edisi
30
sept 2019

Padma news

Chris Dharmawan

antara arsitektur & seni rupa

6.99% fixed 5 tahun

6.25% fixed 2 tahun • 6.5% fixed 3 tahun

Suku Bunga KPR Primary		Min. Tenor	Max. Tenor
Fixed 2 Tahun	6.25%	4 Tahun	20 Tahun
Fixed 3 Tahun	6.5%	5 Tahun	20 Tahun
Fixed 5 Tahun	6.99%	7 Tahun	20 tahun

CCB 中国建设银行 印度尼西亚
China Construction Bank Indonesia

idn.ccb.com
kpr_ccbindonesia

KC Semarang Pemuda (024)354 7893
KCP Semarang Beteng (024)351 3251
KCP Semarang Depok (024)355 4676

PANTES
HOME DECORATION GALLERY

Follow ! OUR NEW Instagram

panteskatalog

CALL NOW PANTES SOLUTION
(024) 352 2022

08112682022
pantesgallery.com

Arsitektur dan Seni Rupa

Pembaca budiman, dengan penuh rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, kami sajikan kembali Majalah Padmanews edisi terbaru. Padmanews 30 menurunkan laporan tentang Chris Dharmawan, seorang arsitek yang juga terlibat dan mencintai dunia seni rupa.

Chris adalah pendiri Galeri Semarang bersama Handoko dan Hendra Setyadji. Galeri ini mewadahi karya kontemporer para seniman Semarang. Chris juga membawa sejumlah lukisan untuk dilelang di luar negeri, di Balai Lelang Christie dan Sotheby.

Masih di arsitektur, kami juga meliput rumah modern tropis milik arsitek senior Johnny Hendrawan. Rumah yang oleh pemiliknya disebut sebagai tempat tinggal sekaligus juga tempat berlibur. Dengan suasananya yang asri dikelilingi pohon cemara dan pemandangan Gunung Ungaran di halaman belakang.

Liputan lain adalah tentang sekolah animasi yang keren di Kudus, SMK Raden Umar Said. Dengan bantuan Djarum Foundation, SMK RUS melengkapi diri dengan sarana dan prasarana yang canggih serta pengajar yang mumpuni.

Kami juga mewawancarai kolektor mainan robot, terutama Gundam, Eric Pranata, yang koleksinya mencapai ribuan action figure. Selain itu masih ada liputan ke Jepang, negeri yang dalam kehidupannya menyatukan kehidupan modern dengan produk dan ritual tradisional.

Semoga berbagai informasi yang kami sajikan bisa memberikan manfaat kepada seluruh pembaca Padmanews.

Z. Hendra Setiadji

Pemimpin Umum

pemimpin umum
Z. Hendra Setiadji

penanggungjawab
Chandra Nugroho Hendarto

pemimpin redaksi
Nurwindhia Buntario

redaktur pelaksana
Tarsisius Wintoro

redaktur senior
Bagas Pratomo

sekretaris redaksi
Meike Diah Kusumaningrum RS

editor
Dian Ivera

reporter
Dewi Meirina

penanggungjawab iklan
Bagas Syawaladika P

administrasi & keuangan
Meike Diah Kusumaningrum RS
Yuli Hartono

sirkulasi
Lie Sanders Deckcrealy Kurniawan

artistik
AngGrafis

fotografi
Anggara
Enrikus Yuli
Oxi Yondi Luci

media consultant
Pancanaka Communications

alamat redaksi
Perumahan Graha Padma
Jl. Taman Anyelir L1 No.1
SemarangTelp.(024) 7620222
web :
www.grahapadma.com
www.padmanews.id
e-mail :
padmanews@grahapadma.com

GET IT ON Google Play
Scan QR Code di atas untuk unduh & instalasi Android app
GRAHA PADMA

GET IT ON Google Play
Scan QR Code di atas untuk unduh & instalasi Android app
Padma news.id

content

TERRACE 2

CONTENT 3

FIGURE
Chris Dharmawan : Antara Arsitektur dan Seni Rupa
4

INSIDE
Alat Berat : Siap Digunakan Kapanpun Dibutuhkan
11

TIPS
Jangan Tunda Beli Rumah. KPR Solusinya
16

EVENT
Kemeriahan Kompetisi Robot
18

EDUCATION
SMK Raden Umar Said Kudus, Sekolah Animasi Keren
21

FOOD STORY
Kue Bulan, Tiong Ciu Pia
26

LIFE STYLE
Eric, Kolektor Mainan Robot
30

HOME
Tempat Tinggal Sekaligus Tempat Berlibur
34

TIPS
Kaki Naga Bekal Sekolah
39

TRAVELLING
Wisata ke Jepang Menikmati Tokyo - Kyoto
40

ART
Auf, Owner Batik Gesek Godong
44

FILM
Mengungkap Asal Usul Joker
48

chris Dharmawan

antara arsitektur dan seni rupa

Bicaranya runut dan tenang. Kalimatnya tertata. Gesturnya kalem. Dengan semua itu Chris Dharmawan seakan hendak mengajak lawan bicaranya untuk berdialog dengan intens. Dan memang perbincangannya dengan tim *Padmanews* di Galeri Semarang miliknya di kawasan Kota Lama Semarang sore itu berlangsung intens dan gayeng.

Chris yang arsitek mengungkapkan keterlibatan dan kecintaannya terhadap dunia seni rupa, khususnya kontemporer. Dan tentu juga perjalanan mengasuh Galeri Semarang serta keinginannya memajukan seniman di Semarang.

Ia juga mengungkapkan peran besar ayahnya yang membentuk karakter dirinya seperti sekarang ini. Di sela semua itu ia juga masih terlibat aktif dalam kehidupan sosial di masyarakat, di antaranya adalah di Pirukunan Warga Sindoro Sumbing.

Chris mengawali kisahnya dengan perkenalannya terhadap dunia seni rupa ketika masih anak-anak. Sejak kecil dia sudah suka sekali dengan dunia seni. Ketika masih sekolah dasar, sebagai kado ulang tahun oleh ibu dia dihadiahi buku koleksi lukisan Bung Karno. Itu tahun 1968. “Wah *senengnya* bukan main. Sejak saat itu aku suka sekali melihat lukisan-lukisan Lee Man Fong, Affandi, Basuki Abdullah dan pelukis terkenal lain, tuturnya. Ini kemudian menjadi inspirasi. Ketika SMP, dia membeli kanvas, membuat spanram sendiri, dipaku-paku. Lalu melukis, meniru lukisan yang ada di bukunya Bung Karno itu.

Sejak SD, jika ditanya pakde atau pakliknya kalau besar nanti mau jadi apa? Jawabnya selalu: arsitek. Padahal anak-anak SD biasanya menjawab belum tahu. Ini dia menjawab, arsitek. Sampai SMP dan SMA juga, kalau ditanya selalu dia jawab arsitek.

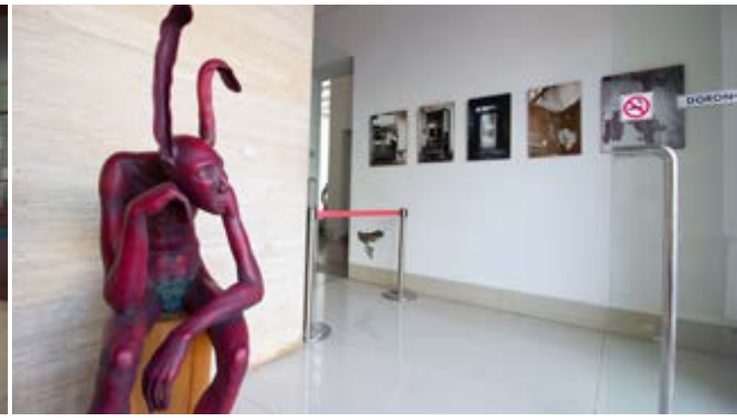
Dunia Arsitektur

Begitu masuk perguruan tinggi, Chris secara yakin cuma mendaftar di Jurusan Arsitektur, tidak ada pilihan lain lagi. Hasilnya? Di Universitas Diponegoro diterima, Universitas Gadjah Mada diterima, dan di Universitas Parahyangan juga diterima.

Waktu itu banyak temannya di SMA Loyola yang ke Universitas Parahyangan, sehingga dia pun ingin masuk ke Parahyangan. Tetapi ayahnya ternyata ingin dia masuk ke UGM. “Bapak memang benar-benar nasionalis tulen, dulu bergabung di PNI. Bapak bilang, pokoknya kamu tidak boleh sekolah di sekolah swasta yang mayoritasnya non-pribumi. Kamu harus *nyampur* di lingkungan pribumi”. Setelah terjadi tawar menawar, akhirnya dua-duanya dia masuki, dengan perjanjian masuk ke UGM dulu.

Chris sempat kuliah di Parahyangan tiga minggu, bahkan sudah punya kartu mahasiswanya juga. Tetapi karena ayahnya ingin dia ke UGM, maka diprioritaskannya di UGM. Tahun pertama, semua mata kuliah yang diambil lulus. Dia kemudian *mikir*, jadi atau tidak pindah ke Parahyangan? Setelah dipikir ulang, di UGM juga sudah banyak teman. Sayang juga kalau harus membuang waktu setahun dan mengulangi lagi. Dan dia tidak merasa menyesal dengan keputusan ini.

“Ternyata bapak *bener*. Aku lebih mudah bergaul dan tidak menjadi eksklusif. Kalau eksklusif, mungkin aku tetap saja kalau ngumpul ya kumpulnya sama yang non-pri. Dulu di SMA, meski dari SMA Loyola, masih ada juga yang kumpulnya



sama teman non-pri semua. Kalau aku jadi ke Parahyangan, bisa jadi aku akan eksklusif seperti itu. Itulah sebabnya bapak maunya aku membaur," ucapnya. Ayahnya ternyata sudah bisa membayangkan, kalau Chris kerja nanti tidak bisa eksklusif terus, karena mereka itu minoritas.

Dia kemudian terbiasa membaur tanpa ada hambatan. Sementara teman lain mungkin masih ada hambatan dan dikotomi. Chris sejak awal tidak pernah merasa berbeda. Ayahnya selalu menekankan, karena minoritas, anaknya harus membaur. Jadi sekarang ini Chris hidup di Indonesia dengan tidak pernah merasa sebagai minoritas.

"Dengan teman-teman yang Jawa pun akhirnya tidak membedakan. Sama Bram (Bramantyo, teman dari SMA Loyola, red) misalnya, bahkan tidak terpikirkan ada perbedaan. Di kantor, kalau cari karyawan, tidak *keinget* sama sekali harus yang Cina atau Jawa. Karyawanku yang pegang duit malahan yang berjilbab," tambahnya.

Di dunia arsitektur, sebelum lulus Chris sudah nyambi bekerja. Setelah lulus kemudian mengembangkan diri ke dunia development. Membebaskan tanah, terus membangun. "Tidak besar-besar seperti Graha Padma sih hahaha... Kalau membangun ruko ya sebelas biji saja terus pindah ke lokasi lain". Walaupun kecil-kecilan, aktivitas sebagai developer jalan sampai sekarang. Di Cirebon ada, kemudian di Tegal, Magelang, dan Jogja. Yang di Cirebon agak lama, karena ada tiga lokasi pekerjaan.

Sampai kini pun, dunia desain tidak pernah dia tinggalkan, dan masih terus mengembangkan desain. Diungkapkannya, kecenderungan desain seusia dia ini biasanya mandek. Tetapi dia merasa desainnya masih berjalan. Ini efek dari seni rupa. Chris memang selalu melihat dan terlibat dengan dunia seni rupa yang selalu bergerak. Kebetulan dunia seni rupa yang digeluti seni kontemporer, yang artinya masa sekarang. "Sekarangnya besok itu kan bergeser dari sekarangnya sekarang. Misal desain mobil Kijang. Tadinya kotak saja. Kemudian terus bergeser dan berubah seperti yang kita lihat sekarang ini".

Hal ini akan berkaitan dengan wawasan. Nah, di dunia arsitektur jika seorang arsitek tidak bergerak, dia akan kelihatan dalam wawasannya. Di dunia seni rupa kebetulan Chris eksis terus, mengadakan pameran, menyeleksi karya, diskusi dengan seniman, mengkritisi dan masuk akal tidak dunia seniman itu. Nah di arsitektur juga sama. Selalu bergeser. Dia selalu menikmati perubahan itu.

Bagi banyak orang, dunia seni rupa dan arsitektur jauh, tetapi buat dia berhubungan erat. Di situ ada perasaan tentang artistik, tentang kekuatan akan sebuah karya yang diterjemahkan ke dalam komposisi, unity, warna dan nilai-nilai akan keindahan. Apalagi sejak masa kecil dia sangat menikmati karya-karya Lee Man Fong yang bergaya naturalisme dan Affandi yang goresannya sangat ekspresif, itu ternyata sangat berpengaruh dalam kehidupannya sebagai arsitek.

Dunia Seni Rupa

Tahun 1990-an awal, ketika sudah bekerja dan punya duit sedikit, dia sudah mulai berani membeli lukisan. Pertama beli langsung memborong 40 lukisan lebih, soalnya tadinya milik sebuah galeri yang tutup. Bertiga, dengan Ridwan Muljosudarmo dan Hariyanto Yuwono, dia membelinya. Ada lukisannya Lee Man Fong, S. Sudjojono, Dullah, Affandi dan lain-lain. Kemudian dibagi tiga, dan sampai sekarang masih banyak yang dia koleksi.

Tahun 1995 Chris berteman dengan teman-teman Ridwan di Magelang. Saat itu mereka berlima, suka ngobrol bareng di Magelang. Waktu itu dr. Oei Hong Djien Sp.PA, atau dikenal dengan panggilan akrab OHD adalah seorang kolektor dan kurator seni rupa Indonesia terkenal asal Magelang yang menjadi mentor mereka lagi senang-senangnya karya seni. Mereka selalu bertanya ke dia, seniman mana yang karyanya layak koleksi.

Dia lalu menunjukkan siapa saja orangnya. Nah segeralah mereka berburu. Seminggu sekali mereka bareng-bareng naik mobil berburu lukisan ke Jogja. Karena masih baru dan sedang belajar, selalu saja ada tingkah konyol mereka. "Kalau ketemu seniman yang coretannya kami belum mudeng lalu *surung-surungan, wis kowe wae sing tuku* hahaha...".

Mereka juga ke studio Nasirun, lukisannya gede-gede. Mereka bingung, terus beli yang kecil karena tidak enak hati kalau tidak membeli. "Nasirun kan orangnya baik, *yo wis satus seket ewu wae,"* tutur Chris. Kemudian ketika pulang ke Magelang lukisan itu ditunjukkan ke Oei Hong Djien. "Reaksinya ternyata wah bagus. Kami jadi makin semangat". Itu awalnya.

Galeri Semarang

Tahun 2001 di Semarang Chris bertemu Handoko. Waktu itu balai lelang-balai lelang di Jakarta sudah mulai hidup. Ada Larasati, Borobudur, dan Masterpiece. Ketika sudah ada lelang, maka kemudian sudah ada pasar untuk karya-karya Affandi dan lain-lain, maupun untuk karya seni kontemporer. Selain tentu saja ke Balai Lelang Christie's dan Sotheby pertama di Singapura. Mereka sudah mulai lebih kenal dengan karya-karya yang dilelang.

Ternyata karya Nasirun pun laku bagus di Jakarta. Karyanya setinggi dua meter yang dibeli Rp 6 juta ternyata bisa laku Rp 20 juta. Handoko yang punya naluri bisnis hebat langsung mengajak membuat galeri. Itu tahun 2001. Mereka lalu mengajak Hendra Setiadji. Hendra bilang, "aku yang pegang duit, yang urusan lukisan dan lain-lain kamu sama Pak Handoko ya...".

Pameran pertama galeri adalah sketsa karya-karya Pak Widayat di Jalan Dr Cipto (lokasi Galeri Semarang sebelum akhirnya pindah ke Jalan Taman Srigunting No 5-6 Semarang). Kemudian secara rutin dalam setahun galeri mengadakan empat lima kali pameran. Waktu itu lagi ramai pameran-pameran tunggal. Heri Dono, Eddie Hara, Agus Suwage. Agus Suwage waktu itu masih murah Rp 50 juta, namun ketika sudah *booming* harganya mencapai Rp 500 juta.

Chris mengungkapkan, kemampuan untuk meramalkan apakah seorang seniman akan menghasilkan karya-karya bagus menjadi sangat penting. Dia kemudian banyak belajar kepada kurator-kurator, untuk mengetahui prospek dan karya seni tadi. Ini mengasah kemampuannya semakin tajam, semakin tahu mana kira-kira seniman yang prospektif. Pertama dipilih dulu mana seniman yang akan diajak pameran, lalu memilih karya-karya mereka, baru kemudian menentukan harga. "Soalnya kalau *keduwuren* ya tidak *pantes*. Ini semua usaha untuk membuat pamerannya selalu bagus. Hal itu berlangsung terus sampai sekarang".

Tahun 2005 setelah empat tahun kerja bareng, Hendra dan Handoko merasa capek, dan memutuskan berhenti. "*Lha wis piye maneh, wis kebacut mlaku* akhirnya dengan berat hati aku lanjutkan sendiri". Untungnya dia menikmatinya, dan juga mencari dan mengumpulkan karya-karya yang dia suka untuk koleksi pribadi dan tidak dijual. "Bisa saja selera untuk pribadi berbeda dengan yang untuk galeri, karena sifatnya yang personal," tambahnya.

Dia mengakui kalau di dunia seni kontemporer tidak punya seniman favorit. Jadi lebih melihat kepada karyanya. Menurutnya, bisa saja dia senang dengan karya yang orang lain tidak suka. Sebaliknya jika banyak orang suka, dia bisa jadi tidak suka.

Dijelaskannya, taste terhadap karya juga sebenarnya sangat biasa. Pada awal biasanya orang suka lukisan aliran naturalisme, tetapi nanti kemudian berkembang tidak sekadar pada visual yang cantik. Namun lebih bisa merasakan. Karena sudah terlalu sering melihat karya banyak seniman, kepekaannya memang rada berbeda dari orang lain. Baginya, lukisan yang tampilannya beraliran naturalisme sekali justru pada suatu titik barangkali sudah tidak terlalu menarik lagi.

Akses Luar Negeri

Yang menandakan Chris punya akses ke luar negeri adalah balai lelang. Setiap tahun masing-masing dua kali mengadakan lelang. Christie's melelang Mei dan November, sementara Sotheby April dan Oktober. Jadi setahun ada empat kali lelang, dan mereka selalu menghubunginya agar menyertakan lukisan untuk dilelang. Tidak setiap kali Chris memberikan atau menyertakan lukisan, namun itu tetap menjadi hubungan yang baik. Atau kadang dia datang ke pelelangan itu.

Jika memilih karya lukisan secara benar, harganya bisa berlipat-lipat. "Kalau kita milih, kemudian diikutkan lelang itu seperti kita sedang diuji. Kalau ternyata laku beberapa kali lipat, maka pilihan kita itu ternyata *bener*".

Bagi Chris kecintaan terhadap seni rupa atau karier itu memang sangat personal. "*Uripku* itu kan *wis* menyatu dengan itu. Galeri ini kalau sepi kan sebenarnya tombok, karena harus mengeluarkan biaya operasional besar. Namun itu sudah *gak kepikir*. Soalnya inginnya gimana bikin pameran yang bagus. Sebisa mungkin tidak usah tombok, tapi kalau harus tombok masih terobati oleh kepuasan yang lain. Kalau pameran bagus, biasanya banyak diliput, ditulis di koran, kemudian banyak orang berkunjung," jelasnya.

Menurutnya, perupa itu antara pemikiran dengan produk yang dihasilkan selalu berproses. Kalau dia bisa mengikuti perkembangan seni rupa kontemporer, maka bisa dikatakan berkembang. Namun mengeksekusi sebuah karya jadi bagus juga menjadi problem lain lagi. Proses itu yang harus diperhatikan. Memang dibanding Jogja, anak-anak muda Semarang masih ketinggalan.

Ketika ditanya kenapa tidak memajukan seniman Semarang, Chris menjawab bahwa memajukan seniman bukan hanya memamerkan karya mereka. Dia merasa kalau memamerkan karya bagus seniman luar, mereka bisa melihat, belajar, berdiskusi dan tukar ilmu. Ini juga dalam rangka memajukan para seniman Semarang. Dan ternyata hubungan galeri ini dengan para seniman Semarang tetap baik. Selanjutnya bagaimana mereka akan memanfaatkan keberadaan galeri ini. "Syukurlah juga ada Jurusan Seni Rupa di Unnes Semarang, yang bisa menghasilkan seniman yang bagus".

Keahlian Chris memang kemudian menjadi setara dengan kurator. Namun ia dengan rendah hati merasa belum layak menjadi kurator. Dia bahkan tidak berani menyebut diri sendiri sebagai kurator. Peran kurator itu menjembatani antara karya seni dengan pemirsa. Dalam sebuah pameran perannya misal membuat tema, memilih seniman, menulis tentang konsep karya di katalog. “Aku tidak merasa sampai memiliki peran seperti itu, karena kalau pameran aku selalu memakai kurator,” tuturnya.

Kehidupan Sosial

Di sela dua kehidupan, di dunia arsitektur dan seni rupa, Chris juga tidak melupakan kehidupan bersosial. Dia terlibat aktif di Pirukunan Warga Sindoro Sumbing (Pirass). Itu LSM di Parakan yang merangkul semua golongan. Ceritanya tahun 1998 terjadi krisis moneter. Banyak proyek mandek dan gaji dipotong hingga 50 persen. Di Parakan terjadi ketegangan antara pribumi dan non-pribumi. Rumah-rumah keturunan Tionghoa *dibalangi*, gereja-gereja dilempari batu.

Dengan beberapa teman non-pri di Parakan, dia kemudian masuk ke kantong-kantong masyarakat. Mereka masuk ke Kauman yang merupakan basis NU. Mereka juga datang ke anak-anak muda. “Kami masuk dan berdiskusi terutama persoalan bagaimana sih sebenarnya pribumi melihat non-pri. Dan ternyata banyak yang secara teknis salah kaprah. Kalau ada tetangga belakang rumah *kesripahan*, tidak datang. Yang datang cuma amplopnya. Kalau ronda tidak mau *nyampur*. Ini kemudian berefek pribumi memandang non-pri dengan negatif. Itulah yang kami dialogkan dan jelaskan,” katanya.

Perbedaan-perbedaan itu pada akhirnya mencair. Terus mulai bicara enaknya bagaimana menyikapi kondisi sekarang? Waktu itu ekonomi mandek, rakyat menderita. Kemudian mereka mendirikan LSM itu, yang mengumpulkan duit dari masyarakat. Uang itu kemudian didepositokan dan bunganya untuk membangun kantor Pirass.

Kemudian juga membentuk koperasi, yang memberikan pinjaman hampir tanpa bunga kepada orang-orang yang sangat membutuhkan. Pinjamannya kecil, cuma Rp 500 ribu, Rp 1 juta. Lalu mereka mengangsur. Ternyata banyak yang macet. Tetapi karena niatnya memang hendak membantu ya sudah tidak apa-apa.

Mereka juga membuat program pendampingan kepada petani tembakau, mengawal kebijakan Pemerintah Kabupaten. Jadi sifatnya edukasi dan advokasi. Meski lingkupnya cuma di Parakan, tetapi artinya cukup besar untuk masyarakat. Kalau Lebaran mereka mengadakan paket sangat murah. Mereka mencari data lapangan orang yang betul-betul tidak mampu lewat para RT, dan kemudian diberi bantuan. “Aktivitas ini salah satu hal yang membuat aku sadar bahwa kehidupan sosial itu penting,” ucapnya. (BP)

alat berat

Siap Digunakan Kapan Pun Dibutuhkan

Keberadaan alat berat menjadi salah satu hal penting dalam proyek perumahan. PT Graha Padma Internusa, sejak awal pembangunan proyek yakni pada 1996 sudah memiliki beberapa alat berat sendiri.

Kepala Bagian (Kabag) Infrastruktur PT Graha Padma Internusa Prasetyo Budi (54) mengatakan, alat berat merupakan salah satu kekuatan developer dalam mengembangkan proyek pembangunan termasuk perumahan.

Fungsinya begitu banyak, mulai dari semua pekerjaan infrastruktur, penataan saluran, penataan badan jalan sesuai posisinya, talud, hingga penataan lahan yang akan siap dibangun. “Semua pekerjaan itu alat-alat berat yang bekerja. Sehingga menjadi hal yang sangat penting keberadaannya bagi para pengembang,” tegasnya.

PT Graha Padma sendiri memiliki beberapa alat berat. Sejak tahun 1996 hingga tahun 1997 awal sudah memiliki tiga alat berat yakni Excavator (Backhoe) PC 200, Bulldozer hingga Vibro (alat pemadat). “Dulu awal-awal kita sempat rental, tetapi tahun 1996 awal, kami memiliki sendiri ,” jelas pria yang akrab disapa Pak Budi ini.

Laki-laki kelahiran 15 Juli 1965 ini menceritakan, sejak memiliki alat-alat berat sendiri, manfaatnya sangat banyak. Bahkan, saat dibutuhkan untuk pekerjaan mendesak seperti pembersihan / perbaikan saluran, alat berat siap diterjunkan.

Lebih lanjut, ia mengungkapkan sejak awal dalam proses pengembangan, kawasan perumahan Graha Padma juga terencana dengan baik sesuai rencana awal.

Ia mencontohkan dalam pembangunan jembatan layang yang menjadi pintu masuk kawasan perumahan. Jembatan layang ini, kini sangat terasa manfaatnya, karena sebelumnya warga harus melintasi rel kereta api.

“Bayangkan, apabila tidak ada jembatan layang dan masuk harus melintasi rel kereta api, perjalanan akan tersendat ketika kereta api lewat,” paparnya.

Jembatan layang tersebut, menurutnya, merupakan salah satu contoh kerja dari alat berat. Tidak asal membangun saja tetapi alat berat bisa bekerja setelah ada *stake out* gambar dari site plan (rencana tapak) ke lapangan, baru kemudian alat berat bekerja. Mulai pengukuran, saluran air, jalan.

“Atau istilahnya adalah suatu model pengukuran yang digunakan untuk menentukan lokasi koordinat suatu titik di lapangan,” jelasnya.

Tambah Alat Berat

Pada tahun 2013 terjadi penambahan alat berat yang awalnya tiga bertambah menjadi lima alat berat. Yakni penambahan dua Excavator PC 20 dan Excavator PC 45.

“Hal ini menjadi bukti keseriusan kami dalam membangun kawasan yang aman dan nyaman.,” ujar Budi yang juga membawahi Kabag Utilitas dan Surveyor PT Graha Padma ini.

Selain multifungsi dalam kegunaannya sebagai pembangun infrastruktur, keberadaan alat berat ternyata juga berfungsi mencegah banjir di Kawasan Perumahan Graha Padma.

Ia menambahkan dengan adanya alat berat ini, mampu menjaga saluran-saluran sungai (kanal) yang ada di perumahan agar terpelihara. Misal saat terjadi sedimentasi maka harus dinormalisasi.

“Normalisasi ini rutin dilakukan setahun bisa dua kali, agar menjaga kedalaman sungai sehingga air bisa mengalir dengan lancar,” ujarnya.

Terlebih ketika musim hujan, alat berat khususnya Excavator siap selama 24 jam untuk menjaga adanya sampah yang menyumbat atau menumpuk. Seperti menjaga di kanal saluran Pekerjaan Umum Kota (PUK) yang berada di tengah perumahan Graha Padma. PUK ini biasanya ketika musim hujan banyak sampah sehingga harus dikeruk dengan Backhoe.

“Karena saluran PUK merupakan kanal yang menghubungkan Kali Tambakharjo yang tembusnya di wilayah warga Purwoyoso. Sehingga sampah-sampah mengalirnya kesini,” paparnya

Selain saluran PUK, yang juga diperhatikan dan perlu dirawat adalah saluran di sisi sebelah barat perumahan yakni Kali Jumbleng yang airnya dari hulu Tambak Aji (Walisongo). Selain itu juga Kali Manis yang menghubungkan PUK dengan Kali Jumbleng serta di ujung Utara perumahan ada Kali Gendong yang menghubungkan PUK dengan Jumbleng yang juga perlu dirawat.

“Sampai sekarang ini selama kurang lebih 24 tahun Kawasan Perumahan di Graha Padma tidak pernah banjir,” tegasnya.

Di kawasan ini juga ada beberapa sembilan titik pompa, tetapi hingga sekarang ini pompa ini belum pernah sama sekali digunakan. ‘’Karena saluran air sudah berjalan dengan lancar. Hal ini menjawab stigma bahwa tinggal di kawasan bawah rawan banjir. Tetapi sejak 1995 Perumahan Graha Padma tidak pernah banjir,” ungkapnya. (Ari)

Jangan Tunda Beli Rumah, KPR SOLUSINYA

Pernahkah terlintas untuk segera memiliki rumah idaman? Bagaimana cara agar bisa segera memiliki rumah tersebut? Berapa dana yang harus dipersiapkan ketika akan membeli rumah?

“Semakin ditunda semakin sulit terbeli” , demikian hal yang akan terjadi apabila terus menunda terutama bagi kaum milenial, dengan melihat rata-rata kenaikan penghasilan 10% per tahun. Sementara itu harga rumah mengalami kenaikan yang luar biasa, rata-rata hingga 20% per tahun. Dengan kata lain, terjadi ketimpangan antara penghasilan dan harga rumah itu sendiri.

Salah satu cara untuk menyiasatinya adalah melalui KPR (Kredit Pemilikan Rumah). KPR menjadi solusi terbaik saat ini untuk dapat segera mewujudkan rumah idaman Anda, secara sederhana Anda tidak perlu lama menabung hingga terkumpul uang sedangkan harga rumah juga akan naik.

Bagi Anda yang ingin membeli rumah secara KPR, berikut beberapa tips dalam memilih KPR yang tepat untuk Anda :

Pertama, pastikan harga rumah yang akan anda beli, dan besaran pinjaman yang akan diajukan sebagai Plafon Kredit KPR. Jangan lupa, bahwa dalam membeli rumah Anda harus menyediakan dana sebagai DP. Akan lebih mudah lagi jika Anda membeli rumah dari developer/ pengembang yang sudah bekerja sama dengan bank (sebagai contoh Perumahan Graha Padma bekerja sama dengan

KPR Bank BCA), tanyakan ke staf marketing untuk besarnya prosentase DP yang harus dibayarkan di awal dan sisanya akan dibiayai melalui KPR.

Kedua, jangan tergiur dengan bunga murah. Pastikan bank yang Anda pilih merupakan bank yang kredibel dan clear. Jangan hanya tergoda memilih bunga dari bank mana yang paling murah, keterbukaan informasilah yang harus diperhatikan sebelum menentukan bank. Mintalah simulasi tabel angsuran KPR, pelajari bunga yang ditawarkan selama masa program, dan bunga saat memasuki masa floating (mengikuti bunga pasar). Tentukan pula tenor pinjaman yang diajukan karena mempengaruhi besarnya cicilan per bulan. Untuk KPR bisa sampai dengan 20 tahun, dengan usia maksimal jatuh tempo kredit adalah 55 tahun untuk karyawan dan 65 tahun untuk wirausaha.

Ketiga, dokumen lengkap akan membantu mempercepat proses KPR. Minta persyaratan dokumen apa saja yang harus disediakan saat pengajuan KPR, dan siapkan dokumen selengkap-lengkapnya, maka proses KPR dapat segera dijalankan. Waktu yang diperlukan umumnya 1-2 minggu, paling lama 1 bulan.

Keempat, biaya KPR yang harus dipersiapkan. Tanyakan biaya-biaya apa saja yang timbul saat pengajuan KPR seperti biaya provisi, administrasi, biaya asuransi jiwa dan kebakaran, biaya notaris dan lain-lain. Jangan tergiur dengan biaya asuransi jiwa yang tampaknya lebih murah, pastikan cakupan pihak asuransi jiwa dalam mengcover kredit Anda sepanjang tenor kredit.

Kelima, jangan ragu untuk bertanya detail mengenai penalti dan denda saat pelunasan kredit dipercepat serta kemudahan dalam proses pelunasan KPR. Sebagai contoh, di Bank BCA apabila memasuki masa floating/ bunga pasar (di luar program bunga) maka tanpa penalti, tanpa denda, dan pelunasan dapat dilakukan langsung di hari saat pengajuan pelunasan sebagian/ seluruhnya.

Demikian tips dalam memulai KPR, pastikan Anda mempersiapkan segalanya dengan teliti dan matang sebelum mengajukan KPR . Solusikan impian rumah idaman Anda melalui KPR. KPR BCA siap membantu untuk melayani kredit Anda. Salam sukses selalu.

Mau KPR ? #KPRBCAKUNCINYA
#KUNCIBEBASWORRY

(Citra-KPR BCA)

Event

Kemeriahan Kompetisi Robot

Kini, bermain sepak bola di lapangan rumput hijau tidak hanya bisa dilakukan oleh manusia, tapi beberapa robot yang didesain ternyata juga bisa memainkan olah raga yang digemari banyak negara tersebut.

Meski harus susah payah jatuh bangun untuk menendang bola ke arah gawang lawan. Namun, dengan kecerdikan tim pendamping atau pencipta robot akhirnya robot dengan ukuran setengah meter tersebut dapat didesain menjadi para pemain bola yang handal.

Hal itu yang terlihat dari salah satu cabang lomba dalam Kontes Robot Indonesia (KRI) 2019 yang di selenggarakan oleh Universitas Dian Nuswantoro (Udinus) bertempat di Sport Center Graha Padma Semarang, baru-baru ini.

KRI Nasional 2019 merupakan ajang kompetisi rancang bangun dan rekayasa dalam bidang robotika yang diikuti lebih dari 64 Perguruan Tinggi seluruh Indonesia yang terbagi dalam 121 tim.

Adapun cabang lomba KRI Nasional 2019 terdiri dari enam kategori. Lima diantaranya telah lama dipertandingkan yakni Kontes Robot ABU Indonesia (KRAI), Kontes Robot Pemadam Api Indonesia (KRPAI), Kontes Robot Seni Tari Indonesia (KRSTI), Kontes Robot Sepak Bola Indonesia (KRSBI) Humanoid dan Kontes Robot Sepak Bola Indonesia (KRSBI) beroda. Satu kategori baru yang hanya dipertandingkan pada tingkat nasional yakni Kontes Robot Tematik Indonesia (KRTMI).

KRI 2019 resmi dibuka oleh Direktur Kemahasiswaan Direktorat Jenderal Pembelajaran dan Kemahasiswaan (Belmawa) Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia Dr. Didin Wahidin.

Ia menyatakan kegiatan ini sebagai kontes dalam menguji coba robot agar memudahkan kerja manusia. Ia berharap agar perkembangan teknologi di Indonesia tidak kalah dengan negara-negara lain. “Saya menekan bahwa perkembangan teknologi di Indonesia harus diabdikan kepada kepentingan manusia dan kemanusiaan,” ujarnya.

Rektor Udinus, Prof. Dr. Ir. Edi Noersasongko, menyampaikan, pihaknya berterima kasih kepada Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Republik Indonesia (Kemenristekdikti) telah mempercayai Udinus untuk menyelenggarakan ajang bergengsi ini.

Menurutnya, pada tahun ini terdapat divisi baru yang akan memudahkan para petani dalam menanam hingga memanen padi. “Kegiatan ini bukan hanya permainan semata, namun ke depannya jika dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari akan sangat bermanfaat. Seperti pada Kontes Robot Tematik Indonesia (KRTMI) memiliki tema pertanian jika dipraktekkan pada dunia pertanian akan sangat bermanfaat sekali,” ujarnya.

Tim Terbaik

Sementara itu Ketua Pelaksana Dr. St. Dwiarso Utomo, menambahkan para peserta yang mengikuti KRI tingkat Nasional di Udinus 2019 merupakan tim terbaik dari kontes robot tingkat regional. Regional dipecah menjadi 4 regional dan berdasarkan wilayah yakni regional 1 meliputi area Sumatera, regional 2 meliputi Jawa bagian barat, Kalimantan bagian barat dan Sulawesi, regional 3 meliputi Jawa bagian tengah Kalimantan bagian timur dan selatan dan regional 4 meliputi Jawa bagian timur, Bali, Nusa Tenggara, Maluku dan Papua.

“Setiap tim berusaha mengeluarkan seluruh kemampuan terbaiknya dan terlihat seluruh tim terus memperbaiki robotnya agar dapat maksimal saat bertanding,” jelasnya.

Setiap divisi memiliki gaya permainan yang berbeda, satu diantaranya di divisi KRSBI-Humanoid maupun KRSBI-Beroda dimana robot yang dapat mencetak skor terbanyak keluar sebagai juara. Sedangkan untuk KRAI, tim yang mendapatkan poin tertinggi keluar sebagai juara.

Sebelumnya, kegiatan pembukaan tersebut ditampilkan berbagai pertunjukan mulai dari permainan e-Gamelan Udinus yang pernah tampil di UNESCO, tari-tarian hingga penampilan robot Warak Ngendog yang menjadi maskot dalam acara KRI Tingkat Nasional pada tahun ini.

Dalam event tersebut, Institut Teknologi sepuluh Nopember (ITS) kembali meraih juara umum dalam Kontes Robot Indonesia (KRI) Tingkat Nasional 2019. Berbagai juara lomba juga diumumkan dan terdapat juga penyerahan piala kepada para juara di setiap divisi.

Diantaranya, pada ajang KRAI Juara 1 dimenangkan oleh tim GARUDAGO - Institut Teknik Bandung, Juara 2 diraih oleh tim Maestro_evo - Universitas Negeri Yogyakarta, Juara 3 diraih oleh tim RISMA - Institut Teknologi Sepuluh Nopember, dan Juara Harapan berhasil diraih oleh tim URT-RUNTHEWAY - Universitas Islam Sultan Agung. Kemudian

untuk kategori Desain Terbaik diraih oleh tim E11_ TORO - Universitas Dian Nuswantoro, serta untuk Strategi Terbaik diperoleh tim GARUDAGO - Institut Teknologi Bandung

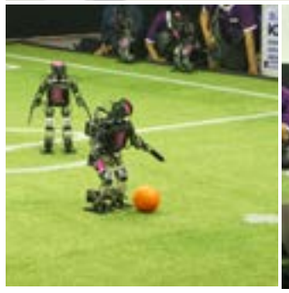
Ajang KRPAI Juara 1 berhasil diraih oleh tim DOME - Universitas Muhammadiyah Malang, Juara 2 diraih oleh tim EILERO - Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, Juara 3 dimenangkan oleh tim EWS ANDROMEDA - Universitas Diponegoro, kemudian Juara Harapan diraih oleh tim DEWAYANI - Universitas Negeri Surabaya. Kemudian untuk kategori Desain Terbaik diraih tim MR. COOL MKS - Universitas Muhammdiyah Yogyakarta, serta Strategi Terbaik : DOME - Universitas Muhammadiyah Malang.

Ajang KRSBI Beroda Juara 1 diraih oleh tim IRIS - Institut Teknologi Sepuluh Nopember, Juara 2 diperoleh tim Gerhana Dewaruci - Politeknik Perkapalan Negeri Surabaya, Juara 3 dimenangkan oleh tim ERSOW - Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, juara Harapan berhasil diraih oleh tim DAGOZILA - Institut Teknologi Bandung. Kemudian pada kategori Desain Terbaik dimenangkan oleh tim IRIS - Institut Teknologi Sepuluh Nopember, serta tim IRIS - Institut Teknologi Sepuluh Nopember memenangkan Strategi Terbaik.

Ajang KRSBI Humanoid juara 1 diraih oleh tim BARELANG - Politeknik Negeri Batam, Juara 2 dimenangkan oleh tim EROS - Politeknik Elektronika Negeri Surabaya, Juara 3 diperoleh tim Krakatau FC - Universitas Teknokrat Indonesia, dan Juara Harapan diraih oleh t AL-'AADIYAT - Universitas Negeri Yogyakarta. Kemudian pada kategori Desain Terbaik dimenangkan oleh tim Krakatau FC - Universitas Teknokrat Indonesia, serta Strategi Terbaik diraih oleh tim EROS - Politeknik Elektronika Negeri Surabaya.

Ajang KRTMI Juara 1 diraih oleh tim TENOKER_IR64 - Politeknik Negeri Jember, Juara 2 diperoleh tim ABHINAYA - Universitas Negeri Yogyakarta, Juara 3 dimenangkan oleh tim PAGGALUNG_MP - Politeknik Negeri Ujung Pandang, dan Juara Harapan diraih oleh tim EURO_01 - Universitas Bhayangkara Surabaya. Kemudian kategori Desain Terbaik diraih oleh PANGGALUNG_MP - Politeknik Negeri Ujung Pandang, serta Strategi Terbaik diraih oleh tim TANOKER_IR64 - Politeknik Negeri Jember.

Sedangkan pada ajang KRSTI juara 1 diraih oleh VI-ROSE - Institut Teknologi Sepuluh Nopember, juara 2 diraih oleh Lanange Jagad - Universitas Ahmad Dahlan, juara 3 dimenangkan oleh RATARO 04 - Universitas Tadulako, juara harapan diraih oleh tim ERISA - Politeknik Elektronika Negeri Surabaya. Kemudian untuk kategori desain terbaik dan strategi terbaik diraih oleh tim VI-ROSE - Institut Teknologi Sepuluh Nopember. (Ari)



SMK Raden Umar Said Kudus

sekolah animasi keren

Sama sekali tidak menyangka bahwa di Kudus ternyata ada sekolah animasi yang sangat keren. Bukan hanya bangunan sekolah dan interiornya saja, tetapi juga kurikulum, proses belajarnya dan tentu saja produk animasinya. Ya, sekolah itu adalah SMK Raden Umar Said (RUS) Kudus, yang merupakan sekolah animasi pertama yang berstandar internasional.

RUS memodifikasi pendidikan yang konvensional menjadi lebih menyenangkan dalam proses pembelajarannya. Ruang kelas didesain sangat apik dan mewah, jauh dari kesan membosankan. Seakan bukan sedang berada dalam kelas, lebih seperti di lobi hotel mewah. Ruang kelas memakai berbagai tema misal game, animasi hingga fotografi. Bahkan tempat relaksasi juga ada di ruang-ruang pembelajaran itu. Ini khas ruang kerja generasi milenial.

Fasilitas untuk mendukung siswa belajar dan mengasah ketrampilan animasi juga komplet. Ada ruang animasi, ruang recording dan sound editing, ruang color grading, mini theatre, dan masih banyak lagi. Untuk bersantai ada ruang olahraga dan tempat berdesain unik, seperti menggunakan kumpulan Vespa untuk membuat deretan meja, VW yang digantung sebagai tempat relaks, dan sebagainya.

Tak heran di sekolah yang juga punya bidang desain komunikasi visual dan rekayasa perangkat lunak ini, para siswa betah berlama-lama belajar. Bahkan ada yang belajar hingga jam 22.00, karena sistem pendidikannya yang memang menyenangkan. Apalagi RUS didukung oleh guru-guru yang mumpuni, baik dalam negeri maupun internasional. Salah satu pengajar adalah Woody Woodman dari Walt Disney. Woodman terlibat dalam pembuatan animasi *Mulan* (1998), *Tarzan* (1999), dan *Brother Bear* (2003).

Fasilitas megah SMK RUS itu berkat kontribusi Djarum Foundation, yang tidak sungkan-sungkan mewujudkan pendidikan yang lebih baik bagi para siswa, terutama di SMK RUS. Djarum memasok kebutuhan dan fasilitas software maupun hardware komplet, dengan harapan para siswa itu bisa menjadi animator berkelas dunia.

Awalnya Grafika

Namun demikian, seperti dikemukakan Kepala Sekolah SMK RUS Faruddudin, butuh perjuangan panjang dan kerja keras untuk mewujudkan SMK RUS seperti sekarang ini. Dijelaskan, SMK RUS pertama kali berdiri untuk konsentrasi grafika, karena yang mendirikan pertama adalah PT Sukun yang membentuk Yayasan Raden Umar Said. Sukun punya percetakan, dan pada waktu itu bisnis percetakan sedang bagus. Waktu itu di Kudus belum ada SMK, maka didirikanlah SMK RUS dengan dua jurusan, pre press dan produksi grafika.

Dalam perjalanan, percetakan kalah oleh digital. Dunia percetakan mulai surut. Teknologinya juga berubah sangat pesat, sehingga SMK kewalahan karena teknologi tinggi juga mahal. Kemudian banyak unit yang dipangkas. Repro dipangkas, desain langsung diprint tanpa melalui layout dan foto. Sehingga salah satu jurusan juga dipangkas. Tapi kemudian RUS menambah Jurusan Desain Komunikasi Visual tahun 2013, karena di Kudus belum ada yang buka. “Kolaborasi kami yang berlatar seni rupa dan Pak Agam yang IT cukup pas,” kata Faruddudin. Agam Amintaha adalah Kepala Prodi Animasi dan Kepala Studio SMK RUS.

Pada saat itu, Djarum Foundation yang sedang banyak membantu dunia pendidikan, ingin mengembangkan industri kreatif. Setelah studi banding sekolah animasi di Batam, dan melihat prospeknya bagus, kemudian dicarilah SMK di Kudus yang memiliki potensi animasi. Pak Primadi dari Djarum Foundation menganggap RUS ini yang paling pas karena memiliki DKV dan guru-guru yang mengajar seni rupa.

Tahun 2014 kepala sekolah dipanggil Pak Primadi, ditanya visi dan misi serta komitmen para guru. Ketika ditawari untuk buka program animasi, mereka masih memasukkannya di dalam DKV. Lalu Djarum Foundation mulai masuk membantu untuk pelatihan dan infrastruktur. Lama-lama dirasakan jika animasi hanya di dalam DKV, perkembangannya kurang pesat. Akhirnya diputuskan membuka Jurusan Animasi sendiri tahun 2016.

“Sebenarnya kami masih awam terhadap animasi. Tapi ketika ditanya pihak Djarum ya kami katakan siap,” tuturnya. Yang penting, tambahnya, pihak Djarum melihat bahwa kami bersungguh-sungguh dalam komitmen. Lalu para guru pun dilatih dengan bantuan tenaga-tenaga profesional dalam negeri maupun luar negeri. Dari Disney, Woody Woodman dan dari Jepang Matsubari. Kemudian juga ada BASE dari Bali, Pak Daniel. Juga diundang para profesional bidang khusus sketsa dan khusus ilustrasi.

Woodman mengajarkan *basic drawing* meliputi garis, arsir, anatomi manusia, kemudian juga *story board*. Spesialisasi Woodma di *story board*, dan dia yang membuat *story board Mulan* dan *Tarzan*. “Namun beliau itu *grade*-nya tinggi karena juga sebagai dosen di Lasalle Singapura, sehingga anak-anak agak *keponthal-ponthal*,” katanya. Sehingga SMK RUS juga mengundang dari ITB. Jadi sebelum masuk ke materi Woodman, anak-anak diajari dulu oleh dosen dari ITB.

26 Siswa

Pertama kali buka masuk 26 siswa dari 26 pendaftar. Mereka tidak punya *basic* apa pun di bidang animasi. SMK RUS menerapkan model pembelajaran inovasi, supaya anak ke sekolah dengan nyaman dan tidak terpaksa, atau ketakutan. Maka disediakan tempat yang nyaman. Guru-gurunya yang rata-rata muda lebih berperan sebagai teman dan fasilitator, bukan instruktur. “Belajar seperti bermain, bahkan kadang tidak kenal waktu. Setiap hari belajar dari pagi sampai jam 21.00 bahkan kadang jam 22.00. Karena mereka nyaman dan enjoy, ilmu menjadi lebih mudah diserap”.

Agam menambahkan, dari 26 kemudian dibagi dua. Yang dinilai secara minat tinggi, dipilih 13 siswa. Mereka khusus dididik di animasi tiga bulan full. Pelajaran matematika, bahasa dan lain-lainnya tidak diberikan. Sebenarnya pro kontra juga, sebab 13 anak-anak yang lain di kelas merasa dianaktirikan. Namun tetap jalan.

Siswa yang punya kemampuan menggambar bagus diarahkan menjadi konseptor, sementara siswa lain diarahkan sesuai minat mereka. Karena animasi 3D ini antara *art* dan teknologi *fifty-fifty*. Kemudian yang dididik di studio dikumpulkan lagi dengan teman-temannya yang di kelas. Satu anak mendampingi satu anak, dan ini ternyata lebih mudah dalam penularan ilmu.

Menurut Faruddudin, belajar satu semester, mereka sudah bisa membuat film. Dibuatlah teaser *Pasoa dan Sang Pemberani* sepanjang dua menit. “Ditarget Pak Primadi, kami sempat molor tiga bulan tetapi Djarum memaklumi. Kemudian ketika jadi dilaunching oleh Pak Triawan Munaf (Kepala Badan Ekonomi Kreatif, red) dengan *sound track* oleh Isyana Sarasvati. Kemudian ditantang untuk dibuat movie-nya meski hanya 22 menit. Ke-26 anak itu bekerja giat, meski molor dan selesai setelah 15 bulan tetap diapresiasi dan dilaunching di CGI Grand Indonesia.

Waktu itu rencananya sama Presiden, tetapi karena berbarengan dengan acara di Australia diwakili Teten Masduki. Reward lain, *Pasoa* ditayangkan di SCTV tanpa iklan. Semua dibayar oleh Djarum. Sebagai apresiasi positif terhadap kerja ke-26 siswa tadi.

Djarum kemudian menambah bantuan untuk pengembangan sekolah, dari 2014 hingga sekarang sudah dikucurkan sekitar Rp 51 miliar berupa pemenuhan kebutuhan sekolah. “Caranya juga luar biasa. Kami cukup lisan kebutuhannya apa, tanpa proposal, terus dibelikan, dan tinggal tanda tangan tanda terima,” katanya. Djarum hanya mengecek sejauh mana bantuan ini memberikan manfaat bagi kepentingan para siswa.

Diserbu Pendaftar

Pada tahun kedua, pendaftar luar biasa, hampir 200 calon siswa.Yang diterima hanya 72. Tahun ketiga 300-an, datang hampir dari seluruh Indonesia, mulai Papua sampai Aceh. Diterima 108 untuk tiga kelas. Sebenarnya tadinya cuma terima 72, tetapi animo masyarakat dari luar kota yang tinggi membuat pihak sekolah menambah kelas. Tahun ini yang mendaftar 500-an dari Aceh – Papua juga, dan cuma bisa diterima 108 untuk tiga kelas.

Setelah berhasil membuat *Pasoa,* semua hasil karya kemudian berdasarkan proyek. Di antaranya dari PFN, berupa sebagian episode *Si Unyil*. Kemudian juga dari berbagai industri. “Penilaian kelayakan belajar anak berdasar kelayakan jual. Ini riil. Karena berdasar

proyek, maka harus laku, baru kemudian dinilai. Kalau belum laku, ya harus revisi".

Hal itu juga akan menjadi portofolio ketika mereka lulus. Sebagian besar siswa angkatan pertama sudah punya catatan nama mereka di berbagai film animasi. Cukup kuat untuk melamar pekerjaan. Apalagi banyak perusahaan yang sudah memesan mereka ketika masih kelas dua.

Dijelaskan, bahwa untuk biaya operasional dan perawatan sekolah yang besar sekali harus ditanggung pengurus sekolah sendiri. Karena dari BOS tidak mencukupi, biaya sekolah juga tidak cukup, maka kemudian dilakukan *teaching factory*, yang kemudian menjadi proyek percontohan di Kemendikbud.

Model pembelajaran berdasarkan *teaching factory* berarti praktik siswa berdasarkan proyek. Jadi studio di dalam sekolah. Semua order pekerjaan yang mengerjakan adalah para siswa sebagai praktik mereka. Ini juga menjadi tolok ukur kompetensi siswa dan ada profit masuk. Nah, hasil proyek inilah yang dipakai untuk biaya operasional.

Agam menambahkan, *Pasoa* menjadi pembuka *teaching factory*. Setelah *Pasoa* muncul, kemudian berdatangan pemesanan untuk membuat produk animasi bagi perusahaan. Unyil adalah pesanan dari PFN, kemudian Jay Subiakto memesan film dokumenter tentang Banda, perjalanan jalur empat mengapa Spanyol datang ke Nusantara. Ada adegan-adegan yang harus dibuat animasinya.

Kemudian ada pekerjaan dari Singapura, berupa animasi belajar menghitung untuk anak-anak di sana. Lalu dari Bandara Changi untuk menyambut natalan. Pekerjaan juga datang dari China, Kanada. Juga dari Saloka Tuntang untuk promosi. Kemudian juga ada pesanan edukasi lalu lintas kepada anak-anak dari Toyota Astra Motor. "kalau kita jalan kaki di trotoar ternyata harus di sisi kanan, supaya bisa mengawasi kendaraan yang berlalu lalang". Juga dari Djarum. Biaya pembuatan sekitar Rp 100 juta per menit, tergantung kerumitan produk. (BP)

ALDAS
THE NATURAL STONE COMPANY

ALDAS STONE
PT ALAM DAYA SAKTI

JL. SIMONGAN 39, RINGINTELU
SEMARANG, JAWA TENGAH

024 762 6262
info@aldasstone.co.id
https://aldasstone.co.id
@aldas.stone

Kue Bulan Tiong Ciu Pia

oleh :
Anthony Hocktong Tjio
(penggemar dan penegak ketepatan sejarah)

Orang Tionghoa di sepanjang masa merupakan masyarakat petani pemuja rembulan. Setelah berjerih payah menggarap ladang di bawah terik matahari, mereka santai beristirahat di malam bulan purnama sambil mengenang sanak famili maupun kampung halaman asal mereka di kejauhan. Dengan demikian juga sering menitipkan harapan harapan mereka kepada rembulan supaya diberkahi kebahagiaan dalam percintaan, kerukunan rumah tangga, panen yang berlimpah, banyak rejeki, banyak anak dan keturunan.

Dibanding matahari yang sudah pasti muncul setiap hari, mereka harus menunggu tibanya waktu bulan purnama setiap tangggal 15 imlek dimana mereka memuja kemurahan Dewi Rembulan karena diberkahi turun hujan yang menyuburkan tanah pertanian sehingga menghasilkan panen yang berlimpah.

Rembulan yang kebetulan juga tampaknya jauh lebih besar dan terang sewaktu panen, sebelum mereka mengerti itu sekedar fenomena alam dimana bulan sedang mendekati bumi dimusim rontok, dianggap pertanda bekal kemakmuran. Ini menambahkan perasaan syukur dan riang gembira di bawah bulan purnama sehingga perlu dirayakan secara besar besaran yang menjadikan tradisi Tiong Ciu yang sekarang disebut Festival Bulan.

Tiong artinya bertepatan, Ciu adalah panen, yang jatuh pada bulan purnama pada tanggal 15 bulan ke 8 Imlek. Karena masa panen di musim rontok,Tiong Ciu pada umumnya diartikan “Di pertengahan musim rontok”.

Adat rakyat jelata merayakan panen ini kemudian menjadi upacara para raja bersembahyang pada Dewi Rembulan di malam Tiong Ciu. Sejauh 3000 tahun lalu, Maharaja Dinasti Zhou membawa seluruh keluarga dan pejabat tingginya, menyuguhi kue basah, semangka dan labu kuning kepada Dewi Rembulan. Upacara itu diteruskan dari dinasti ke dinasti.

Setiap festival Tionghan tidak ketinggalan satu makanan khas yang sudah menjadi ketentuan. Ada 3 perayaan besar dalam setahun Imlek, pertama tama makan ronde pada hari raya Cap-go-meh, kedua makan bacang pada hari raya Peh-cun dan ketiga, Tiong Ciu dirayakan dengan kue bulan.

Terlalu banyak penafsiran asal muasal Tiong Ciu Pia sehingga menarik perhatian sejarawan Tiongkok jaman sekarang untuk meluruskan riwayatnya. Memang bukan pula suatu hal yang mudah untuk memastikan cerita

mana yang benar dan mana yang kurang bisa dipercaya. Satu hal yang pasti, kue bulan itu bukan merupakan makanan yang dikenal masyarakat petani ribuan tahun yang lalu karena kue atau pia itu adalah hasil impor di kemudian hari.

Makan umbi talas atau bentul itulah yang asli dari semuanya. Sekitar 3000 tahun yang lalu, sewaktu petani panen gandum, di saat yang bersamaan tanaman talas dan bentul juga sedang berbuah di rawa-rawa yang siap diambil begitu saja. Selain menjadi bahan pangan tambahan juga bisa diolah menjadi berbagai hidangan kue kue pedesaan. Kisah itu juga tidak lepas dibumbui kepercayaan dan cerita sejarah yang bersangkutan dengan Tiong Ciu.

Pembuatan Pia

Pia dibuat dari adonan tepung dan air yang diisi ramuan pasir kacang hijau dan gula di dalamnya, lalu dipipihkan dan dipanggang menjadi bentuk kue. Ini bukan dari semula dibuat untuk merayakan Tiong Ciu, itu adalah bahan suguhan buat sembahyang pada Dewa Petir.

Dipercaya kue pia ini merupakan suatu modifikasi dari roti atau ***nan*** yang asalnya dari Persia. Yang dibawa kembali oleh Zhang Qian, duta besar Tionghoa Han Barat sewaktu diutus ke Sogdiana pada abad 2 Sebelum Masehi. Dia member tambahan isi biji wijen, kenari dan manisan kering dari sana yang menjadikan kue pia Barbar, ho-pia, penamaan yang berarti kue asal dari orang Persia yang berkumis lebar.

Selama 800 tahun kue ho-pia terus menyebar menjadi camilan biasa di kalangan ibukota Chang'an, Xi'an sekarang, sampai suatu malam Tiong Ciu di masa kejayaan Tionghoa Tang di abad 8 Masehi.

Seperti biasa pada malam Tiong Ciu tersebut, Maharaja Tang Xuan-zong dan Rani Agung Yang Gui-fei bersama keluarga dan pejabat tinggi beramai-ramai merayakan Festival Bulan di Summer Palace, Hua-qing-gong di Lishan. Di atas mejanya tersedia banyak buah-buahan tradisi untuk festival bulan labu kuning, semangka, buah anggur dan lain lain, juga dihidangkan berbagai camilan kue-kue dan pia.

Yang Gui-fei sambil menikmati acara tarian yang disukai, sambil mengambil sebiji pia dan hanya dicicipi sedikit, ternyata pia tersebut merasakannya sangat enak dan dia menyukainya, terus berbisik kepada Maharaja, "Pia apa ini?". Sang Raja segera menanyakan pada orang orang disitu, tidak ada yang mengenalnya sehingga kokinya dipanggil menghadap. Kokinya menerangkan bahwa kue itu adalah kue barbar, ho-pia, kue biasa di kalangan rakyat jelata, hanya saja memang belum pernah masuk istana.

Maharaja merasa kue pia yang membuat selir kesayangannya menyukainya tetapi mempunyai nama yang kurang angggun,pia barbar, yang artinya pia orang berkumis meminta Gui-fei, selirnya, member nama yang pantas.

Sementara itu Gui-fei mengangkat pia dengan 2 jari mungilnya dan membandingkannya ke terang bulan di langit, lalu keluar dari mulutnya."Pia Bulan". Maka sejak saat itu juga resmi kelahiran Kue Bulan, Tiong Ciu Pia.

Ada juga legenda Pia Bulan semasa revolusi Tionghoa menjatuhkan kekuasaan Tartar Mongol di abad 13. Pada akhir kekuasaan Tartar Mongol di Tiongkok, rakyat memberontak atas kekerasan pemerintahnya, dimana ada seorang pemberontak yang bernama Zhang Shi-cheng menggunakan adat makan Tiong Ciu Pia. Dia menyelipkan kertas tulisan di dalam setiap pia yang diedarkan untuk memanggil Tionghoa berontak bersama pada malam purnama. Dia yakin bisa berhasil karena Mongol pantang makan daging babi yang merupakan isi pia pada jaman itu. Dengan demikian Mongol dijatuhkan oleh Tionghoa Ming.

Dari penyidikan sejarawan Tiongkok sekarang, tidak bisa menemukan ketulenan dasar legenda tersebut di atas. Sekian lama cerita yang menarik itu sudah menyebar ternyata hanya salah kaprah, sekarang sudah dinyatakan tidak bisa dipercaya, alias hoax.

Pada umumnya ada 2 pilihan Tiong Ciu Pia yang dijual sekarang. Yang pertama Tiong Ciu Pia khas Tanglang dari Hokkian yang merupakan keturunan asli ho-pia dari Dinasti Tang. Ini yang bentuknya seperti cakram, berkulit tebal putih yang di permukaan depannya ada cap merek atau tulisan merah. Berisikan coklat, keju, nanas, durian, campuran kenari mede dan apa saja.

Kedua, Tiong Ciu Pia khas Hongkong, kreasi orang Kanton yang merupakan silinder pendek, berkulit tipis warna keemasan, ada ukiran di permukaan depannya. Berisi lumpur biji teratai atau kacang merah, bisa ada satu atau dua kuning telor asin di dalamnya. Ini merupakan yang terpopuler karena sejak awal abad lalu dibawakan oleh orang Hongkong yang sudah menyebar ke segala pelosok dunia.

Kue bulan yang bulat melambangkan keutuhan keluarga, bagi bagikanlah seperempat irisan kue bulan kepada keluarga dan teman teman dan menikmati keindahan bulan purnama bersama sama, beginilah tradisi kerukunan Tiong Ciu.

Untuk kesehatan umum konsumen, Tiong Ciu Pia jaman sekarang sudah tidak lagi memakai bahan minyak babi, sehingga tidak pantang untuk memakannya dalam merayakan Festival Bulan bersama.

(Disadur oleh C.N.Hendarto)

Life Style

Eric, Kolektor Mainan Robot

DARI GUNDAM HINGGA IRON MAN

Memasuki ruangan itu seperti memasuki "surga" mainan robot. Itu adalah kamar dimana Eric Pranata Hadisurya menyimpan ribuan mainan robotnya di rumahnya. Koleksinya tertata rapi dalam sebuah lemari besar, bahkan sampai di atap lemari. Kemudian ada di dalam dua rak berdiri, serta beberapa rak yang menempel di dinding. Juga dipenuhi berbagai mainan robot.

Di kamar itu juga ada meja kerja yang dipenuhi botol-botol cat. Ini jadi tempat Eric untuk memperindah tampilan koleksi dengan mengecatnya memakai kuas maupun air brush. Tak hanya di kamar ini, di ruang tamu pun dia memanjang beberapa koleksi ukuran besar (35 cm) di atas meja. Koleksinya terdiri dari robot dan *action figure* Gundam, Macross, Ultraman, Godzilla, Kamen Rider, robot jadul seperti Getter Robo, Mazinger Z. Kemudian juga ada Iron Man dan Saint Seiya. "Kalau koleksi robot Jepang yang paling umum adalah Gundam," katanya.

Menurutnya, Gundam juga terdapat dalam beberapa pilihan, untuk pemula sampai kolektor dewasa. "Untuk kolektor dewasa umumnya membeli *action figure* yang lininya sekarang ini bernama *metal build* dan *robot spirits*," tambahnya. Sementara *model kit* dibagi beberapa grade juga, dari yang paling sederhana sampai yang paling rumit.

Grade *model kit,* lanjut Eric, adalah SD atau *super deformed* atau cebol, *high grade* (HG) dengan skala 1/144, *master grade* (MG) berskala 1/100, *perfect grade* (PG) dengan skal 1/60, *mega size* berskala 1/48, dan HY2M dengan skala 1/12.

Eric mengenal robot pertama kali waktu masih sekolah di SMP Domenico Savio Semarang pada 1995 (tidak meneruskan dan 1998 pindah ke Australia). Mainannya adalah Gundam, yang waktu itu banyak ditemui di toko mainan Big Bang. Pertama kali melihat mainannya di rumah Revano (kini arsitek, putera arsitek senior Johnny Hendrawan, red). Sejak itu mencoba beli satu dua, tetapi hasilnya jelek dan selalu hancur.

"Karena tidak pernah mainan dan belum ada *youtube* yang memandu pembuatannya. Motong pakai gunting biasa, padahal seharusnya pakai gunting khusus. Prosesnya juga asal-asalan, lem pakai alteco hahaha...," kata ayah dua anak ini.

Waktu pindah ke Sydney, Australia sebenarnya sudah meninggalkan mainan itu. Namun di sana justru ketemu toko mainan, dan mulai beli satu dua. Waktu itu juga belum terlalu populer seperti sekarang. "Tujuh tahun cuma beli 20 mainan".

Pulang ke Indonesia tahun 2006 masih meneruskan hobi mengoleksi Gundam, sampai kemudian muncul *hot toys*, yakni Iron Man. Kemudian juga mulai merambah ke *model kit* lain, seperti Transformers. Saat muncul video game Super Robot War, yang merupakan kumpulan robot-robot Jepang dari pertama hingga terkini, kesukaan terhadap Gundam makin menjadi. Ada juga Geta Robo dan Shogun Geta. Selera juga merambah ke *action figure*, yang pada awal-awal tetap pada produk yang dari Jepang, lalu ke Hong Kong juga.

Di Semarang ada toko Gundam, Unicorn Toys di sekitar Gedung Batu. Dulu beli online dari luar negeri sangat gampang, bisa beli berapa saja. Sekarang dibatasi, sebulan hanya boleh beli tiga mainan. "Ini karena Pemerintah berusaha untuk menekan impor. Pemicunya adalah viral seorang kolektor mengimpor banyak mainan, dan ditahan Bea Cukai. Karena marah, si pemilik menghancurkannya. Lalu Pemerintah mengeluarkan keputusan mengimpor itu maksimal tiga per bulan per customer".

Sejak Kecil

Waktu kecil ia suka menonton film tentang robot-robot, namun masih belum ada mainannya. Sekarang sudah ada dengan teknologi dan akurasi yang bagus. Dulu ada tapi kepalanya masih besar, jadi tidak proporsional. Kesenangannya yang utama adalah sudah memiliki semua robot itu, dan teknologinya selalu diperbarui, sehingga bisa mengoleksi lagi.

Dulu yang terkenal hanya beberapa pabrik, sekarang sudah makin banyak pabrik mainan, bahkan di China, baik yang berlisensi maupun tidak. Mereka punya ciri khas masing-masing, desain dengan karakter masing-masing, mainan yang bisa berubah bentuk, dibuat dan dibentuk sendiri, serta dibuat gagah dengan berbagai aksesori.

Robot Jepang ada yang SD atau *super deformed*, yang memiliki badan kecil dan kepala besar, kemudian oleh China dibuat mainan yang ukurannya normal dan proporsional. “Kebanyakan produk yang dijual Jepang ini sekarang adalan buatan China, yang membedakan cuma lisensinya saja. Mau yang KW atau orisinal”. Tetapi bedanya pun sekarang tipis. “Bagi saya, kalau barangnya beda ya saya beli”.

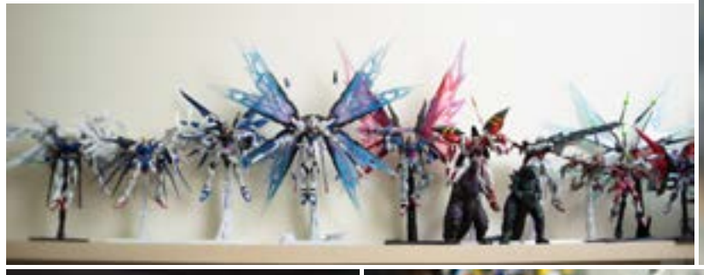
Gundam sekarang tidak hanya *model kit*, namun juga ada yang sudah jadi dan model besinya. Lininya adalah *metal build*, namun oleh China dibuat KW-nya sebagai *model kit*. Bentuknya sama. Harganya hanya seperenam produk Jepang. “Sudah ada warnanya dari sana, tapi masih bisa diberi warna sendiri”. Biasanya memang *line art*-nya berwarna putih. Nah bagi yang suka membangun dan mewarnai (*customized*) Gundam ada kompetisi Gundam Builders World Championship.

Eric menuturkan untuk mengecat perlu masker, karena proses pengecatan bisa memakai kuas atau air brush. Kalau bidangnya besar pakai air brush, kalau kecil pakai kuas. Namun biasanya dia beli Gundam, terus dirakit, yang polos ditambahi aksesori dan diampelas, lalu dimasukkan lagi ke kotaknya. “Ngecatnya lagi entah kapan, hahaha...”. Aksesori bisa dibeli yang sudah jadi di Gundam, tetapi jika ingin bikin sendiri juga bisa pakai *plastic sheet* (*fla plate*) yang kemudian dipotong dan dibentuk sendiri sesuai keinginan kustomisasi.

Sekarang semua pembelian kebanyakan pre-order. Bujet yang harus disediakan juga berbeda-beda. *Hot toys* seperti Iron Man setinggi 35 cm sekitar Rp 6 juta. Gundam juga ada yang bakal keluar, harga sekitar 95 ribu yen, tapi masuk masuk Indonesia bisa berharga sekitar Rp 17,5 juta. Ini Metal Structure Nu Gundam, yang merupakan salah satu desain terbaik dari hasil survei penggemar.

Sudah pesan? Eric hanya tertawa. Menurutnya, semoga dia bisa mendapatkannya, karena di Indonesia nantinya hanya ada sepuluh. Dan ini merupakan karakter terakhir Gundam. “Gundam memang berat di isi cerita. Pesan dari pembuatnya sebenarnya dalam sekali, yakni antipeperangan. Perang itu tidak ada yang bener tidak ada yang salah. Kedua sisi pasti rugi”. Orang Jepang memang sangat suka menyampaikan pesan-pesan yang mengingatkan. Misalnya Godzilla, yang mengajak untuk memperhatikan pentingnya lingkungan.

Eric juga mengoleksi semua anime robot-robot itu. Ia juga mengoleksi Macross, yakni robot yang bisa berubah jadi pesawat. Selain itu, ia juga memiliki buku-buku komik Gundam dan lain-lain. Untuk Gundam yang pertama, dia menjelaskan, awalnya adalah animasi, kemudian dibuatlah filmnya. Namun sang penulis ternyata tidak puas. Maka dibuat ulang lewat manga, dan disesuaikan dengan perkembangan jaman. “Sayangnya sekarang pesan-pesan yang dalam sudah tidak ada lagi, dan Gundam hanya menjual mainan kepada penggemar”. (BP)



Rumah Arsitek Johnny Hendrawan

TEMPAT TINGGAL sekaligus tempat berlibur

Memasuki gerbang rumah arsitek senior Ir Johnny Hendrawan Satria di Jalan Guntur No 17 Semarang memang seperti memasuki rumah untuk liburan di pegunungan. Pohon-pohon cemara berjajar mengelilingi rumah sepanjang pagar. Bangunan dua tingkat bergaya tropis ini memiliki nama yang terpasang di wajah rumah bagian atas: Cote d'Azur.

Memasuki pintu utama, pandangan mata kita langsung tembus ke halaman belakang rumah. Bahkan perbukitan Papandayan dan juga Gunung Ungaran langsung terlihat. Tak ada sekat antara ruang tamu, ruang makan yang posisinya lebih rendah, dan ruang santai di belakang yang lebih rendah lagi.

Konsep terbuka ini ditunjang oleh kontur tanah yang berjenjang dan menurun ke belakang. Ini membuat pandangan dari pintu utama tak terhambat untuk menikmati pemandangan taman dan kolam renang yang apik di halaman belakang, juga keindahan pemandangan gunung nun jauh di sana.

Ruang tamu yang luas juga menjadi ruang santai. Satu set drum ada di satu sudut ruang itu. Juga sebuah piano dan organ. Siap dimainkan tuan rumah dan para tamunya yang datang untuk bermain musik dan menyanyi bersama. Beberapa lukisan dan juga patung-patung seni menghias ruang tamu itu. Salah satu dindingnya diekspose dengan bata berwarna coklat kemerahan. Di dinding bata inilah foto keluarga dipasang.

Ruang makan seperti menjadi penghubung antara ruang tamu dengan beranda belakang yang dibuat untuk bersantai. Di sinilah Johnny dan para tamunya melewatkan waktu menikmati pemandangan air biru di kolam renang, yang dipadu taman yang apik, dan tentu saja Gunung Ungaran.

"Rumah bagi saya merupakan tempat tinggal sekaligus tempat berlibur," kata Johnny. Sehingga dulu sempat foto keluarga tidak dipasang. "Soalnya kalau dipasang kan kelihatan kalau rumah hahaha...," tambahnya, tapi lama lama ya dipasang juga. Bagi Johnny rumah juga jadi tempat santai bersama teman-teman. Ini tentu tak lepas dari memori masa kecilnya. Dia sering diajak piknik ke daerah pegunungan, sehingga sangat suka rumah-rumah bergaya villa.

Dan memang kemudian rumahnya menjadi base camp bagi teman-teman, baik sesama alumni SMA Loyola Semarang 1974 maupun teman kuliah di ITB Bandung. Rekan-rekan alumni SMA Loyola bisa rapat dengan santai, sehingga rumah menjadi tempat berkumpul. "Kalau ada waktu kami saling kontak, lalu kumpul untuk nyanyi-nyanyi bersama," tuturnya. Para anggota Mata Semarang Photography Club juga menjadikan rumahnya sebagai tempat untuk foto, karena kebetulan dahulu Johnny adalah bendahara klub Mata.

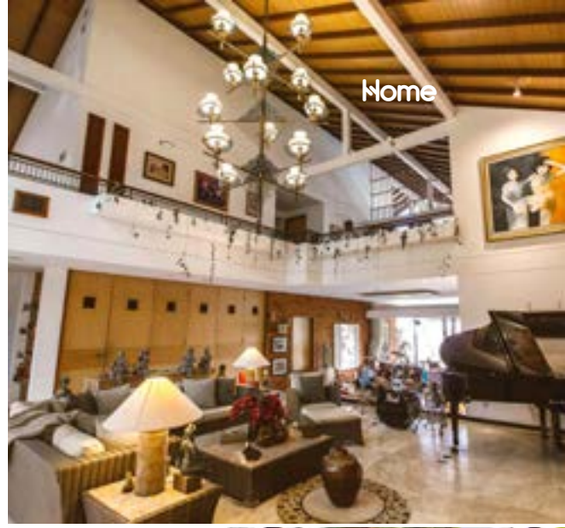
Lahan Impian

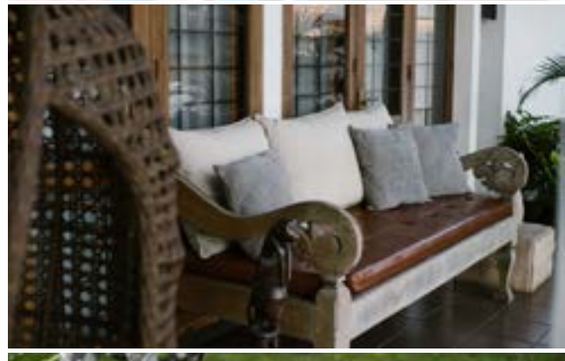
Rumah itu dibangun dari tahun 1993 hingga 1995. Bangunan utama sekitar 700 meter persegi, di atas lahan seluas 1.400 meter persegi. Tadinya lahan itu diinginkan oleh kliennya dan dia diminta untuk meninjau. Waktu itu Johnny sudah membatin, "Wah di semarang ternyata ada lahan yang seperti ini, bagus juga ya". Namun klien itu ternyata kemudian membeli lahan di Tambora. Johnny selalu punya ingatan terhadap tanah ini, namun saat itu belum mampu membelinya. Itu tahun 1988.

Ketika sudah merasa mampu, dia ingat tanah itu lagi. "Saya cari-cari info, ternyata punya orang Jakarta. Wah gak ada harapan nih...". Namun suatu ketika dia justru bertemu dengan pemiliknya di sebuah bank di Semarang. Namun dijawab, "sudah terjual". meskipun demikian orang itu meminta nomor telepon Johnny.

Tak selang lama pemilik tanah itu telepon dan menanyakan apakah dia masih berminat terhadap tanah itu. Sebenarnya sempat heran juga, katanya sudah terjual. Akhirnya setelah tawar menawar, tanah tersebut terbeli. Dia mengumpulkan uang lagi kemudian dibuat pagar dahulu. Saat itu dia masih tinggal di Tanah Mas. Karena sering banjir, maka diputuskannya untuk segera membangun di lahan itu.

Gambar pun disketsa dulu, pokoknya jalan duluan. Namun demikian semua tetap dalam perencanaan yang matang. Dikerjakan pelan-pelan, dan akhirnya





setelah 2,5 tahun rampung. “Akhir 1994 selesai dan awal 1995 diresmikan,” katanya.

Seperti Villa

Menurutnya, kalau soal arsitektur ibaratnya dia tidak sedang memasak pizza atau pecel, tetapi dia membuat masakan yang dianggapnya enak. “Yang jelas saya ingin rumah ini seperti villa. Jadi ketika di rumah seperti sedang berlibur,” ucapnya. Dijelaskannya, dalam mendesain rumah selalu bergaya santai, jarang desain yang yang megah atau gagah-gagahan. “Kecuali tentu saja kalau klien meminta, ya harus saya kerjakan, karena komitmen terhadap profesi”.

Waktu kuliah di ITB dia diajarkan berbagai tipe desain, namun yang sulit adalah membuat terobosan untuk menemukan gaya sendiri. “Sulit memang, karena sudah ada gaya Jepang, Spanyol, Victoria, nah kita mau kemana?”

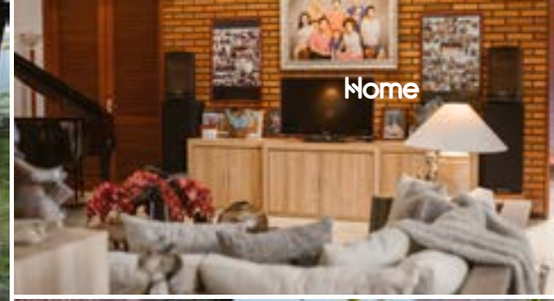
Menurutnya, lay out juga merupakan refleksi dari seorang arsitek. Ada yang orangnya efisien, maka desainnya efisien. Yang senang gagah, bisa saja desainnya selalu gagah. “Arsitek dan seniman Eko Prawoto memiliki desain yang unik, sudah pasti kepribadiannya juga unik,” tuturnya. Ditambahkannya, bahwa dirinya berbeda dengan Eko. Johnny mendesain dengan merencanakan sampai sekecil-kecilnya, sementara Eko menikmati proses.

Tipe desain untuk rumahnya sendiri adalah Indonesian tropical modern, dengan sirkulasi dan pencahayaan yang enak. “Saya ingin ada Indonesian touch. Saya tidak menyebut Jawa atau Bali. Pokoknya orang yang ke sini bisa merasakan suasana Indonesia”. Menurutnya, di Indonesia banyak kayu dan tanah liat, sehingga pilihan warna pun cenderung ke sana.

Di arsitektur, Johnny lebih memilih bahan alam dan tidak mau terjebak oleh bahan industri yang populer saat itu. “Karena kalau populer saat itu, sepuluh tahun lagi pasti sudah ganti. Bahan alamiah lebih long lasting, supaya selalu up to date”. Kemudian bangunan rumah juga dikonsep terbuka, sehingga ke arah selatan bisa menyaksikan Gunung Ungaran. Dan suasana seperti inilah yang paling dia sukai. “Jadi saya tempatkan meja makan dan juga kamar tidur yang bisa melihat pemandangan gunung yang bagus itu”.

Ditegaskannya, udara yang masuk harus bisa keluar, sehingga ventilasi rumah ada di empat arah. Ke kanan dan kiri, muka dan belakang, semua terbuka. “Kebanyakan ruang juga menjadi terang. Saya suka ada cahaya matahari yang menerobos ke ruangan. Itu keindahan dari Tuhan yang harus kita manfaatkan”.

Diceritakannya, ketika kuliah di ITB dulu dia suka sekali melihat pohon cemara. Ketika membeli lahan tersebut, langsung ditanami cemara dulu dengan membayangkan posisi rumah kira-kira ada dimana. Ternyata kemudian, rumah tidak ada nyamuk. Ada yang bilang kalau di hutan cemara, nyamuknya sedikit. “Tapi yang jelas karena di sekitar sini, tidak ada air selokan yang menggenang. Kemudian



karena rumah terbuka, angin mengalir. Selain itu katanya rumah yang ada kolam renangnya juga jarang nyamuk”.

Hampir semua ruangan di rumahnya Johnny menyukainya. Dia juga punya ruangan khusus untuk mendengarkan musik, sekaligus untuk bekerja dengan komputer. “Saya tidak terlalu menyukai home theatre, karena tidak terlalu betah nonton film terlalu lama. Lebih suka menikmati lagu-lagu. Sehingga ini menjadi ruang audio”.

Dulu, memang dia paling getol membeli perangkat audio yang high-end. Namun lama-lama semakin canggih harganya semakin mahal. Ia menahan diri dari membeli audio yang canggih itu. “Lha speaker yang bagus bisa mencapai Rp 4 miliar, kan gak bener juga kalau diteruskan hehehe...”. Namun saat itu dia tetap mengikuti perkembangan audio dengan membaca. Jika ada yang harganya tidak terlalu mahal, baru membeli.

Mengenai kata Cote d’Azur di dinding depan atas rumah, Johnny menuturkan itu artinya untaian permata biru. Ini adalah daerah pantai Mediterania Prancis. Tempat yang indah ini selalu dalam kenangannya seusai berkunjung ke sana. “Semua karya saya selalu saya beri nama, terkadang juga mengambil istilah dari bahasa Sansekerta. Kami juga pernah pergi ke Sorento, AS, kemudian rumah keluarga kami di Bandung kami beri nama Sorento. Memperlakukan rumah dengan memberi nama tentu berbeda jika hanya memberi nomor . “Ada keterikatan jiwa dan raga dengan rumah tersebut”. (BG)

Kaki Naga Bekal Sekolah

Resep by @nisa_anindyajati

Bahan :

250 gr Ayam tanpa tulang
100 gr Udang kupas
1 buah Wortel, serut
3 buah Buncis, iris tipis
3 buah Daun Bawang, iris tipis
1 btr Telur
200 gr Tepung Tapioka
2 siung Bawang Putih
2 sdm Saos Tiram
1 sdm Kecap Asin, Gula, Garam, Merica

Pelapis :

Telur kocok lepas
Terigu
Tepung Roti

Siapkan :

Sendok es krim bagi 2, cuci bersih

Minyak untuk membentuk adonan dan untuk menggoreng

Cara Buat :

Masukkan semua bahan ke dalam food processor

Cek rasa, dengan menggoreng sedikit adonan

Siapkan panci berisi air beri sedikit minyak, didihkan

Lumuri tangan dengan minyak, bentuk adonan beri sendok es krim di bagian tengahnya. Masukkan ke dalam air yang mendidih tadi

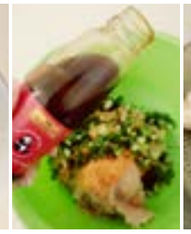
Setelah adonan mengapung, angkat dan tiriskan

Setelah dingin, masukkan adonan kaki naga ke kocokan telur lalu dilumuri terigu, kemudian ke kocokan telur lagi, terakhir lapisi dengan tepung roti

Simpan dalam lemari es sebentar agar pelapis menempel dengan baik

Goreng sampai kecoklatan, gunakan minyak yang banyak agar terendam

Kaki naga siap dinikmati



Wisata ke Jepang
menikmati

TOKYO KYOTO

oleh Hendra Setiadji

Jepang. Negeri Matahari Terbit ini selalu menarik untuk dikunjungi. Di tengah kemajuan dan perkembangan kehidupan dan teknologinya yang modern, kehidupan dan ritual tradisional juga terpelihara secara harmonis.

Gabungan keduanya, ditambah kondisi alam yang indah serta kemampuan untuk merawat objek-objek wisata dan keterlibatan warga dalam aktivitas pariwisatanya, membuat turis merasa nyaman bepergian ke setiap sudut dan pelosok Jepang.

Kami sekeluarga menikmati perjalanan ke Tokyo dan Kyoto. Menjelajah dan mengunjungi tempat-tempat wisata yang menunjukkan kemodernan Jepang, memasuki kawasan tradisional, dan tentu saja tidak lupa mencobai berbagai sajian kuliner.

Kami menikmati pemandangan Kota Tokyo dengan menaiki Tokyo Tower, yang memiliki ketinggian keseluruhan 332,6 meter. Menara ini menjadi landmark kota, dan ramai dikunjungi wisatawan. Di Tokyo Tower terdapat observatorium utama yang terletak di ketinggian sekitar 150 meter dan observatorium khusus yang berada di ketinggian 250 meter. Pada hari Sabtu, Minggu, dan libur nasional, "tangga naik" menuju observatorium utama dibuka

Di Tokyo, kami juga berkunjung ke showroom mobil terbesar di Jepang, Showroom Toyota Mega Web. Yang istimewa, Mega Web bukan tampil sebagai showroom konvensional, melainkan menjadi gedung pameran. Gedung ini bukan hanya menampilkan mobil yang saat ini dijual saja, tapi juga mobil-mobil kuno Toyota, mobil balap, mobil konsep, hingga teknologi-teknologi yang dimiliki oleh Toyota.

Area pun dibagi berbagai segmen mulai dari area *global product* yang memamerkan mobil-mobil Toyota yang terkenal di seluruh dunia, area *safety* yang menampilkan teknologi keamanan Toyota, area *environment* yang menampilkan teknologi yang ramah lingkungan hingga teknologi terkini yang dipamerkan di area *smart mobility.*

Mega Web yang berada di Odaiba, Tokyo merupakan tempat yang menggantikan peran showroom legendaris Amlux. O iya, bagi penggemar Gundam, di daerah Odaiba itu ada patung Gundam raksasa yang bisa dijadikan objek untuk berfoto.

Tak hanya di Kyoto yang merupakan kota kuno, Tokyo juga memiliki banyak kuil menarik. Salah satunya adalah Kuil Sensuji yang ada di kawasan Asakusa. Area rumah ibadah ini disebut-sebut sebagai kuil tertua di Tokyo, dan dibangun sekitar tahun 628.

Bagian kuil yang banyak menarik perhatian berada di pintu gerbangnya yang bernama Kaminari Gate. Di sana tergantung sebuah lampion yang begitu besar, beratnya lebih dari 600 kg, panjangnya mencapai 4 meter, lingkar lampion 3,4 meter, hingga tampak menutupi setengah bagian pintu gerbang. Lampion tersebut berwarna merah dengan nama Kaminari Gate dalam bahasa Jepang tertulis di bagian depannya. Lampion ini jadi tempat ramai untuk berfoto.

Setelah berfoto, pelancong bisa berjalan di Nakamise. Ini adalah sebuah jalan kecil sepanjang 200 meter yang menghubungkan gerbang utama dengan gerbang kedua kuil. Nah, di Nakamise banyak terdapat toko-toko di mana pengunjung bisa icip-icip jajanan khas Jepang dan belanja suvenir.

Bagi yang membawa anak-anak, tentu jangan melewatkan untuk berkunjung ke Disneyland Tokyo. Dibangun di lahan seluas 46 ha, Disneyland Tokyo merupakan resort rekreasi Disney pertama yang dibangun di luar Amerika. Dan tentu saja kita akan menjumpai semua karakter komik dan film kartun Disney di lokasi wisata tersebut.

Ke Kyoto

Usai menikmati suasana modern di Tokyo, kami melanjutkan perjalanan ke kota kuno Kyoto. Perjalanan dari Tokyo ke Kyoto dan tentu saja Osaka, kami tempuh dengan menggunakan kereta peluru (sinkansen). Kami menggunakan Sinkansen Hikari yang menempuh jarak sekitar 500 km dengan waktu 2 jam 40 menit. Ada pun kereta sinkansen tercepat, Nozomi menempuhnya dengan waktu 2 jam 20 menit.

Yang luar biasa dari sinkansen ini selain kecepatannya, adalah tidak ada suara dan guncangan sama sekali. Bahkan ketika baru berjalan pun tidak terasa, tahu-tahu ternyata sudah melaju kencang. Perjalanan ini tersuguhi pemandangan Gunung Fuji yang ikonik di sisi kanan kereta.

Di Kyoto kami mengunjungi Kuil Yasaka yang berada di sisi timur Shijo-dori yang merupakan salah satu jalan utama di Kyoto. Bersebelahan dengan Taman Maruyama yang dihiasi indahnya tanaman bunga sakura. Adanya beragam festival yang diadakan setiap bulan membuat kuil ini selalu ramai oleh peziarah sepanjang tahun. Selain itu, gerbang kuil tetap dibuka walaupun matahari sudah terbenam, sehingga pengunjung juga bisa berziarah di malam hari. Kami menyewa kimono untuk lebih merasakan nuansa ritual di dalam kuil.

Kuil Yasaka juga dikenal sebagai kuil percintaan terbesar di Kyoto. Pasangan suami istri dewa bernama Susanoo no Mikoto dan Kushinada Hime no Mikoto dipercaya bersemayam di kuil ini. Keduanya dipercaya memiliki kekuatan cinta yang besar karena hubungan mereka yang sangat baik.

Sementara di Osaka kami tidak melewatkan wilayah Dotonbori, yang merupakan salah satu pusat pertokoan di Osaka dan juga nama wilayah di mana pusat pertokoan tersebut berada. Selain itu, Dotonbori juga menjadi nama sungai yang mengalir di bagian utara pusat pertokoan ini.

Tidak membosankan berkeliling di Dotonbori seharian penuh karena di sini banyak terdapat kedai, tempat untuk belanja, dan tempat menyenangkan lainnya. Terdapat banyak penjual makanan khas Osaka, yakni takoyaki. Nah di sini jangan pula lupa

untuk mencoba kepiting, yang kakinya besar-besar dan berdaging.

Di Jepang memang belum terasa lengkap jika belum mencoba sajian daging sapi istimewanya. Kami mencoba daging sapi Kobe. Secara garis besar, daging sapi Kobe merupakan daging sapi berjenis Wagyu. Namun, tidak semua Wagyu berjenis Kobe.Wagyu berasal dari bahasa Jepang, wa berarti Jepang dan gyu berarti sapi. Wagyu memang sebutan untuk daging sapi yang berasal dari ras sapi Jepang.

Ada empat ras sapi asal Jepang yang dapat menghasilkan daging wagyu, seperti Japanese Black (Kuroge Washu), Japanese Brown (Akage Washu), Japanese Polled (Mukaku Washu), dan Japanese Shorthorn (Nihon Tankaku Washu). Daging sapi Kobe mengarah pada salah satu jenis ras, Japanese Black, yang diternak di wilayah Provinsi Hyogo.

Rasanya? Luar biasa memang, tekstur daging yang lembut serasa lumer di mulut. (BP)

Auf, owner batik

Gesek Godong

Berharap Tiap Hari Wong Semarang Berbaju Batik

''MOSOK batik tulis kok regane satus ewu. Ra ngandel, aku ora percoyo!'' kata seorang ibu dengan nada sedikit kasar sembari melemparkan kain batik ke wajah si pedagang kaki lima di Pasar Semawis, malam itu.

Bukannya marah, si pedagang tetap gigih menjelaskan bahwa batik yang dia tawarkan benar-benar batik tulis. ''Benar, Ibu. Ini benar-benar batik tulis. Coba Ibu lihat sebentar. Ini bahan batiknya. Ini batik yang sudah jadi. Dan ini batik tulis yang sudah jadi dan yang saya tawarkan ke Ibu.''

Si Ibu terdiam, sembari bergumam. ''Apa benar ini batik tulis. Kok bisa murah harganya ya...''

Narasi di atas hanya sepenggal cerita ''duka'' yang dialami Auf, owner Batik Tulis Gesek Godong Semarang di awal menekuni usahanya. Saat pameran di Plaza Simpanglima, ada seorang Bapak yang mati-matian menyatakan bahwa batik yang ditawarkan Auf bukan tulis. Tapi batik print.

''Jangan ajari saya tentang batik. Saya punya satu lemari berisi baju dan kain batik tulis. Paling murah harganya Rp 500 ribuan. Ini kok Rp 150 ribuan?''

Meski mati-matian menyatakan yang dijual Auf bukan batik tulis, anehnya si Bapak itu selalu membeli bahkan memborong batik dari galeri Auf setiap bulan. ''Sekali belanja, Bapak itu habis jutaan rupiah hehe... Dunia memang aneh,'' kata Auf.

Ada lagi cerita aneh sejenis. Seorang bapak mengajak istri dan keluarganya ke kampung kelahiran Auf, di Pamekasan, Madura. Dia ingin membuktikan bahwa batik yang dijual Auf adalah benar-benar batik tulis, bukan batik cap atau printing.

''Sesampai di sana, Bapak itu memang memborong batik tulis langsung dari para perajin atau pedagang lokal. Alasannya, batiknya benar-benar batik tulis. Sebelum pulang, si Bapak itu bagi-bagi uang kepada para perajin batik tetangga saya. Katanya, kasihan. Sudah kerja keras dan tekun, tapi karyanya dihargai murah. Namun kalau sudah sampai ke tangan para pedagang besar di kota-kota besar, di butik-butik, harganya bisa berlipat 10 hingga 100 kali dari harga kulakan.''

Sebenarnya, Auf juga menjual kain batik di atas Rp 1 juta. Bahkan dalam pameran tingkat nasional dan internasional harganya bisa mencapai Rp 5 juta - Rp 10 jutaan. ''Yang harganya mencapai Rp 5 juta - Rp 10 jutaan, proses pembuatannya bisa mencapai 3 hingga 6 bulan. Tergantung tingkat kesulitan.''

Untuk Semua Kalangan

Lebih jauh, Auf, pria kelahiran Pamekasan, Madura 16 Mei 1982, itu mengaku resah. Sebab, batik tulis itu adalah benar-benar kekayaan bangsa Indonesia yang kini mulai terpinggirkan. Batik tulis menjadi demikian sakral dan terkesan hanya untuk kalangan berduit yang mampu dan pantas mengenakannya.

''Padahal yang membuatnya adalah rakyat jelata, harganya di tingkat perajin pun sangat terjangkau. Namun mengapa ketika dijual di butik dan swalayan harganya bisa selangit. Sehingga kalangan menengah ke bawah tidak mampu membelinya. Ini kan ironi,'' keluhnya.

Bahkan, saking galaunya, dia pernah membuat status di WhatsApp (WA), seperti ini. #Petantang petenteng jalan ke sana ke sini, ngakunya NKRI harga mati, tapi passionnya mulai dari kepala sampai ke kaki produk luar negeri. Apaan tuh!

Karena keinginannya begitu kuat agar batik tulis bisa memasyarakat, maka dia menjual produknya dengan mulai harga Rp 100 ribuan.

''Saya tidak merusak harga pasaran. Saya hanya menjual batik tulis dengan keuntungan tidak terlalu banyak. Tapi kalau semua kalangan bisa membeli dan mengenakan serta kemudian mencintai batik tulis yang notabene produk sendiri, apa salahnya.''

Bahkan, karena saking murahnya, oleh sejumlah pengusaha batik di Semarang, Auf dianggap merusak harga. Namun strategi marketing yang digunakan Auf ternyata justru mendapat sambutan dari pasar. Pada awal-awal mencari pasar, dua hari Auf berjualan secara PKL (pedagang kaki lima) di Jl Gergaji, belakang Mapolda Jateng, saat momentum hari Krida setiap Jumat dan car free day (CFD) setiap Minggu.

''Hasilnya sangat signifikan. Dagangan saya lumayan laku. Bahkan berjualan batik tulis model PKL-an selama 2 hari itu, ibaratnya cukup untuk memberi makan keluarga, yakni istri dan anak selama satu bulan. Ahamdulillah, ini hasil awal berdagang batik tulis yang luar biasa,'' ujarnya.

Klasik Kontemporer

Kini, bersama, Syarifah, istrinya, dia membuka galeri di Jl Sriwijaya, Genuk Baru V RT 05/RW 06 No 105 Semarang. Beragam produk unggulan batiknya antara lain Batik Tulis Gesek Godong, inovasi seni tekstil dari daun kering. Batik tulis Semarangan kontemporer. Batik tulis klasik modern. Ekoprint (seni tekstil dari getah daun atau tanin daun). Batik

kartun camcam (karakter kartun bermacam-macam) dengan tema : Penjual Lunpia, Mainan Jadul, Kebun Binatang, Tugu Muda, Warak Ngendog, pete dan terong, dll.

"Kebetulan saya tinggal di Jl Sriwijaya, dekat dengan Pasar Peterongan. Selain gesek godhong, saya juga membuat batik tulis peterongan (pete dan terong)."

Pada 2018, Auf mencoba membuat batik kontemporer dengan metode gesek. Dia menemukan dedaunan sebagai ciri khas batik produksinya. Hampir semua daun yang memiliki tekstur dan ada tulang daunnya, bisa dijadikan bahan untuk menjiplak dengan teknik gesek.

"Saya menggunakan daun duku, mangga, nangka, palem, jati, bodhi, waru, kelengkeng, melati air, pepaya, dan masih banyak lagi daun dari pepohonan yang tumbuh di pinggir pantai. Dedaunan itu bisa menampilkan serat-seratnya. Saat saya gesek hasilnya bisa meninggalkan tekstur yang unik di atas kain katun bahan dasar batik. Akhirnya, metode itu saya namakan Batik Gesek Godong," jelasnya.

Batik Gesek Godong ini tidak bisa diulang sama persis. Hal ini yang membuat batik ini semakin unik. Sebab, pewarnaan bisa sama, namun ukuran dan letak daun tidak bisa sama.

Pagi proses pembuatan, siang pengeringan di bawah terik matahari, sore proses viksasi (penguncian warna). Batik Gesek Godong ini melewati 6 kali proses pencucian, sehingga benar-benar tidak luntur dan siap dipasarkan. "Jadi konsep produksi batik ini sangat Indonesia banget. Yakni, gotong royong. Karena setiap tahapan itu dilakukan oleh orang yang berbeda."

Auf berharap Batik Gesek Godong ini benar-benar bisa menjadi salah satu ikon Kota Semarang. Dengan batik itu, dia menciptakan seni kontemporer modern yang diharapkan bisa dinikmati atau dipakai seluruh kalangan. Tidak hanya pejabat namun juga rakyat.

"Ke depan Batik Gesek Godong ini motifnya adalah "isen-isene" Kota Semarang. seperti warak ngendog, tugu muda, simpang lima, lawang sewu, kota lama, banjir kanal, pantai Marina, warung semawis, kawasan pecinan, goa kreo, asem arang (asal kata Semarang), dsb."

Jika motif Batik Gesek Godong sudah Semarang banget, maka Auf berharap ke depan setiap hari warga kota Lunpia ini mengenakan baju batik tulis. Para turis, baik itu wisatawan dalam negeri terlebih lagi wisatawan luar negeri saat jalan-jalan di Semarang melihat bahwa warga Kota ATLAS ini benar-benar sangat mencintai batik tulis bermotif isen-isenane Kota Semarang.

"Sehingga merekapun tak segan-segan dan ikut larut membeli dan mengenakan baju batik saat berada di Semarang. Sekaligus mereka saat pulang juga membawa oleh-oleh yang murah khas Semarang, yakni baju batik tulis bermotif semarangan." (Ali)

mengungkap asal-usul

JOKER

Sang peneror itu datang lagi. Joker, yang menjadi musuh bebuyutan Batman kali ini diperani oleh Joaquin Phoenix. Film *Joker* ini tidak lagi berdasarkan komiknya, tetapi dikembangkan lewat skenario yang terpisah. Dan mengungkapkan asal usul Joker.

Digambarkan dia harus berjuang bertahan hidup di kota Gotham yang seakan selalu menghancurkan jiwa dan semangatnya. Selain itu, ia juga harus merawat ibunya yang sakit. Berbagai persoalan ini membuatnya semakin terpuruk.

Joker yang memiliki nama Arthur Fleck berusaha menjadi badut dan melakukan pertunjukan komedi untuk mencari uang. Dia menyembunyikan rasa sedihnya di balik riasan badut yang tersenyum. Sayangnya, dia selalu mendapat perlakuan buruk dari beberapa penduduk kota Gotham. Entah papan promosinya dirusak atau dia dikeroyok.

Arthur pun kemudian beralih dari komedian ke kehidupan kejahatan dan kekacauan di Gotham City. “Dulu saya berpikir bahwa hidup saya adalah sebuah tragedi,” kata Arthur dalam trailer film supervillain ini. “Tapi sekarang saya sadar itu komedi.”

Selain Joaquin Phoenix, pemain lain yang ikut membintangi film yang disutradarai oleh Todd Philips ini yaitu Robert De Niro, Zazie Beetz, Bill Camp, Frances Conroy, Brett Cullen, Glenn Fleshler, Douglas Hodge, Marc Maron, dan Josh Pais. Film berdurasi 122 menit ini berada dalam naungan studio produksi Warner Bros.

Sosok Joker sebelumnya pernah diperani dengan akting yang dahsyat oleh Heath Ledger dalam film Batman *The Dark Knight*. Pendalaman karakter Joker itu seakan menjadi patokan standar tinggi bagi aktor-aktor lain yang hendak memerani Joker. Mampukah Phoenix meraih standar itu ? (BP)

ALCONA
Specialist Contractors In Aluminium - Since 1975

ALUTAMA Aluminium Extrusion
YKK ap DISTRIBUTOR
almasa
Pintu Kamar Mandi
AWET
HARGA TERJANGKAU
ANTI KEROPOS

Alcona Pintu Expanda
Architectural Hardware

EPCO

ALCONA FOLDING GATE
Jl. Dr. Cipto No. 74 - Semarang Telp. 024-3510925 Fax. 024-3510841
Desain Handle Elegant dan Nyaman - Tersedia Banyak Pilihan Warna
Ringan dan Mudah untuk di Buka-Tutup - Daun Pintu Tebal dan Kokoh
Pemasangan Rapi, Bagus dan Profesional - Garansi Purna Jual Dijamin
Primabond
DECOPANEL
Aluminium Composite Panel
Hight Quality PVDF Coating
Hight Quality Polyester Coating

ALUTAMA
Aluminium Extrusion
“Quality is not an act, it is a habit”

UNITED REGISTRAR OF SYSTEMS URS ISO 9001
UKAS MANAGEMENT SYSTEM 0043
URS is a member of registrar of standards (Holdings) Ltd.
Architectural - Commodity - Carrosserie

KPR BCA

BCA
Senantiasa di Sisi Anda

Kunci Bebas Worry

Bunga Ringan & Stabil

Halo BCA 1500888 / www.bca.co.id
BCA terdaftar dan diawasi oleh OJK