works in The Alteration Project play with perception, association and affordance. Meanwhile, function, in the universe of Galih's work, is a mere triviality. Objects can be the same, but they can function differently and transform into anything. Whereas for modern product designers — who faithfully adhere to the principle of form follows function, function has a sacred ontological position, because function and use are what explain the existence of a product and why it was created in the world.

Galih's tendencies as an artist-bricoleur whose works are shaped through a series of modifying activities — including dismantling and forming new structures — can be traced into the culture of customisation and modification that thrives in Indonesian society. Some people consider modification to be commensurate with the concept of life hacks or do-it-yourself practices that developed in the West. However, if observed further, this practice is not only oriented towards problem-solving but also provides space for tinkering and even subversive disobedience that doesn't really expect a exaggeration to poke fun at the reality of life that does not always work out as we imagine.

Looking at the various documentations of modification collected by Unconditional Design[7], we can understand that this practice covers a spectrum beyond the categorical boundaries of function and fiasco; it is also a thin line between a form of laziness and latent creativity. Due to its democratic nature, it can be replicated by everyone and tends to ignore copyright, making the practice of product conversion like this a common phenomenon in the lives of Indonesian people.

[7]Unconditional Design be a initiative research design that study practice over function and subterfuge. Get Accessed through https://www.instagram.com/unconditionaldesign/



Dalam konteks seni rupa, Proyek Alterasi seakan menjadi kelanjutan dan pelokalan dari gagasan mengenai produk-produk absurd yang pernah dirancang seniman Jaques Carelman. Pada tahun 1969, ia menerbitkan Catalogue d'objets introuvables atau kemudian dialihbahasakan sebagai A Catalogue of Unfindable Objects yang menjadi satire atas produk-produk manufaktur di Prancis. Seluruh rancangan produk yang dibuat Carelman, meski tampak meyakinkan, namun jelas-jelas mustahil untuk diproduksi dan digunakan. Salah satu rancangan ikonik berjudul "Coffeepot for Mashocist" — berupa sebuah teko dengan mulut dan gagang berada di sisi yang sama, sehingga usaha untuk menuang adalah usaha yang sia-sia atau hanya menyakiti diri sendiri — direproduksi menjadi sampul buku Donald A. Norman.

In the context of art, The Alteration Project seems to be a continuation and localisation of the idea of absurd products that artist Jaques Carelman once designed. In 1969, he published the Catalogue d'objets introuvables, later translated as A Catalogue of Unfindable Objects which became a satire of French-manufactured products. The entire range of products designed by Carelman, although convincing, is obviously impossible to produce and use. One iconic design is called "Coffeepot for Masochist" — a teapot with the mouth and handle on the same side, so the effort to pour is wasted effort or simply self-harm — is reproduced on the cover of Donald A. Norman's book.

Selain itu, karya-karya Galih juga mengingatkan saya pada desain kover-kover majalah Zaman di tahun 1980 yang juga memiliki gagasan serupa, yaitu melakukan alterasi pada benda-benda. Beberapa di antaranya adalah gergaji besi sebagai penggesek biola, biskuit sebagai pengganti lensa kacamata, ritsleting dipasang pada kelopak bunga, atau pemasangan filter bergambar mata di depan kaca reflektor senter. Rancangan kover majalah Zaman tersebut, jika dilihat dalam konteks hari ini, terasa begitu artistik sekaligus simbolik. Barangkali, ada pengaruh dari dewan redaksi yang antara lain terdiri dari seniman-seniman pemikir seperti Goenawan Mohamad, Jim Supangkat, dan Danarto yang mungkin sedang menggandrungi gagasan post-strukturalisme karena baru saja masuk ke Indonesia sehingga memungkinkan mereka untuk menciptakan rancangan perwajahan yang extraordinaire tanpa harus terikat dengan isi dari setiap edisi majalah.

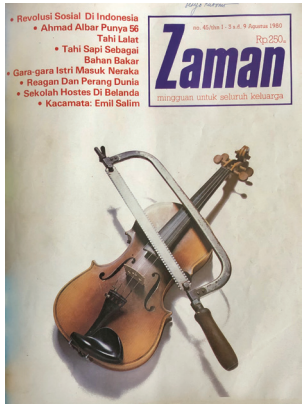
Lantas bagaimana saya menempatkan karya-karya dari Proyek Alterasi ke dalam konteks kebudayaan hari ini? Mungkinkah karya-karya tersebut mampu menjelaskan kompleksitas interaksi antara manusia dan benda yang batasnya makin lama semakin kabur?

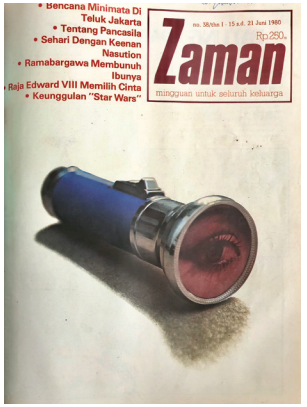
In addition, Galih's works also remind me of the design of the covers of Zaman magazine in 1980 which also had a similar idea, namely making alterations to objects. This includes hacksaws as violin bows, biscuits instead of eyeglass lenses, zippers mounted on flower petals, or pictorial filter of eyes in front of the flashlight lens. The cover design of Zaman magazine, when viewed in today's context, feels highly artistic as well as symbolic. Perhaps, there is influence from the editorial board, which consisted of intellectual artists such as Goenawan Mohamad, Jim Supangkat, and Danarto, who were perhaps enamoured with the idea of post-structuralism which Indonesia had just encountered, allowing them to create extraordinary cover designs without having to be tied to content from each issue of the magazine.

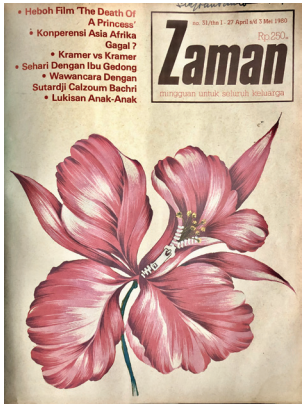
So how do I place the works from The Alteration Project into today's cultural context? Could these works explain the complexity of the interaction between man and object, whose boundaries are increasingly blurred?



sad :(/ Made To Late Show
Sublimation on Taslan Fabric
250 x 150 cm
2018









Beberapa kover Majalah Zaman dari tahun 1980 yang unik dan kontemporer karena menghadirkan assemblage absurd dari produk industri atau obyek sehari-hari.

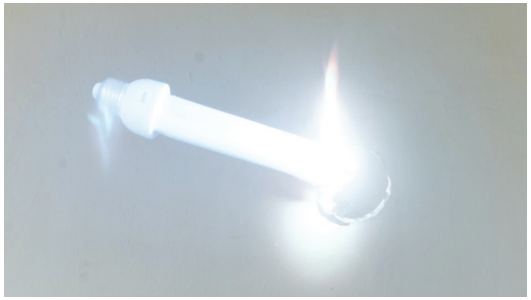
Some covers of Zaman Magazine from the 1980s are unique and contemporary because they present an absurd assemblage of industrial products or everyday objects



Deep Vision (performative sculpture/video)
2020
Ice Cube on Glasses Frame
15 x 15 x 15 cm



temporal/time4all (video)
2022
Deconstructed Electric Neon Lamp & Candlelight
Variable Dimension



Saat ini, di tengah kecepatan produsen menciptakan barang-barang baru dan kegesitan jempol konsumen untuk checkout produk murah di Shoppee, rasa-rasanya fungsi memang semakin mudah obsolete. Daur hidup sebuah produk menjadi makin singkat dan kita menjadi bagian dari siklus kesementaraan tersebut. Galih menangkap kecenderungan percepatan itu dengan menampilkan karya video yang menampilkan bohlam lampu yang terbuat dari lilin atau lensa kacamata yang terbuat dari potongan es. Kedua "produk" tersebut segera meleleh dan kehabisan masa pakai sesaat setelah digunakan.

Dalam situasi seperti ini, fungsi dengan cepat berubah menjadi disfungsi.

Tapi memang fungsi pada sebuah benda tidak selamanya dibutuhkan. Ada pula lapisan konsumen yang membeli produk karena makna atau mitosnya. Misalnya pemeras jeruk Juicy Salif keluaran Alessi yang dirancang Philippe Starck, saya yakin sebagian besar pembeli menggunakan sesuai fungsinya di dapur melainkan memajangnya di ruang tamu. Produk yang sebetulnya fungsional justru diposisikan sebagai obyek artistik yang sering dianggap tak memiliki fungsi apa-apa.

Dalam tataran berbeda, kita pernah menyaksikan sebuah masa ketika orang-orang keranjingan membeli gelang Power Balance atau kalung antivirus. Saat itulah, sadar atau tidak, sesungguhnya kita sedang merayakan nirfungsi.

Membayangkan seluruh konfigurasi subversif berbagai produk dalam karya-karya Galih, yang membuyarkan aspek fungsional yang biasa melekat dalam sebuah tubuh benda, saya rasa paradoks yang pernah ditulis desainer-arsitek Italia Alessandro Mendini dalam sebuah esainya yang berjudul "The Utility of Uselessness" (1979) menjadi cukup relevan: It is useful to think of the uselessness of the useful[6].

[6]Paul A. Rodgers & Craig Bremner, "The Design of Nothing: A Working Philosophy" dalam Advancements in the Philosophy of Design. Pieter E. Vermaas & Stéphane Vial (ed.). New York: Springer International Publishing AG. 2018. Hal. 559.

Nowadays, amid the speed at which manufacturers create new goods and the nimble thumbs of consumers swipe to checkout cheap products at Shoppee, it feels like function is more easily made obsolete. The life cycle of a product becomes shorter and we become part of the temporary cycle. Galih captures that acceleration by showing video works featuring light bulbs made of wax or spectacle lenses made of ice. Both "products" melt immediately and run out of service life shortly after use.

In such a situation, function quickly turns into a dysfunction.

But indeed, an object's function is not needed forever. There are also layers of consumers who buy products because of their meaning or myth. For example, I'm sure most buyers use Alessi's Juicy Salif orange squeezer designed by Philippe Starck according to its function in the kitchen, rather than displaying it in the sitting room. Products that are actually functional are sometimes positioned as artistic objects and considered to have no function.

On a different level, we have witnessed a time when enthusiasts bought Power Balance bracelets or antivirus necklaces. In such cases, consciously or not, we're actually celebrating dysfunction.

Imagining the whole subversive configuration of various products in Galih's works, which dissolve the functional aspects inherent in a body of things, I think of the relevance of the paradox that Italian designer-architect Alessandro Mendini once described in an essay entitled "The Utility of Uselessness" (1979): It is useful to think of the uselessness of the useful[8].

[8]UPaul A. Rodgers & Craig Bremner, "The Design of Nothing: A Working Philosophy" deep Advancements in the Philosophy of Design. Pieter E. Vermaas & Stéphane Vial (ed.). New York: Springer International Publishing AG. 2018. p. 559.





Who Consumes Who 3.0
2020
Household Furniture Plastics, Plastic Vases,
Soil, Rock Stones
Variable dimensions







Hikayat Melantur akan Guyonan Roso Tosan Edgy sebagai Karya Seni Termutakhir yang Manis dan Unggul dari Seniman Galih Johar

The Humorous Saga of Roso Tosan Edgy, Artist Galih Johar's Latest Sweet and Excellent Artwork

Gesyada Siregar [dengan komentar Galih Johar]

Syahdan, seorang seniman perlente asal Bantul, Yogyakarta bernama Galih Johar bercerita kepada saya lewat telepon:

"Kan keris ada rosonya. Nah, jadi aku bikin beneran ada rosonya, Ge."

Dasar, Galih. Penjelasan itu sontak membuat saya terbahak-bahak. Sebagai seseorang yang telah lama saya kenal senang bercanda, karya-karya Galih pun selaras dengan celetukan nakalnya. Ia menguatkan asumsi saya akan kecenderungan seniman berzodiak Cancer yang saya tahu, seperti Danarto, Ade Darmawan, Tania Bruguera, Melati Suryodarmo, hingga Syaiful 'Jahipul' Ardianto yang menghadirkan keabsurdan di karya-karyanya [Cancer emang absurd-absurd ya?] [Hooh, lih]. Galih telah konsisten membuat guyonan dalam format trimatra (tiga dimensi) yang kemudian diabadikan dalam bentuk dokumentasi foto atau video. Sejak 2019, konten plesetan benda ini malang melintang di linimasa Instagram saya.

So the story goes, an elegant/dandy artist from Bantul, Yogyakarta named Galih Johar told me over the phone:

"Because *keris* have *rasa*[2] . Well, so I made them with real *rasa*, Ge."

So Galih. That explanation made me burst into laughter. I've known Galih to be a joker for a long time, and his artworks align with his mischievous jokes. He reinforced my assumption about the tendency of artists I know from the star-sign Cancer, such as Danarto, Ade Darmawan, Tania Bruguera, Melati Suryodarmo, to Syaiful 'Jahipul' Ardianto whose works often present the absurd. [Cancer is pretty absurd, right?] [Hooh, lih]. Galih consistently makes three dimensional jokes, then immortalises them in the form of photo or video documentation.

[2] *Rasa* or *roso* is a Javanese (from Sanskrit) concept that encompasses flavour, emotion, feeling and intuitive power, with the latter carrying mystical properties imbued in and through *keris*.

Dari sepasang sepatu yang kiri semua karena beralas dari buku "kiri", kacamata berlensa es batu, dan pelbagai penyelewengan kodrat benda lainnya. Rekayasa material ini bukan hanya kelakar semata untuk disirkulasikan di jagat maya, namun bagian proyek seni jangka panjang bertajuk *Proyek Alterasi.* Usai sekitar empat tahun dikembangkan, tentu ada penantian dari saya, para pengamat karya ini (termasuk pengikut sosial medianya) maupun Galih sendiri. *What's next?* Apa lagi karya seni kontemporer termutakhir yang bisa Galih tawarkan?

Saya pun berangkat dari Jakarta ke Cemeti-Institute for Art and Society di Yogyakarta untuk menjawab permintaan Galih menjadi penanggap karyanya sekaligus memenuhi rasa penasaran akan "~~*keris*~~ *karya yang ada rosonya*" ini [kok keris doang yang di-mention] [aku ngacu ke ucapan kamu, yaudah tak ganti]. Survei membuktikan bahwasannya karya ini benar punya *roso*. Berjudul *Tosan Edgy,* seri karya ini adalah gula-gula berwujud kristal

Since 2019, these object-based puns have imposed themselves across my Instagram timeline. From a pair of shoes that are both left-footed because they are based on "leftist" book, to spectacles with ice cube lenses, and various other distortions of the nature of objects. This material engineering is not just a joke to be circulated in the virtual universe, but part of a long-term art project titled *The Alteration Project.* After about four years, observers of this work (including his social media followers), and of course me and Galih himself are all waiting to see: *What's next?* What new contemporary artwork will Galih offer?

On Gailh's request, I even travelled from Jakarta to Cemeti Institute for Art and Society in Yogyakarta, to respond to his work, as well as fulfill my curiosity about this "~~*kris*~~ artwork with *rasa*" [why did you only mention keris?] [I was referring to what you said; okay fine, I changed it].



dengan pewarna makanan hijau dan merah muda yang mengambil bentuk delapan jenis senjata pusaka tradisional yang dikenal sebagai Tosan Aji. Gula menjadi kunci utama karya, yang secara historis dan budaya lekat dengan ke-Yogya-an.

Bahan pemanis alami ini merupakan salah satu komoditas terbesar di pulau Jawa sejak zaman penjajahan. Ini pun berdampak pada kebiasaan konsumsi masyarakatnya, di mana candu gula terindikasi dengan tingginya tingkat penderita diabetes melitus di kota Yogyakarta[1]. Kuliner Yogyakarta pun dikenal dengan dominasi rasa manisnya, seperti bakpia, cenil, gudheg, hingga es teh manis dengan takaran gula yang kelewat medok. *Roso* karya ini tidak dapat dipungkiri memberikan saya sensasi holistik akan wilayah karya ini berasal.

[1]Kumparan-Pandangan Jogja. Dokter Spesialis RS Sardjito: Jumlah Penderita Diabetes di Yogya Mirip Gunung Es. Diakses pada 5 April 2023. https://kumparan.com/pandangan-jogja/dokter-spesialis-rs-sardjito-jumlah-penderita-diabetes-di-yogya-mirip-gunung-es-1wS6y6nemHt

Surveys show that indeed, this work really does have *rasa*. Titled *Tosan Edgy*, this series of works is made with crystalised sugar and pink and green food colouring shaped into eight types of traditional heirloom weapons known as Tosan Aji. Sugar is the key concept in the work, a substance historically and culturally attached to Yogyakarta-ness. This natural sweetener has been one of the most dominant commodities on Java since the colonial era. This also has an impact on the consumption habits of the community, where sugar addiction is demonstrated by the high rate of diabetes sufferers in the city of Yogyakarta[3]. Yogyakartan cuisine is also known for the dominance of sweet flavours, for instance in *bakpia*, *cenil*, *gudheg*, and sweet iced tea with its overpowering dose of sugar. Undoubtedly, the work's *rasa* gave me a holistic sensation of the region from which it originates.

[3]*Kumparan: Jogja Viewpoint. Sardjito Hospital Specialist: The Number of Diabetics in Yogya is Like an Iceberg. Retrieved April 5, 2023. https://kumparan.com/pandangan-jogja/dokter-spesialis-rs-sardjito-jumlah-penderita-diabetes-di-yogya-mirip-gunung-es-1wS6y6nemHt*

KAPAK / AXE

KERIS

KUDHI



Gambar 1. Delapan jenis karya *Tosan Edgy*. Karya ini secara harfiah memanis-imutkan senjata pusaka tradisional untuk disajikan, dilahap dan ditransformasikan material pembentuknya agar menubuh secara sementara pada pengunjung pameran. Dok. Cemeti Institute for Art and Society, 2023

Figure 1. Eight types of Tosan Edgy works. This work literally sweetens the traditional heirloom weapons, which are displayed to be presented, devoured and transformed back into its ingredients as a temporary part of exhibition viewers bodies. Cemeti Institute for Art and Society documentation, 2023

Tosan Edgy
Edible Caramel Sugar Hard Candy
Variable Dimension
2022–2023

Tosan Edgy 2.0
Edible Caramel Sugar Hard Candy
Variable Dimension
2022–2023

Tosan Edgy 3.0
Edible Caramel Sugar Hard Candy
Variable Dimension
2022–2023

Tosan Edgy 4.0
Edible Caramel Sugar Hard Candy
Variable Dimension
2022–2023

Tosan Edgy 5.0
Edible Caramel Sugar Hard Candy
Variable Dimension
2022–2023

Tosan Edgy 6.0
Edible Caramel Sugar Hard Candy
Variable Dimension
2022–2023

Tosan Edgy 7.0
Edible Caramel Sugar Hard Candy
Variable Dimension
2022–2023

Tosan Edgy 8.0
Edible Caramel Sugar Hard Candy
Variable Dimension
2022–2023

Sebagai karya yang memainkan rasa, ada berbagai aspek biologis yang terjadi ketika berinteraksi dengan karya ini. Permen merupakan cemilan populer lintas kalangan, yang ketika disajikan secara gratis, mungkin hanya ditolak oleh mereka yang memiliki pantangan makanan manis. Dengan bentuk lolipopnya, karya ini memancing fiksasi oral, seperti obsesi bayi yang senang memasukkan apapun ke dalam mulutnya demi mendapatkan kepuasan emosional. Ditambah lagi, konsentrasi gula pada material karya ini mengakomodir naluri primitif manusia yang menyukai sesuatu yang manis. Karya ini lama kelamaan akan lenyap karena dikikis enzim-enzim ludah di mulut. Jika apes, efek samping dari karya ini adalah rasa pening akibat melonjaknya gula darah untuk sekian waktu.

As a work that plays on taste, there are various biological aspects that occur when interacting with this work. Sweets are a popular snack across all parts of society, which when served for free, may only be rejected by those who have dietary restrictions. In its lollipop form, it invites oral fixations, such as a baby's obsession with putting anything in their mouth for emotional satisfaction. In addition, the concentration of sugar accommodates the primitive instinct of humans who like something sweet. This work will eventually disappear, eroded by salivary enzymes in the mouth. In unlucky consumers, a side effect of this work is momentary dizziness due to soaring blood sugar.







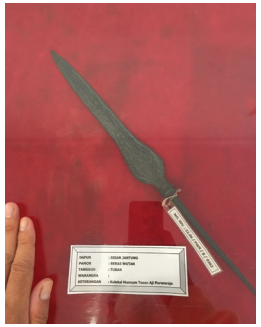
Gambar 2. Museum Tosan Aji di Purworejo, Jawa Tengah beserta beberapa koleksi senjata pusaka tradisionalnya. Dok. Galih Johar, 2023

Figure 2. Tosan Aji Museum in Purworejo, Central Java along with some collections of traditional heirloom weapons. Doc. Galih Johar, 2023

Karya manis nan unggul ini mengambil bentuk celurit atau arit, cundrik, kapak, keris, kudhi, kujang, tombak, dan trisula. Kedelapan senjata ini diadaptasi dari temuan Galih di Museum Tosan Aji, Purworejo, Jawa Tengah. Ia meniru lekuk-lekuk dan dimensi dari senjata-senjata ini dengan medium tanah liat. Tiruan ini kemudian dicelupkan ke silikon untuk menjadi cetakan permen agar bisa diproduksi secara berulang. Pembuatan permen ini menggunakan resep permen keras *(hard candy)*. Campuran lelehan gula, sirup jagung, air, dan pewarna makanan dituangkan pada cetakan silikon yang telah jadi, lalu dibiarkan sampai mengeras seperti kristal. Dalam pembuatan karya ini, Galih menjadi pandai gula alih-alih pandai besi.

These sweet and superior works take the form of celurit (sickles), cundrik (small daggers), axes, keris, kudhi (large, bent blade), kujang (small hand blade), spear, and trident. These eight weapons were adapted from Galih's findings at the Tosan Aji Museum, Purworejo, Central Java. He mimicked the curves and dimensions of these weapons with the medium of clay. These imitations are then dipped in silicone to become candy moulds so that they can be produced repeatedly with a hard candy recipe. A mixture of molten sugar, corn syrup, water, and food colouring are poured into the finished silicone mould, then left to set. In the making of this work, Galih became a sugar smith instead of a blacksmith.





Tantangan teknis utama Galih adalah mencapai kemiripan kontur dan ketebalan bilah berdasarkan foto dan ingatan agar hasilnya bisa diidentifikasi sebagaimana wujud asli. Selain bentuk Tosan Aji, hal yang tetap dipertahankan adalah penggunaan logam, di mana sumpit besi menjadi gagang permen. Sebagaimana karya Galih sebelumnya, pantun trimatra ini bisa bekerja ketika beberapa ciri benda asli dipertahankan untuk disambungkan sebagai sampiran dan isi yang membentuk kelucuannya.

Galih's main technical challenge was to achieve similar contours and blade thickness based on photographs and memories so that the results could be identified as if they were genuine. In addition to the shape of Tosan Aji, what is still maintained is the use of steel, where metal chopsticks become candy handles. Like Galih's previous work, these three-dimensional poems retain some characteristics of the original object be used as rhyming couplets, which shape the humour.

Menilik ke belakang lagi, Galih memang sangat familiar untuk menggunakan mata-mata tajam dalam serial *Proyek Alterasi*-nya. Sebelumnya, barang-barang logam runcing yang dipilih merupakan produk massal, seperti gergaji, paku, *cutter*, dan pisau. Pada beberapa karya, ketajaman benda inilah yang dipermainkan secara imajinatif seperti gitar gergaji, *headphone* dengan paku di sekeliling busa telinganya, kacamata bergagang pisau hingga gesper *cutter*. Kenakalan karya ini muncul karena implikasi resiko pemakaian yang bisa membuat pengguna tercucuk-cucuk ketika sungguh-sungguh dipakai. Dalam alterasi lain, Galih menjinakkan kegaharan dari komponen-komponen pisau, seperti menganti bilah keris dengan sikat gigi yang berliku, menukar keping golok dengan papan sirkuit komputer, hingga mendekorasi gagang celurit dengan warna pink neon dan stiker Barbie. Kecerdikan dan kemumpunian teknis Galih dalam Proyek Alterasi adalah ia tahu bagaimana menganggu kodrat benda secara ekstrim, dari yang banal menjadi berbahaya, mengerikan menjadi candaan, lokal menjadi global, dan tradisional menjadi pop.

Looking back, we can see that Galih's keen eye is evident in his *Project Alteration* series. In the past he has utilised mass-produced metal blades such as saws, nails, cutters, and knives. In some works, the sharpness of the object is imaginatively played with, such as in a chainsaw guitar, *headphones* with nails in the foam of the earpiece, spectacles with knife handles, or box-cutter belt buckles. The mischief of this work stems from the implied risk of being stabbed should one use the object. In other alterations, Galih mitigated the sting of component of knives, such as replacing the blade of a dagger with a bent toothbrush, swapping pieces of a cleaver with computer circuit boards, or decorating the handle of the *celurit* with *neon* pink paint and Barbie stickers. Galih's ingenuity and technical prowess in *Project Alteration* stems from his ability to disrupt the nature of things, pushing them to the extreme, from banal to dangerous, terrifying to hilarious, local to global, and traditional to pop.





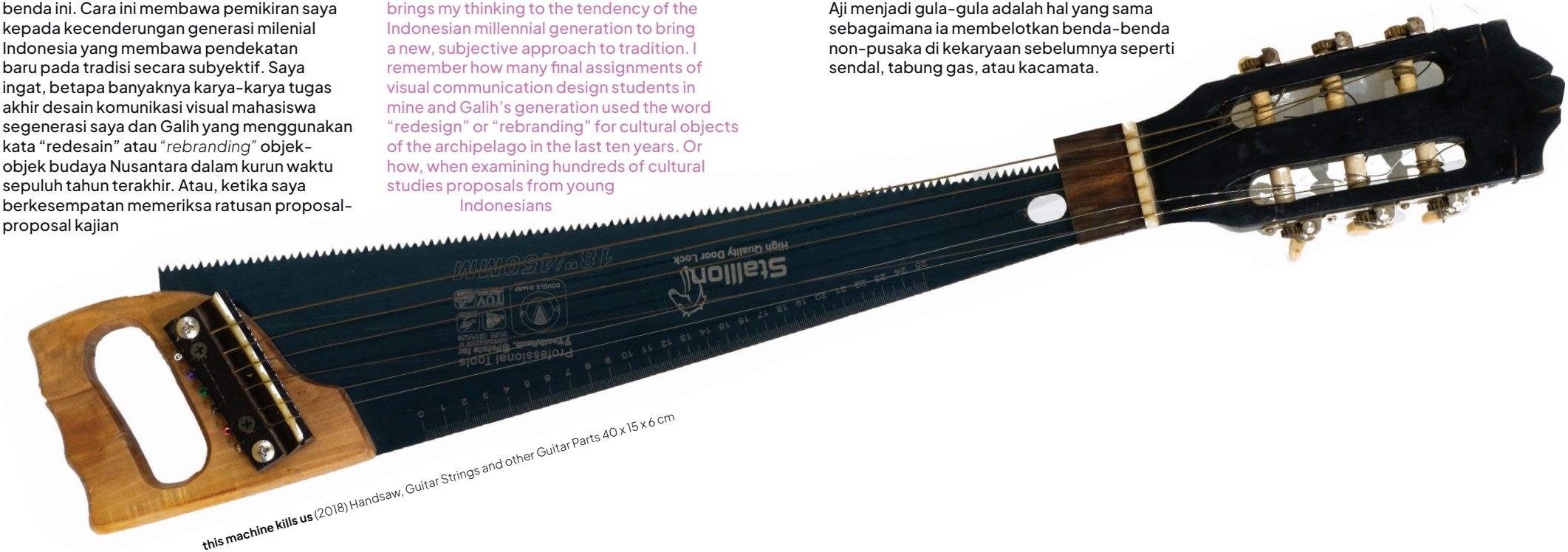
As Mean As Barbie (Artificial Nail Art – Performative)
Sickle, Rubber Hand Glove
2020
Variable dimension

Kali ini, mengapa Tosan Aji? “Aku *gak* perlu izin karena aku di pulau Jawa (dan orang Jawa-red). Misal *badik* dari Bugis, aku perlu izin sama yang gaib-gaibnya. Kalau aku kesurupan demit Bugis, aku *gak* tau bacaannya. Kalau setan Jawa masih bisa, he he” jawab Galih dengan logat medoknya. Walaupun berbungkus gurauan, bagi saya penjelasan ini memiliki muatan yang serius. Berjangkar pada kelokalan menjadi strategi yang cermat dari Galih terkait tanggung jawab etik dan posisi kultural. Apalagi, selain memplesetkan “aji” menjadi *“edgy”*, Galih pun memparodikan senjata pusaka ini menjadi permen berwarna-warni. Tosan aji tidak hanya berfungsi dalam konteks peperangan, namun juga secara spiritual. Empu yang membuatnya pun biasanya orang yang juga memiliki tingkat spiritualitas yang tinggi. Maka dari itu, senjata ini kerap menjadi medium yang diyakini dijaga atau menyimpan makhluk gaib, sehingga mengandung energi-energi spiritual.

Why Tosan Aji this time? “I don’t need permission because I’m in Java (and Javanese). If I used a Bugis tradition I’d need permission from those possessing that magic. If was possessed by a Bugis demon, I wouldn’t know how to read it. If it were Javanese demons, I’d know what to do, he he” replied Galih with his Javanese accent. Although packaged in a joke, for me this explanation has a serious note. Anchoring in locality is Galih’s careful strategy for managing ethical responsibility and cultural position. Especially as, in addition to twisting “aji” into *“edgy”*, Galih also parodied this heirloom weapon as colourful candy. *Tosan aji* functions not only in the context of warfare, but also spiritually. The masters who make it are usually people who also have a high level of spirituality. Thus, these weapons are often mediums that are believed to be protected or inhabited by supernatural beings, harbouring spiritual energy.

Galih secara sadar melakukan demistifikasi benda ini. Cara ini membawa pemikiran saya kepada kecenderungan generasi milenial Indonesia yang membawa pendekatan baru pada tradisi secara subyektif. Saya ingat, betapa banyaknya karya-karya tugas akhir desain komunikasi visual mahasiswa segenerasi saya dan Galih yang menggunakan kata “redesain” atau *“rebranding”* objek-objek budaya Nusantara dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir. Atau, ketika saya berkesempatan memeriksa ratusan proposal-proposal kajian budaya dari anak muda Indonesia di suatu program pemerintah, sering sekali mereka membawa narasi “ingin memperkenalkan tradisi Indonesia yang sudah mulai dilupakan” dengan pendekatan yang kekinian. *Tosan Edgy* bisa saja dilihat sebagai karya dengan awalan “re-”, yakni reintepretasi senjata sebagai warisan budaya tak benda yang ditetapkan oleh Kemendikbudristek atau UNESCO dalam pasal kesekian, sekalipun pengemasannya mungkin akan membuat beberapa dahi budayawan senior berkernyit dan tak sudi. Alih-alih seperti saya yang lumayan teralienasi dengan budaya tradisional karena tinggal di wilayah urban, terbiasa mencampur bahasa Inggris dalam percakapan sehari-hari dan baru mengenal apa itu Tosan Aji lewat karya ini. Galih adalah seorang seniman yang lahir dan besar di Bantul, masih melewati sawah dalam rute hari-harinya dan sering menggunakan bahasa Jawa ketimbang bahasa Indonesia. Maka dari itu, budaya tradisional tampaknya bukanlah hal yang berjarak bagi Galih. Pendagelanan Tosan Aji menjadi gula-gula adalah hal yang sama sebagaimana ia membelotkan benda-benda non-pusaka di kekaryaan sebelumnya seperti sendal, tabung gas, atau kacamata.

Galih consciously demystifies this. This brings my thinking to the tendency of the Indonesian millennial generation to bring a new, subjective approach to tradition. I remember how many final assignments of visual communication design students in mine and Galih’s generation used the word “redesign” or “rebranding” for cultural objects of the archipelago in the last ten years. Or how, when examining hundreds of cultural studies proposals from young Indonesians for a government program, I found they often carried the narrative of “wanting to introduce a contemporary approach to Indonesian traditions that have begun to be forgotten”. *Tosan Edgy* could be seen as a work with the prefix “re-”, i.e., the reinterpretation of weapons designated as intangible cultural heritage by the Ministry of Education and Culture or UNESCO in the last clause, although the packaging may furrow the brows of some unwilling cultural experts. Unlike me, who is quite alienated from traditional culture because I live in an urban area, am used to mixing English in everyday conversation and have just encountered Tosan Aji for the first time through this work, Galih was born and raised in Bantul, still passing through rice fields and nature in his daily routine and often using Javanese rather than Indonesian Therefore, traditional culture seems not to be a distant thing for Galih. Tosan Aji’s conversion into confectionery mirrors his disruption of non-heirloom objects in his previous works, such as sandals, gas cylinders, or spectacles..



this machine kills us (2018) Handsaw, Guitar Strings and other Guitar Parts 40 x 15 x 6 cm



sizzling u crying
2022
Hardened Steel Nails on Deconstructed Headphone
20 x 20 x 7 cm

Martir Dijital Militia
2020
Computer Keyboard, Skate Truck Set,
Skate Rubber Tyre Set
40 x 12 x 13 cm



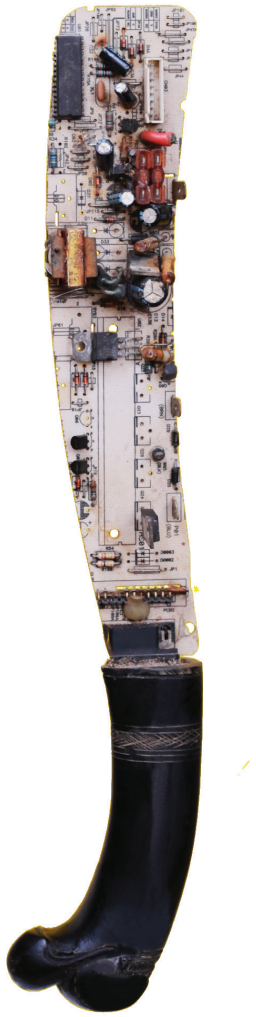
Figure 3. Various works in the Alteration Project
that use sharp objects.
Doc. Galih Johar 2020–2023.

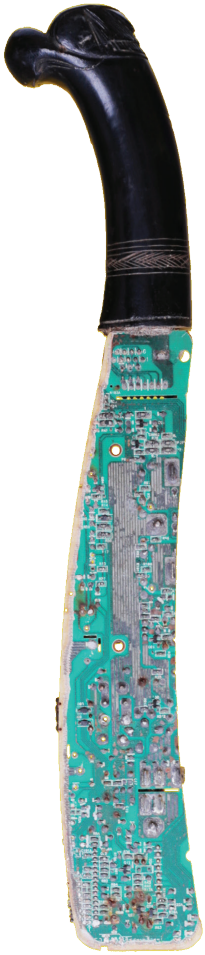
Tidak hanya benda, Galih juga seniman yang jeli dalam mengkolasekan kata-kata yang menjadi judul-judul karyanya. Dari Tosan Aji, kata “aji” memiliki arti berharga atau agung sehingga harus dihormati setinggi-tingginya. Kata ini diplesetkan Galih menjadi “edgy” dari Bahasa Inggris, yang memiliki arti harfiah sebagai sesuatu yang meruncing, namun juga bermakna unggul, kekinian, serta menonjol secara tren, gaya dan kreativitas. Ke-edgy-an ini lah yang menjadi titik berangkat Galih dalam penyelewengan bentuk delapan senjata pusaka ini. Meskipun tidak mengandung energi gaib, karya berkalori tinggi ini dapat berubah menjadi energi di tubuh manusia usai mengemut bilah-bilah lancipnya.

Galih observantly collates not only objects, but also the words that become the titles of his works. From Tosan Aji, the word “aji” means precious or great, so it demands the greatest respect. This word is translated into *“edgy”* from English, which literally means something close to an edge, but also means radical, contemporary, and on trend, style and creativity. This *edginess* is Galih’s starting point in misappropriating the form of these eight heirloom weapons. Although it does not contain supernatural energy, this high-calorie work transforms into energy in the human body after the blades are eaten.

Street Wear ; Street Weapon
2020
Deconstructed Cutter Knife
120 x 4 x 1,5 cm







Babad Tanah Glitchy
2020
Deconstructed Print Circuit Board, Wooden Handle, Metal
90 x 8 x 6 cm

Babad Tanah Glitchy
2020
Deconstructed Print Circuit Board, Wooden Handle, Metal
90 x 8 x 6 cm



Manunggaling Kawula Dentistry (Performative Sculpture)
2020
Javanese Wooden Carving Handle, Deconstructed Toothbrush, Javanese Carving Brass on Wooden Warangka
30 x 12 x 6 cm



Crew Pux (Performative Sculpture)
2020
Chained cracker
30 x 12 x 6 cm

Tosan Edgy adalah karya perdana Galih dalam *Proyek Alterasi* yang dapat dikonsumsi. Pada karya pendahulunya, material *food-grade* hanya hadir sebagai elemen pembentuk trimatra, bukan menjadi elemen sensasi rasa yang hendak diinteraksikan ke publik. Contoh karya ini di antaranya adalah sendal dan dompet tempe, telor ceplok "Kab. Kulonprogo", katsu bohlam lampu, *latte art* di gayung, dan sabuk rantai dengan pengait kerupuk. Saya sendiri terkikik-kikik ketika mengetik kata-kata deskriptif yang lantas menunjukkan keabsurdan penggabungan benda-benda ini. Tohokan *(punchline)* utama karya-karya itu terdapat pada pengubahan material bendanya yang kasat mata. Pada *Tosan Edgy* yang berbahan dasar gula, daya kejut karya tak berhenti pada gubahan visual yang diterima indera penglihat, namun pada sensasi berikutnya ketika permen berbentuk senjata ini dipertemukan dengan indera pengecap dan memberikan rasa manis pada penikmatnya.

Tosan Edgy is Galih's debut work in the *Alterasi Edible Project*. In earlier works *food-grade* material was only present as an element of three-dimensional form, not as a flavour for the public to interact with. Examples include sandals and tempeh wallets, "Kab. Kulonprogo" poached eggs, a katsu light bulb, latte art in a dipper, and a chain belt with a cracker hook. I giggle as I type these descriptive words, demonstrating the absurdity of combining these objects. The main punchline in these works is in the alteration of the visible materiality of the object. In *Tosan Edgy,* the surprise generated by the work does not stop at the visual composition, but at the next sensation when this weapon-shaped candy is met with the sense of taste, giving its sweetness to the audience.

Figure 4.

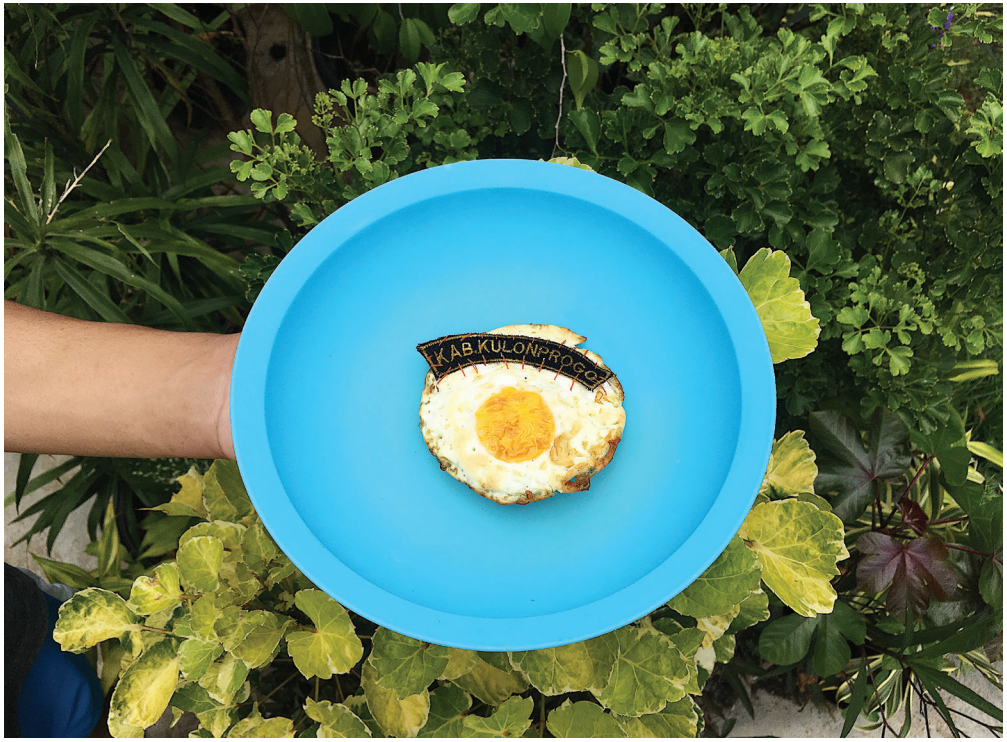
Galih's previous works used food and beverage materials but were not intended for consumption.
Galih Johar's documentation 2020–2022











Bullies
2020
Flip-flop Strap on Tempe Fermented Soybean
20 x 12 x 8 cm

Better Than Your Eyebag
2021
Fermented Soybean Tempe, Alumunium Door Handle,
Alumunium Window Lock
24 x 8 x 2 cm

Complic (performative)
2020
Government Fabric Patch on Sunny Side Egg
10 x 10 x 3 cm





Crunchy Crunchy Bloody
2020
Deep Fried Incandescent Lamps
Variable Dimension

3rd World Countries Serves You Better
2020
Latte Art on Water Dipper
17 x 14 x 14 cm

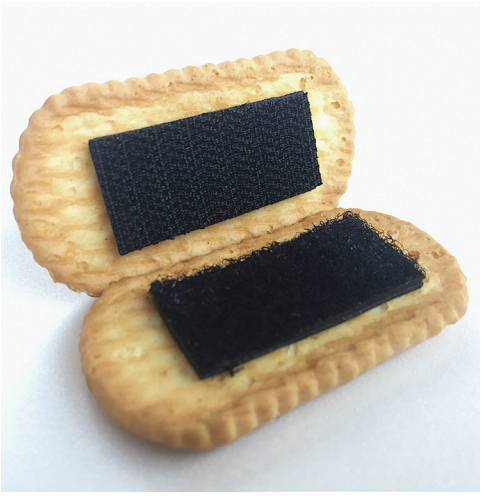
Perspective Layers (pervormative sculpture)
2020
Consumed Milkfish, Alumunium Wire
15× 15 x 4 cm

Trypostudi
2021
Cracker Biscuit, Stainless Steel Water Drain
7 x 7 x 1 cm

Itchy2×
2021
Velcro Tape, Sandwich Biscuit
Variable Dimension







Tosan Edgy dibuat dalam jumlah yang banyak karena diniatkan untuk dibagikan ke khalayak di pameran, berbeda dengan alterasi makanan-makanan di atas yang dibuat sekali dan berakhir dengan dokumentasi foto. Karya berupa makanan adalah karya yang juga berbasis waktu dan peristiwa. Seniman harus mempertimbangkan tanggal kadaluarsa versus durasi presentasi, strategi penyimpanannya serta perkiraan jumlah kepala yang bisa diberikan. Gula yang mengeras dapat meleleh dan disemuti jika disimpan di ruangan terbuka seperti galeri, sehingga Galih harus mengakalinya dengan mengambil momen-momen tertentu untuk bisa menyajikannya secara langsung kepada orang-orang yang hadir, seperti pada saat pembukaan pameran dan wicara seniman.

Pada banyak kekaryaan Galih, manusia – baik dari laku, hasrat dan anatominya – berperan penting dalam pengartikulasian makna. Benda-benda yang dipelintir fungsinya seringkali diperagakan oleh model sehingga pelihat memahami diksi visualnya, seperti gesper *cutter* dan sabuk rantai dengan pengait kerupuk yang benar-benar dipasang di pinggang orang.

Tosan Edgy was made in large quantities because it was intended to be distributed to the audience at the exhibition, in contrast to the alterations of the food above which were made once and were finalised with photo documentation. Food works are also time and event based. Artists must consider the expiration date against the duration of their presentation, storage and the estimated number of consumers. Hardened sugar can melt or attract ants if stored in an open space such as a gallery, so Galih had choose strategic moments to present his works directly to the people present, such as at the opening of exhibitions and at artists' talks.

In many of Galih's works, humans – both in practice, desire and anatomy – play an important role in articulating meaning. Objects whose functions have been subverted are often worn by models so that the viewer understands their visual diction, as in the box-cutter buckles and chain belts with cracker hooks that are actually slung around people's waists.





99%
2020
Pertamina 3kg Gas Can, Metal Iron, Teakwood
50 x 50 x 50 cm





Jika tidak diperagakan, benda yang dimodifikasi ini biasanya ditempatkan dengan benda lain sehingga berdaya untuk memantik imajinasi pengamatnya. Misalnya, pada bohlam lampu yang ditepungi ala katsu ditempatkan bersama saos cocolan di atas piring. Kita bisa meringis terbayang bagaimana kita menyuap dan merasakan kerenyahan teksturnya saat dikunyah, tanpa harus benar-benar melakukannya di dunia nyata–terkecuali kita memiliki kesaktian seperti penari kuda kepang dan diberi kesempatan oleh Galih untuk mencobanya. Sebagai karya yang bisa digapai, *Tosan Edgy* berhasil mengkondisikan perilaku orang untuk turut melawak secara sukarela ketika menyodok-nyodok ujung permen berbentuk keris ke lidahnya seakan-akan mereka sesakti penari kuda kepang.

Tak jarang, kita mendapati sebersit kengerian dalam komedi karya-karya Galih. Usai gurauannya tentang mengapa memilih Tosan Aji, kami membahas riwayat ke-Jawa-an Galih dalam keluarganya. Di tengah obrolan itu, ia bercerita bahwa masa kecilnya sempat dihabiskan di luar Jawa, yakni Timor Leste. Pada periode itu, tengah terjadi konflik militer di sana. Saat sekiranya menginjak kelas 1 SD (yang bener masih TK di Suai, Cova-Lima),

If not modelled, this modified object is usually placed with another object so that it is empowered to spark the imagination of the observer. For example, the katsu style battered light bulbs are placed with dipping sauce on a plate. We can wince at the thought of how we taste and feel the crunchiness of the texture when chewed, without actually having to do it in the real world – unless we have the power of the trance ritual woven-horse dancer and Galih gives us the opportunity to try it[4]. As an accessible artwork, *Tosan Edgy* successfully conditions people's behaviour to voluntarily participate in the joke, by poking the tip of the keris candy for the kris into their tongue as if they were entranced dancers.

[4]Trance dancers often eat glass during their performance of the woven horse dances *jathilan* and *jaranan*.

Not infrequently, we find a lot of horror in Galih's comedy. After his joke about why he chose Tosan Aji, we discussed the history of Javanese-ness in Galih's family. In the middle of the chat, he told me that his childhood had been spent outside Java, namely in Timor Leste. At the time there was still a military conflict there. When he started grade 1 in elementary school (which is actually still a kindergarten in Suai, Cova-Lima),





Post-Agree-Kulture
2020
Teakwood, Stencil on Griptape, Plastik, Skate Rubber Wheels
80 x 25 x 35 cm





Rock & Roll
2020
Limestone Wheels, Bmx Bike set
150 x 70 x 100 cm



Galih yang polos belum menyadari bahwa suasana horor yang ia saksikan dari jendela angkot ketika pulang sekolah adalah perang [bingung kan kenapa anak TK naik angkot? Ya karena pulangnya barengan dengan wali kelas] [Oalah] [iyaaa, tapi soal masa kecil ini sebenernya gausah dibahas sih Ge tapi yaudah gapapa] [Bener gapapa?] [Iya, oke oke ni]. Fragmen memori biografis Galih ini menjadi salah satu bahan permenungan saya, atas kemungkinan dampak pada dirinya sebagai seniman dewasa ini. Sebagaimana yang sering diutarakan Galih dalam pernyataan senimannya, baginya benda memiliki substansi yang politis. Tindakan seni yang memperdayai benda-benda ini seperti melawan sebelum atau sesudah benda itu memperdayainya. Metode menyatirkan objek-objek menjadi karya seni bisa dibaca sebagai insting bertahan hidup untuk mengantisipasi kesadisan yang mungkin bisa menimpa dari berbagai objek-objek, apalagi senjata, ketika substansi politisnya disalahgunakan dengan niatan melukai. Politik menyoal permainan kuasa. Maka itu, Galih dengan kuasanya sebagai seniman mencoba memanipulasi substansi politis benda yang mengerikan untuk bisa ditertawakan. Tindakan ini ibarat merapal mantra *Riddikulus* yang menyihir representasi ketakutan terbesar kita menjadi konyol dalam semesta Harry Potter, sebab humor adalah penawar kegetiran realita.

Saya pun menyadari bahwa hadirin yang kedapatan mengonsumsi *Tosan Edgy* turut tersihir mantra pengkonyolan sang seniman edan ini. Salah satu motto utama berkarya Galih adalah "sebelum aku jadi medium dan jadi mainan orang, aku mau mempermainkan medium." Dengan latar belakangnya sebagai lulusan Kriya Keramik, motto ini awalnya bisa diartikan bahwa sebelum menjadi tanah, ia ingin mempermainkan tanah terlebih dahulu. Namun, ketika dibawa pada konteks *Projek Alterasi* yang memainkan barang-barang jadi, prinsip ini tentu beradaptasi. Pada *Tosan Edgy*, aspek yang diorkestrasikan bertambah, yakni rasa dan peristiwa. Secara konteks waktu, salah satu momen yang dipilih Galih untuk membagikan puluhan permen *Tosan Edgy* adalah wicara seniman yang jatuh pada hari Valentine. Lagi-lagi, strategi ini menjadi sesuatu yang tidak mengherankan ketika saya mengingat Galih sebagai seniman Cancer.

the innocent Galih did not realise that the horror that he witnessed from the window of the angkot[5] on his way home from school was war [confused why a kindergarten child would travel by angkot? Yes, because he went home with the homeroom teacher] [Really?] [yes, but this matter of childhood is actually not discussed anyway Ge but its okay] [Really it's okay?] [Yes, it's okay]. This fragment of Galih's biographical memory became a subject for my reflections on the possible impact on him as an artist today. As Galih often points out in his artists' statements, for him objects have political substance. The artistic act of manipulating these objects is like resisting before or after they are manipulated. The method of diverting objects into works of art can be read as a survival instinct that anticipates the sadism that might befall objects, especially weapons, when their political substance is misused with the intention of harm. Politics is about power plays. Therefore, Galih with his power as an artist, manipulates the political substance of terrible objects into objects of ridicule. Like casting the *Riddikulus* spell that conjures up our greatest fears as ridiculous images in the Harry Potter universe; humour is the antidote to the bitterness of reality.

[5]Small public transport vehicle.

I became aware that the audience who consumed *Tosan Edgy* were also bewitched by the artist's silly spell. One of Galih's main mottos is "before I become a medium and become someone's plaything, I want to play with the medium." Through his background as a graduate of Ceramics Crafts, this motto can initially be interpreted to mean that before he becomes clay, he wants to play with the clay. However, in the context of *The Alteration Project,* which plays with ready-made objects, this principle is of course adaptable. In *Tosan Edgy,* there is more orchestration, namely in flavours and events. In temporal terms, one of the moments that Galih chose to distribute dozens of Tosan Edgy lollipops was the artist's talk that fell on Valentine's Day. Again, this strategy comes as no surprise when I remember Galih's star sign is Cancer. This zodiac sign is known to be a busy body, sensitive, a sharer and helplessly romantic. Like sweet talk, this work gives 'a taste that exists momentarily and then disappears'





Zodiak ini memang dikenal usil, perasa, suka berbagi, plus romantis tak tertolong. Layaknya sebuah gombalan, karya yang dipersembahkannya ini memberikan ‘rasa yang pernah ada kemudian tiada’ – sebuah ironi untuk dicerna pada hari yang didapuk sebagai hari kasih sayang. Ketiadaannya pun juga disebabkan ulah sang penikmat sendiri yang terus-menerus dengan konyol menggerogoti karyanya secara sadar-tak sadar hingga lesap.

Tosan Edgy memang bukanlah senjata betulan untuk menikam seseorang. Bagaikan alat jebakan yang dibuat Joker sang dalang kriminal di serial *Batman*, karya ini seperti senjata biologis yang diciptakan Galih untuk menertawakan sisi manusia ketika mengalami hal yang hanya “manis sesaat”. Jika saya contek seturut kalimat di proposal karya *Tosan Edgy* yang ditulis dan dibagikan Galih ke saya, tujuan sensasi karya ini adalah memantik khalayak seni untuk merayakan kegamangan hidup. Supaya kami ingat untuk merasa, karena “merasakan sesuatu sama dengan merasa hidup” ungkapnya. Baik, Galih. Edan.

Jakarta-Bogor, 5 April 2023

– an irony to digest on the day designated as to celebrate love. The disappearance is also the consequence of the actions of the consumers themselves, who foolishly and unconsciously eat away at the artwork until it vanishes.

Tosan Edgy is of course, not an actual weapon. Like a trap created by the Joker—the criminal mastermind in *Batman*—this work is like a biological weapon that Galih has created to poke fun at to laugh at the human experience of “ fleeting sweetness”. To quote the sentence in the proposal for *Tosan Edgy,* the purpose of sensation in this work is to provoke the art audience to celebrate the joy of life. So that we remember to feel, because as he says, “feeling something is the same as feeling alive”. Okay, Galih. Wild.

Jakarta-Bogor, 5 April 2023



Galih Johar Septian Nindya Hadi (1990) adalah seniman yang memiliki ketertarikan terhadap nilai yang ditemukannya dalam esensi material, politik objek, pengalaman sosial, kearifan lokal. Ia menggali substansi politis dan membongkar pengkodean objek melalui eksplorasi artistik beragam media dengan pendekatan yang playful. Galih lulus dari Jurusan Kriya Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta pada tahun 2017. Ia menginisiasi proyek Broken Pitch berkolaborasi dengan sejumlah ruang seni dan kolektif di Yogyakarta yang berjalan sejak tahun 2020 hingga sekarang. Tahun 2022, Galih menginisiasi Children Power yang diselenggarakan dalam format lokakarya seni visual untuk anak-anak bersama Yayasan Kampung Halaman dan Juanga Culture di Yogyakarta.

Galih Johar Septian Nindya Hadi (b.1990) is an artist interested in the value he finds in material essence, object politics, social experience, and local wisdom. He explores the political substance and unpacks the coding of objects through the artistic exploration of various media with a playful approach. Galih graduated from the Department of Craft, Faculty of Fine Arts, ISI Yogyakarta, in 2017. He initiated the Broken Pitch project in collaboration with several art spaces and collectives in Yogyakarta, which has been running since 2020. In 2022, Galih initiated Children Power which was held in the format of visual art workshops for children with Yayasan Kampung Halaman and Juanga Culture in Yogyakarta.

This publication was produced for the solo exhibition of Galih Johar titled “Manunggal” from January 21 to February 18, 2023, at Cemeti-Institute for Art and Society.

WRITER

Ayos Purwoaji, Gesyada Siregar, Galih Johar

EDITOR

Linda Mayasari

TRANSLATOR

Ellen Kent

PHOTOGRAPHER

Syahidin Pamungkas

DESIGN

Faida Rachma

GALIH JOHAR wants to thank:

Keluarga Maman + Sutam, Cemeti-Institut for Art and Society & team, Royal Ink Studio-Uji Hahan + Gintani Swastika & Team Studio, Futa Stadium & Marten Bayuaji, Buku Senirupa & Huhum Hambily + Riyan Kresnandi + Adhi Pandhoyo, Senirupa.id, Oktavian Aryo, Lija Markus, Tiara Sekar, Shafa SIs, Gisela Maria, Duls Rumbawa, Bayu Pratama, Broken Pitch, Juanga Culture, Backspace Artlab & Museum + Bio Andaru, Trigga Coca, Laki-laki seksi Presiden Tidore.

© 2023, Ayos Purwoaji, Gesyada Siregar, Galih Johar, Cemeti-Institute for Art and Society

Cemeti
Institute for Art and Society



Cemeti
Institute for Art and Society

Jl. D. I. Panjaitan 41, Yogyakarta 55143
Phone : +62 274 371015
Email : info@cemeti.art
Web : www.cemeti.art