

HANDS ON

CHARCOAL FOR CHILDREN 2019



Hands-On! : Charcoal For Children 2019

With invited architects/ designers:

Venty Vergianti

Maria Yohana Raharjo

Benson Saw & DesignStream

Budiman Ong

Exhibition opening:

31 May 2019

Exhibition runs:

1 June - 31 July 2019

CushCush Gallery

Bali, Indonesia

***"Creativity is Contagious.
Pass it on."***

-Albert Einstein

CHARCOAL FOR CHILDREN 2019: HANDS-ON!

CHARCOAL FOR CHILDREN (CFC) adalah bagian penting dari perjalanan LagiLagi, karena ini adalah salah satu manifestasi dari partisipasi LagiLagi dalam mendukung kreativitas anak-anak di Bali. Program CFC adalah program kreatif berbasis komunitas untuk anak-anak yang dipersembahkan oleh LagiLagi dan CushCush Gallery. Kegiatan ini merupakan lokakarya gratis untuk anak-anak, di mana anak-anak dapat bertemu dengan orang-orang dari industri kreatif seperti seniman, desainer, arsitek, dan komunitas kreatif, untuk berkolaborasi bersama menggunakan bahan yang tidak terpakai dan berbagi pengalaman mereka. Dalam lokakarya CFC, anak-anak dapat bermain, belajar, dan mengeksplorasi melalui seni dan pembelajaran kreatif.

Di-host setiap tahun di CushCush Gallery, CFC menggunakan arang yang diproduksi sendiri oleh LagiLagi sebagai media ekspresi dan kreasi bagi berbagai bentuk karya kreatif, yang menanggapi tema yang berbeda setiap tahun. Untuk Charcoal For Children 2019, temanya adalah 'Hands-On!'

Di CFC2019: Hands-On!, dua arsitek / seniman multidisiplin: Venty Vergianti + Maria Yohana Raharjo, desainer ternama Benson Saw & DesignStream, dan award-winning desainer Budiman Ong, masing-masing merancang sistem modular dari bahan-bahan sisa potongan produksi, dan melibatkan anak-anak dalam sesi lokakarya, yang di dasarnya pendekatan langsung dengan bahan-bahan sisa dan memberikan pengalaman menggunakan tangan mereka langsung, serta membangun ide ataupun kreatifitas dengan desain dan pola pikir konstruksi arsitektur. Kreasi kolaboratif mereka akan ditampilkan di Pameran CFC2019: Hands-On! yang mengundang publik untuk datang dan bermain, mengalami dan melihat kembali, memikirkan kembali dan melakukan kembali... untuk menjadi sumber kekuatan dan kebaikan bagi Ibu Pertiwi kita.

CHARCOAL FOR CHILDREN (CFC) is an important part of LagiLagi's journey, as it is one of the manifestations of LagiLagi's participation in supporting the creativity of children in Bali. CFC program is a community-based creative program for children jointly presented by LagiLagi and CushCush Gallery. It is a free workshop for children where children get to meet with people from creative industry such as artists, designers, architects, and creative communities, to collaborate together using off-cut materials and share their experience. In CFC workshops, children can play, learn, and explore through art and creative learning.

Annually hosted at CushCush Gallery, CFC uses LagiLagi DIY charcoal as a medium for expression and creation of different forms of creative works, responding to different theme each year. For Charcoal For Children 2019, the theme is 'Hands-On!'.

In CFC2019: Hands-On!, multi-disciplinary architects/artists duo: Venty Vergianti + Maria Yohana Raharjo, esteemed designer Benson Saw & DesignStream, and award winning designer maker Budiman Ong are on-board, each designing a modular system from material off-cuts, to engage children in experiential workshop sessions that are based on meaningful hands-on approach, with design and architecture construct in mind. Their collaborative creations come together in CFC2019: Hands-On! exhibition that invites public to come and play, experience and re-look, re-think and re-do... to be a force for good for our Mother Nature.

LAGILAGI

LagiLagi adalah sebuah inisiatif yang lahir dari kesadaran kami untuk merespons dan membangun kesadaran terhadap lingkungan dan alam di sekitar kita dengan menggabungkan kreativitas, desain + seni, serta mendorong pendidikan kreatif sejak dini di lingkungan sosial kita. Pada dasarnya, Ibu Pertiwi dan alam kita telah memberikan banyak kebaikan dalam hidup kita, dan sekarang saatnya bagi kita untuk memikirkan kembali bagaimana kita dapat berkontribusi dan memberi kembali, untuk menciptakan rantai siklus kebaikan tanpa akhir melalui kreativitas!

Kami mulai melihat dari dalam diri kami sendiri. Apa yang bisa kita proses dan ubah menjadi kebaikan, berulang kali. Bagaimana kita dapat berpikir kembali tentang reduce, reuse, recycle dan menjadikannya bagian dari gaya hidup kita. Untuk mengingatkan kita tentang apa yang terjadi di sekitar kita, masyarakat kita dan lingkungan kita. Dimulai dengan sisa potongan kayu jati CushCush, dan melalui proses perancangan dan pembuatan, kami memberikan nilai pada sisa potongan-potongan kayu, dengan mengubahnya menjadi peralatan makan yang indah, arang menggambar, dan kreasi paket permainan kreatifitas terbaru yang dapat kita gunakan lagi dan lagi dalam kehidupan kita sehari-hari.

Melalui upaya penggalangan dana dari workshop 'Make Your Own Charcoal' yang menyenangkan dan bermakna, serta keuntungan dari penjualan koleksi ramah lingkungan LagiLagi, LagiLagi menyelenggarakan sesi berbagi di sekolah, lokakarya kreatif gratis untuk anak-anak sekolah lokal, yayasan dan panti asuhan, dan bersama-sama menyelenggarakan 'Charcoal For Children' dengan CushCush Gallery: sebuah program kreatif tahunan gratis untuk semua anak di Bali, berkolaborasi dengan seniman / arsitek / desainer dan sukarelawan lokal.

LagiLagi is an initiative born out of our consciousness, to respond and create awareness to our natural environment by combining creativity, art + design, and fostering early creative education in our social environment. Our mother nature has given us much goodness into our lives, and now it is time for us to rethink how we can contribute and give back, to create a chain of never-ending cycle of goodness through creativity!

We started looking within ourselves. What we can process and turn into goodness, again and again. How we can re-think about reduce, reuse, recycle and make it part of our lifestyle. To remind us about what is happening around us, our society and our environment. Starting with CushCush Teakwood off-cuts, and through the process of designing and making, we give value to the pieces of off-cuts, by turning them into beautiful dining utensils, drawing charcoal, and our latest creation of playing kits that we can use in our everyday living again and again.

Through fund-raising efforts from fun and meaningful 'Make Your Own Charcoal' workshop, as well as profits from sales of LagiLagi eco-conscious collections, LagiLagi organises sharing sessions in schools, free creative workshops for children of local schools, foundations and orphanages, and co-organises 'Charcoal For Children' program with CushCush Gallery: an annual free creative program for all children of Bali in collaboration with artists / architects / designers and local volunteers.



LagiLagi | +62 361 242034

balilagilagi@gmail.com | @lagilagi_bali (Instagram) | LagiLagi (facebook)

CUSHCUSH GALLERY

CushCush Gallery (CCG), bagian dari keluarga CushCush, di lahirkan sebagai platform untuk kolaborasi kreatif dalam desain + seni kontemporer. CCG adalah galeri alternatif yang merangkul interaksi dan merayakan kreativitas multi-disiplin melalui eksplorasi persimpangan seni, desain, materialitas, teknik dan kerajinan.

Ketika LagiLagi berhasil mendaur ulang sisa-sisa potongan kayu menjadi arang gambar, menjadi jelas bahwa arang gambar DIY adalah media potensial untuk mewujudkan misi LagiLagi untuk mendorong kreativitas di antara anak-anak. Sejalan dengan visi CCG untuk melibatkan dan berbagi dengan masyarakat, CCG sangat senang bekerja sama dengan LagiLagi dan memprakarsai program Charcoal For Children.

Selain menjadi tuan rumah program Charcoal For Children, CCG menjadi tuan rumah seniman dan kreatif lokal dan internasional yang baru mulai dan mapan untuk menghadirkan program seni + desain kontemporer yang berkualitas, untuk memperkaya pengalaman Bali. Melalui program pameran, residensi, dan kolaborasi kurasi sepanjang tahun, CushCush Gallery memfasilitasi pertukaran antara komunitas internasional para seniman dan kreatif dan Bali.

CushCush Gallery (CCG), an addition to CushCush family, is conceived as a platform for creative collaborations in contemporary art + design. It is an alternative gallery that embraces interactions and celebrates multi-disciplinary creativity through explorations of intersections of art, design, materiality, techniques and crafts.

When LagiLagi successfully up-cycled smaller timber off-cuts into drawing charcoal, it became apparent that the DIY charcoal is a potential medium to realize LagiLagi's mission of fueling creativity amongst children. In line with CCG's vision and as a way of engaging and giving back to the community, CCG is thrilled to collaborate with LagiLagi and initiated the Charcoal For Children program.

Besides hosting Charcoal For Children program, CCG is hosting local and international uprising and established artists and creatives to present quality, contemporary design + art programs, to enrich the Bali experience. Through its year-round program of curated exhibitions, residency and collaborations, CushCush Gallery facilitates exchanges between an international community of artists and creatives and Bali.





Penemuan Diri Melalui Pengalaman Seni

Eko Prawoto*

Kecerdasan dan kreativitas manusia menjadi salah satu penentu penting dalam keberlanjutan keberadaannya. Kemampuan untuk berpikir terbuka, beradaptasi dan menemukan sesuatu yang lebih baik merupakan aspek penting manusia, tidak saja dalam batas survivalnya namun juga pada pengembangan budayanya.

Anak-anak merupakan harapan dan penentu pada terwujudnya masa depan yang lebih baik. Persinggungan antara anak-anak dengan pengembangan kreatif serta kecerdasan merupakan keniscayaan, esensi dari segala bentuk pendidikan.

CushCush Gallery mengambil inisiatif yang sangat mulia ini dengan menyelenggarakan serangkaian kegiatan bertajuk 'Hands On'. Sebagai kelanjutan dari program tahunan Charcoal For Children sebelumnya dengan menggarap secara serius target group anak-anak. Ini merupakan upaya sadar untuk ikut melakukan investasi sosial bagi masa depan. Seni rupa atau juga desain dan arsitektur pada umumnya dipakai sebagai media dalam program kegiatan kali ini.

Menjadikan anak sebagai seniman mungkin bukan tujuan jangka pendek yang akan diwujudkan. Namun program ini agaknya ingin menggunakan pengalaman seni dan design untuk membuka lebih lebar pintu atau cakrawala berpikir kreatif pada anak.

Seperti yang dikatakan oleh Kahlil Gibran bahwa anak-anak bukanlah tertambat pada masa lalu namun lebih sebagai mata panah yang terbang menuju menyongsong masa depan. Peran terbesar yang bisa kita lakukan adalah memberikan bekal persiapan agar makhluk kecil ini mampu beradaptasi secara kreatif dalam ruang dan waktu kehidupannya kelak.

Self Discovery through Creative Experience

Eko Prawoto*

Intelligence and creativity have been one of the essential qualities that have led to the continued survival of mankind. The ability to adapt and be open-minded; important human traits, are not only important for survival, but also to the development of culture.

Children are the hope and the impetus for a better future. Contact between children with creative development and intelligence is a necessity, the essence of all forms of education.

CushCush Gallery took this noble initiative by holding a series of workshops titled 'Hands On' as a continuation of the previous years' Charcoal For Children (CFC) program by seriously working on the target group of children. This is a conscious effort to participate in making social investments for the future. Art, or design and architecture are generally used as media in this CFC program of workshops.

Transforming children into artists is not the short term goal that they are pursuing. This program instead wants to use the experience of art and design to encourage creative thinking and widen horizons for the next generation.

As said by Kahlil Gibran, children are not tied to the past - rather, they are the arrowheads that fly towards the future. The biggest role that we can fulfil is to provide preparation so that these small beings can adapt creatively in the space and time of their lives.

Saya bersyukur boleh melihat dan mengamati bagaimana proses penyiapan ini berlangsung. Workshop 'Hands On' bersama dengan tim DesignStream dari Kuala Lumpur Malaysia. Workshop dimulai dengan pengenalan peserta, suatu tahapan yang sangat penting agar anak-anak tidak merasa berada dalam lingkungan yang asing lagi. Anak-anak diminta untuk menggambarkan sosok bangunan menggunakan selembar kertas kosong dan arang / charcoal. Dan kemudian dilanjutkan dengan bermain-main menggunakan 'building block'. Ini merupakan elemen konstruksi dari kayu sisa produksi yang mereka design sebagai media untuk eksplorasi kreatif. Inipun berjalan seru dan anak-anak sangat menikmati.

Tapi saya tidak hendak mengomentari tentang jalannya kegiatan. Saya ingin mengajak untuk melihat atau menukik lebih dalam tentang proses 'mengalami' dalam kegiatan ini.

Agaknya kegiatan menggambar dalam selembar kertas kosong merupakan pengalaman yang sering dilakukan setiap anak. Namun menggunakan arang/charcoal bisa jadi menjadi pengalaman pertama mereka. Ini sebuah pengalaman baru, sebuah proses yang 'mengkonfrontasi' seorang anak terhadap pengalaman rutinnnya. ini sebuah kejutan mental yang saya pikir sangat diperlukan untuk membawa seorang anak ke ranah yang berbeda. dengan demikian ada pengalaman baru.

I am grateful to have observed how this preparation process took place during the 'Hands On' workshop with DesignStream team from Kuala Lumpur. The workshop began with the introduction of the participants, which is an important step to make sure the child feels comfortable in the new environment. Children are then asked to draw their own idea of building on a blank paper using charcoal, before playing with wooden building blocks to try and bring their imagined building to life. The construction blocks were designed by DesignStream using wooden off-cut materials for creative exploration. All of this was very fun, and the children enjoyed the activities.

But I do not want to only comment on the course of the workshop. I want to invite everyone to dive deeper into the true 'experience' of this workshop.

Drawing on a piece of blank paper is probably something that children are familiar with, but drawing with charcoal might be something that they have not experienced before. This new experience becomes a 'confrontation' to the normal routine of the children, giving them a little bit of a mental shock that I think is necessary to bring them to a fresh state of mind.



Mengalami hal yang baru tidak selalu mudah. Bahkan bisa jadi menjadi semacam pengalaman yang menimbulkan 'konflik' batin. Bagaimana kertas yang lebar dan bersih ini harus menjadi 'kotor' oleh torehan arang. Sementara benaknya berpikir masih mencari apa yang hendak digambarkan pada bidang kertas itu? Bagaimana kalau gambarnya jadinya jelek? Bagaimana kalau garisnya salah? Bisakah dihapus atau dihilangkan?

Dalam beberapa saat Adinda (10 tahun) termangu, melihat kertas dan tangan Tiara (14 tahun) teman sebelahnya yang lebih dulu memulai. Diapun memutuskan untuk 'meniru' menggambarkan apa yang pernah dilihatnya tadi. Tiara agaknya sudah lebih 'terbiasa' menuangkan gagasan melalui tangannya, gambar serumpun bunga dalam vas hampir selesai. Adinda menambahkan garis-garis baru dalam kertasnya, tanpa sadar tangannya 'mengusap' gambarnya sendiri, jejak arang buram melebar dalam gambarnya...melihat kejadian 'tragis' ini dia tercenung dan memutuskan mengambil kertas baru.

Pengalaman buruknya masih tersisa dalam, secara cepat dia menggambar obyek yang sangat dia 'hafal' bahkan semua anak sebaya dia paham ini...Dua gunung dengan matahari menyembul ditengahnya dan jalan raya melintang serta ada pepohonan dan kolam ikan.

Adinda menarik dirinya masuk lagi dalam wilayah 'aman' dirinya, gambar dua gunung adalah sebuah 'escape route' dalam keraguan dan kebuntuan, sebuah zona nyaman yang tertanam dalam melekat erat sesuai ajaran guru pada umumnya. Menoleh lagi kesamping, dia meminjam 'teknik usap' yang dilakukan Tiara, dia coba menambahkan awan-awan dalam gambarnya.

Experiencing something new is not always easy. It can even become a kind of experience that causes inner 'conflict'. How do I fill this wide and clean paper with lines of black charcoal? While their minds are still thinking about what exactly they want to draw on the paper. What if the drawing is ugly? What if the line is wrong? Can it be erased or removed?

A few moments after getting the charcoal, Adinda (10 years old) was left dazed and looked toward her friend, Tiara (14 years old) who started her drawing first. Lost and slightly puzzled, she decided to 'imitate' what her friend was drawing. Tiara seemed to be more 'experienced' in manifesting ideas through her hands: her drawing of a bunch of flowers in a vase was almost complete. Adinda added new lines on her paper, and without realizing it her hand rubbed against her own drawing, the blurry charcoal footprint widening in her image. Seeing this 'tragic' event she was stunned and decided to take a new piece of paper.

Her bad experience still lingering deep within, she quickly draws a scene that she 'memorized', something all children the same age may well know: two mountains with the sun rising in the middle, complete with a road and trees and fish pond.

Adinda pulled herself back into her 'safe' zone, using the image of the two mountain as an 'escape route' when in doubt, a deeply embedded comfort zone inherently rooted in the lessons of teacher in general. Looking sideways, she borrowed the 'swipe' technique that Tiara had done and added clouds in her drawing.

Menggambar - to draw, pengertian yang sama dengan 'menarik, menghela', menggambar adalah juga menarik, menghela, menaik gagasan, menarik pemikiran. Tahap yang cukup kompleks bukan hanya pada tataran teknis menghasilkan gambar, namun lebih pada pergumulan mental, melawan keraguan, melawan ketakutan, menarik dan membangun keberanian untuk mencoba dan menorehkan jejak garis sebagai perpanjangan dari letupan pemikiran letupan gagasan. Ini sebuah proses belajar, proses petualangan, proses mengalami yang sangat penting bagi anak.

Adinda kembali termangu, berhenti melanjutkan gambar dua gunung tadi, agaknya kata hatinya sudah bulat, rasa aman bukan pilihan terbaiknya, dia meletakkan kertasnya dan kembali melanjutkan gambar yang terdahulu, gambar yang dia lebih suka, gambar yang lebih sesuai dengan luapan hatinya. Jejak buram gesekan tangan ternyata bukanlah kesalahan fatal, namun sebuah efek khusus yang bisa dibuat indah. Ini mungkin kesimpulan kecil yang dia dapatkan dari melihat bagaimana tangan Tiara bekerja menyelesaikan gambar Bunga dalam vas itu...

Adinda tidak menyerah dalam kesalahan yang sudah dilakukannya, rasa aman yang dia peroleh dengan menggambar secara 'hafalan' itu tidak lagi memuaskan dirinya, dia rela melepaskan itu dan mencoba bangkit melanjutkan dan membangun kembali gagasannya, melanjutkan jejak langkah yang sudah dia putuskan... Penemuan diri? Mungkin...

Arang merupakan media purba yang sudah dikenal manusia sejak awal keberadaannya. Media ini memiliki akar panjang dalam budaya kita, mungkin ada dalam dasar terdalam bawah sadar setiap manusia sebagai rekaman primordial. Dan agaknya arang terus menginspirasi sampai jaman ini. Arang bukanlah akhir...namun lebih sebagai awal bagi dimulainya pengalaman baru dan penemuan diri bagi Adinda dan mungkin bagi Adinda-adinda yang lain lagi...

To draw, has the same meaning as 'pull or drag', drawing is also pulling in, drawing, raising ideas, attracting thoughts. the stage that is quite complex not only at the technical level of producing images, but rather on mental struggles, fighting doubts, fighting fear, attracting and building the courage to try and carve out traces of lines as an extension of the burst of explosive thoughts and ideas. It is a learning process, an adventurous process, a process of experiencing that is very important for children.

Reconsidering again, Adinda stopped continuing the two mountain drawing, her heart set. Feeling safe was not the best choice; she put down her paper and resumed the previous drawing, the picture she preferred, the picture that was more in line with her overflowing heart. All at once the blurry trace of a hand was not a fatal mistake, but a special effect that could be made beautifully. This is perhaps the small conclusion she got from seeing how Tiara's hand worked finishing the drawing of the Flowers in the vase ...

Adinda did not give up on the mistakes she had made, when the security she gained by drawing 'memorized' images was no longer satisfying her, she was willing to let go of it and tried to rise up to rebuild her ideas, continuing on the path she had decided... Self discovery? Perhaps...

Charcoal is an ancient medium that has been known to humans since the beginning of its existence. This media has deep roots in our culture, perhaps in the deepest base of every human subconsciousness as a primordial journey. And it seems that charcoal continues to inspire until today. Charcoal is not the end, but rather a beginning of new experiences and self-discovery for Adinda and all the other Adindas out there.

Sesi menggambar dengan arang dilanjut dengan bermain menggunakan 'building block' yang didesain apik oleh DesignStream. Batang-batang dan sambungan yang unik memungkinkan berbagai konfigurasi dan komposisi. Gagasan anak mendapatkan tantangan sekaligus saluran pengungkapannya. Anak-anak sangat gembira membuat berbagai bentuk komposisi, menara, jembatan atau fantasi gedung...atau apapun..

Ini bukan tentang bermain untuk menjadi designer atau arsitek..namun lebih untuk menunjukkan dan membawa anak untuk mengalami bahwa ada pilihan kemungkinan-kemungkinan yang tidak terbatas..sebuah pengalaman untuk membuka cakrawala, bahwa ada bentangan lebar dan luas dan dalam diseberang sana...

Banjararum, Kulon Progo, 15 April 2019

The drawing session with charcoal is continued by playing using the 'building blocks' designed nicely by DesignStream. Unique bars and joint detailings allow various configurations and compositions. Children's ideas are challenged, as well as expressed through the media provided. The children are very happy to make various compositions, towers, bridges and building fantasies...or whatever! All is open to their vast imagination...

This set of Charcoal For Children workshops is not about playing to become a designer or architect, but more to show and bring children to experience the endless sea of possibilities. In this way, it also becomes an experience to widen horizons, and children are able to have a taste of the vast unknown opportunities that have yet to be discovered.

Banjararum, Kulon Progo, 15 April 2019



**Born in Yogyakarta, 1958, Eko Prawoto is an Indonesian architect based in Yogyakarta. He gained his bachelor degree in Architecture from Gadjah Mada University (UGM) and The Berlage Institute Amsterdam (BIA). A true believer in architecture for better living and buildings as social entities, Eko Prawoto teaches at Duta Wacana Christian University, Yogyakarta and maintains his exploration on contemporary design that respects local knowledge. His design is environmentally sensitive, using locally sourced and often recycled materials.*



HANDS-ON! : CHARCOAL FOR CHILDREN 2019 WORKSHOP



CHARCOAL FOR CHILDREN 2019: Hands On! workshops are comprised of five workshop sessions by 3 teams of invited architects / designers at CushCush Gallery. During each workshop, children explored their creativity with their hands and imagination, using off-cut materials, to create collaborative artworks and installations. Their collaboration is celebrated in CFC2019: Hands-On! exhibition at CushCush Gallery from 31st May 2019 – 31st July 2019.

Session 1 : 23 February 2019

Session 2 & 3 : 30 & 31 March 2019

Session 4 & 5 : 20 April & 21 April 2019

Invited Architects / Designers :

Venty Vergianti, Maria Yohana Raharjo, Benson Saw & DesignStream, and Budiman Ong.

AA Ayu Putri Resta S

AA Ngurah Putra Jaya K

Abdul Rahman

Adhitthana Bodhi Wijaya

Adinda Oktabella Putri Hermawan

Aditya Dimas tPutra Hermansyah

Alfred Arivio Amona Lende

Alifa Zahra

Alisha Julia Cambari Saka

Aliya Maharani

Allison Quinn Pangestu

Amos Firman Kailuhu

Ana Lisman Zwbua

Andika Maulana

Angel Manuela Teja

Angelita Saraswati Lawana Kusuma D

Anisa Nur Aisyah

Athar Fawas Abidan

Bagus Samudra

Benson Saw

Bong Ashley Frederica

Bong Kyla Alexandrina

Briana Sasha

Bryan Jhiniong Thomas Karel

Budiman Ong

Cahaya Calvin Hermawan

Cahaya Reyner Setiawan

Chairullah Permadi

Chairunisa Hafid Aisyah

Cittavara Saraswati Wijaya

Claudia Redynata

Dafindra Hasbi Firdaus

Desak Ketut Intan Amanda S.

Dina Dwi Puspita Sari

Eva Yulia Riyana

Evan Valerian Ciputra

Giselle Mithvania Aishlyn

I Gst Ayu Kt Kheistaning Aiswarya

I Gusti Ngurah Ari Pradana

I Kadek Desta Praditya

I Kadek Eric Angga Wijaya

I Made Ari Purnama

I Nyoman Triana Sudiaputra

Ida Fauzia

Iis Ariska

Isnawati

Ivvie Dyslinia Wijaya

Jacki Immanuel Seran

Janice Kan

Java Robyn F. Preece

Jefriano Ogil Vinus Ndahak

Jihan Celine Nasyabila Ramadani

Jonatan Joel Rahawarin

Jonathan Narendraditya Chandra

Juan Araque

Jufan Eka Saputri

Kadek Shintya Parama D.

Kaylin Aurelia Pangestu

Kdek Dwi Yuni Lestari

Kenatan Guinaz

Kenneth Fong

Komang Widiastuti

Latifa Putri Zahro

Livia Teresa Hana

Lutfi Meira Firdaus

Luvena Valencia Ciputra

Maia Prameshwari Hoff

Maria Sintya Putri Hapsari

Maria Yohana Raharjo

Maulidia Safira

Miyu Sugimoto

Muhammad Dandi Aliska

Muhammad Revino

Nadirah Dali

Najwa Dzalika Mukhsin

Nava Nataneila Sango

Ni Kadek Ayu Arthaditha

Ni Kadek Devi Widya Shanty

Ni Komang Ayu Adista Putri

Ni Luh Putu Yuliantari Dewi

Ni Luh Putu Yusi Lestari

Ni Made Sari Utami

Ni Nyoman Trina Pratiwi

Ni Nyoman Yumi Hanika Shanti

Ni Nyoman Yusita Devi

Ni Putu Cintya Deviyanti

Ni Wayan Febriyanti

Nurul Hilmyah

Nyssa averina Iiemantara

Oka Bagus Purnama

Pande Swary Yasaputri

Putih Ayu Wita

Putri Edna Cullinane

Putu Kaeira Pramusita

Putu Kaila Karilo

Rakiura Arya Whipp

Reino Mosca Apkana

Reyner Immanuelo Barusu

Robert Michael Lambert

Rosidah

Roslyn Eleanor Wiguna

Roxanne Delorean Wiguna

Roy Desantos Beyeng

Ryo Tristan Hardi

Samsul Holik

Sang Putu Widiarsana Nugraha

Shatzi Adelia

Sherrene Chua Shi En

Sherrie Chua Shi Hui

Tegar Ramadhan

Tiara Dewi Kusuma

Tiffany Kieffer Makarios

Vania Dinda Kinanti Putri

Venty Vergianti

Vincent Valerian Ciputra

Yogi Nugraha Barusu

Yuli Lindahwati

Zuhriah Putri Rahayu



program ini sangat mengedukasi sekali, terutama untuk anak-anak, dimana bahan yg digunakan dari bahan bekas yg sudah tak terpakai lagi, membuat anak untuk lebih berkreasi lagi dalam mengubah bahan / barang yg sudah tak terpakai.



Great opportunity and exercise for children to develop and use their imagination.





Sungguh suatu kesempatan yang bagus
untuk dapat berpartisipasi di program ini.
Kejadiannya cukup struktural, mengajarkan
alat untuk planning dan Executing
yang sukses kedalam project yang menarik
satu





Juatu kegiatan yang
baru untuk anak" panti !
terima kasih CushCush Gallery





Kalau dirumah anak saya lebih sering pegang hp dan temannya sedikit. Saya nggak nyangka disini dia lupa dengan hp dan mau bersosialisasi dengan teman baru.

Program yang menarik & dilanjutkan!





Program ini sangat bagus. Dari keran pertama yg saya ambil adalah hal positif dalam pemanfaatan limbah untuk bisa dibuat menjadi sebuah karya yang sepaenigus memiliki nilai jual.

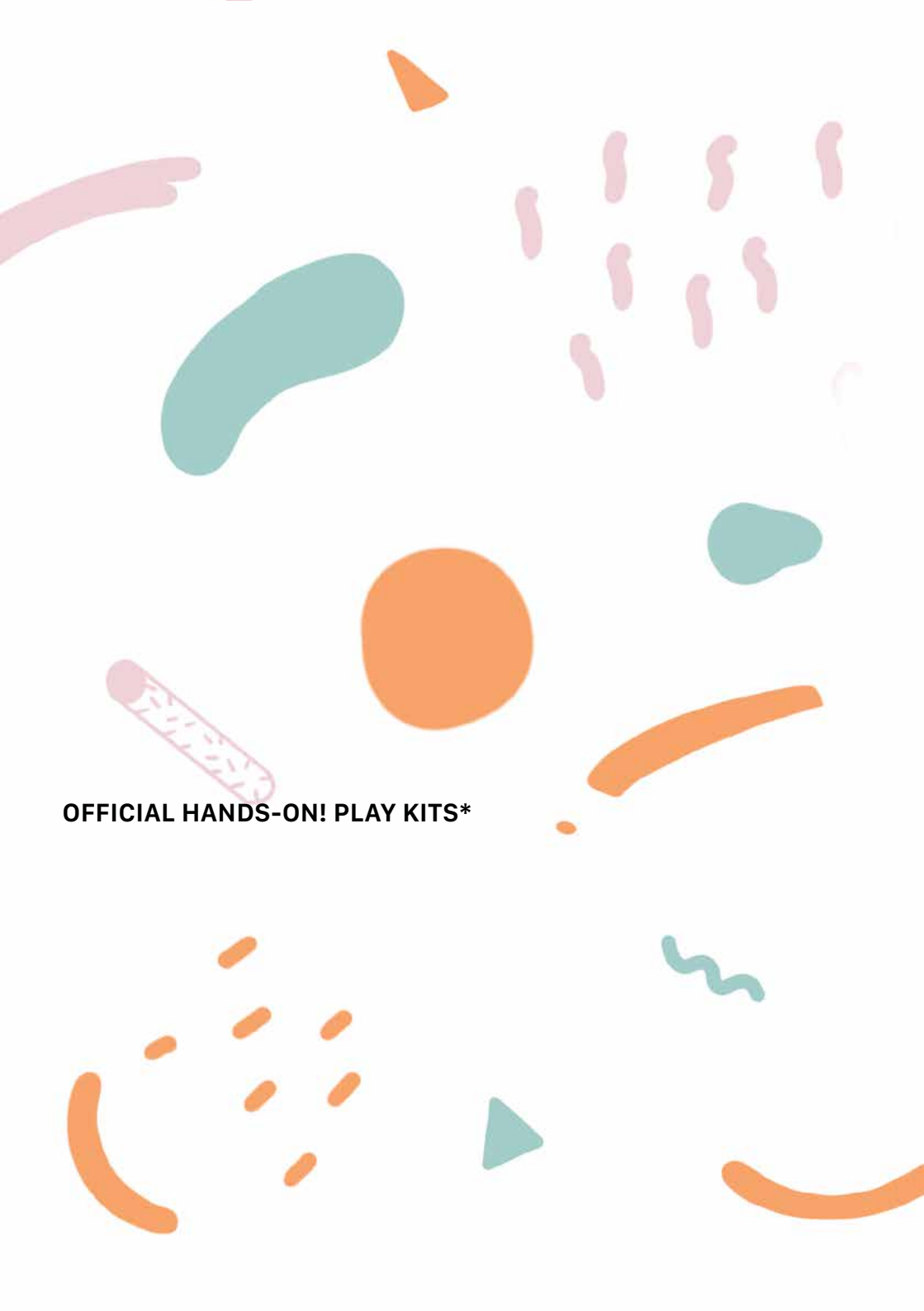






Such a Creative Program!
would love to see more
program like this!





OFFICIAL HANDS-ON! PLAY KITS*



iO

Drop all your work and let's play!

iO play kit is made from upcycled teakwood and used bamboo. You can make whatever you want, whenever you desire! Inspired by the dowel joinery system of wood carpentry, iO is the official merchandise from CFC2019 : Hands-On! workshop in collaboration with Venty Vergianti : an architect and sculptor who loves how spontaneity can trigger creativity, together with Maria Yohana Raharjo: an architect and artist specializing in designing spaces that promote modesty, and thus breaking the boundaries between various social hierarchies particularly in Indonesian society.

slide & slot

Look, imagine, build something!

slide & slot play kit is made from upcycled teakwood and plywood. You can make whatever you want, whenever you desire! Inspired by the beauty and efficiency of modular architecture, slide&slot is the official merchandise from CFC2019: Hands-On! workshop in collaboration with Benson Saw & DesignStream Studio based in Kuala Lumpur, Malaysia whose team always strive to provide the best solution, through flexible and adaptable design methods. DesignStream has worked for many key projects in Asia and Europe, including hotels, restaurants, public spaces, and residential projects.





jalin

cut it, weave it!

JALIN play kit is made from upcycled teakwood, bamboo pins, and bamboo stick for exploring your creativity through weaving! Inspired by hand weaving technique as a process of creation, JALIN is the official merchandise from CFC2019: Hands-On! workshop with designer-maker Budiman Ong. Founder of Ong Cen Kuang, Budiman Ong is always exploring and working by material-based principles, so as to produce original and hand-made products, in collaboration with local craftsmen.

**all profits from sales of these play kits will be donated for the continuation of CHARCOAL FOR CHILDREN program, to give more opportunities for children to participate in our next CFC program and continue the cycle of goodness again and again.*

The image features a white background with various abstract, hand-drawn shapes in orange, teal, and pink. There are curved lines, dashed lines, solid shapes, and a central cluster of small, vertical, pill-shaped elements. The text 'ARCHITECTS / DESIGNERS INTERVIEW' is centered in a bold, black, sans-serif font.

ARCHITECTS / DESIGNERS INTERVIEW



Venty Vergianti + Maria Yohana Raharjo

Multidisciplinary Architects / Artists

Venty Vergianti adalah seorang arsitek dan pematung yang menempuh pendidikannya di ITB Bandung jurusan arsitektur, kemudian melanjutkan pasca sarajanya di Desain produk dan teknik industri di Tu Delft - Belanda. Venty mulai menggunakan tanah liat sebagai material karyanya sejak tahun 2010, dimana tahun itu menjadi tahunnya dalam mengeksplorasi seni di bawah bimbingan ceramic artist ternama Keng Sien Liem. Sejak saat itu Venty terus mengembangkan teknik mematumnya yang menggambarkan hal-hal yang menyenangkan. Percaya bahwa spontanitas adalah kunci untuk mengungkapkan bentuk dan ekspresi. Dengan menggunakan pendekatan berbasis proses, ia percaya karyanya berkembang seiring berjalannya waktu.

Maria Yohana Raharjo adalah seorang ahli dalam merancang ruang-ruang yang sederhana, dan juga melampaui batas-batas antara berbagai hierarki sosial khususnya di masyarakat Indonesia. Menempuh pendidikan sarjana dan pasca sarajanya di UNSW (University of New South Wales - Sydney), Yohana melanjutkan karirnya di sebuah perusahaan di Australia beberapa tahun setelah lulus, sebelum akhirnya kembali ke Indonesia untuk mengembangkan sumber daya dan material lokal sebagai sebuah solusi untuk tempat perlindungan yang lebih baik. Yohana juga merupakan arsitek dan salah satu pendiri Frog House, di Yogyakarta dan Bali.

Venty Vergianti, architect and sculptor, gained her bachelor degree in Architecture from Bandung Institute of Technology, Indonesia and later earned her master degree in Design for Interaction from TU Delft, Netherlands. She has been working as a Architect since she graduated while maintaining her art exploration on a daily basis. Venty started to use clay as medium for her art exploration in 2010 under the guidance of Keng Sien Liem, a prominent Indonesian ceramic artist. Since then she has developed sculpture technique that is rich in tactual and playful experience. Spontaneous movement becomes her key to unravel form and expression. Using a process-based approach she lets her work evolves through time.

Specialized in designing spaces that promote modesty, and thus breaking the boundaries between various social hierarchies particularly in Indonesian society, Maria Yohana Raharjo went to UNSW (University of New South Wales - Sydney) for her bachelor and master degree in Architecture. Yohana continued her career in Australian company for several years after her graduation, before she came back to Indonesia to continue developing local resources and material as solution for a better sanctuary. Yohana is also the architect and co-founder of Frog House, Jogjakarta and Bali.

1. Perkenalkan diri anda secara singkat
(Venty) Saya seorang seniman keramik dengan latar belakang arsitek / desain. Saya bekerja lebih sering membuat patung figuratif yang menggambarkan tawa dan kegembiraan. Gagasan dan spontanitas segar adalah unsur utama dari eksplorasi artistik saya.

(Yohana) Saya berubah dari waktu ke waktu. Ketika dibutuhkan saya bisa menjadi desainer kreatif, atau kadang-kadang bisa menjadi arsitek yang sangat perfeksionis. Tetapi juga sebagian besar ketertarikan saya pada hubungan yang harmonis antara manusia dan alam, dan pada saat ini saya dapat dengan mudah melepaskan semua idealisme desain dan perfeksionisme, hanya untuk menjadi harmonis dengan dunia. Sayangnya, kadang-kadang merancang idealisme tidak selalu sejalan dengan apa yang orang lain inginkan dan alam inginkan. Pada saat ini, Anda hanya perlu tahu di mana harus berpijak seperti yang dikatakan Pak Eko Prawoto, dunia lebih besar dari arsitektur.

2. Apakah ada kejadian khusus selama masa kecil Anda yang mengarahkan Anda dalam perjalanan artistik ini?

(Venty) tidak. Tapi saya senang bermain ketika saya masih anak-anak seperti kebanyakan anak-anak, baik sendiri atau bersama saudara atau teman saya, dan kami melakukan hal-hal yang berbeda setiap hari. Dari bermain mainan, bermain petak umpet di jalan hingga bermain layang-layang di atap, kami nyaris tidak terbatas pada apapun, dan nyaris tidak mengikuti aturan apa pun. Kami bermain dengan apa yang kami temukan saat itu, dengan fantasi kami, kami menciptakan mainan dan cerita kami. Saya dan saudara saya misalnya, kami menggunakan semuanya sebagai mainan, termasuk dekorasi rumah kami. Dari taplak meja ke karya seni. Kami terkadang merusakkan barang-barang, meskipun orangtua kami akan mengeluh, mereka tidak benar-benar

menghukum kami. Jadi bagi saya perjalanan artistik saya saat ini lebih ke menyalakan kembali kreativitas yang saya miliki saat itu.

(Yohana) Saya ingat setiap hari saya membuat rumah kecil dari apapun yang ada di sekitar saya, tongkat, meja, kain, kursi. Mungkin saya sudah memiliki hasrat tentang membuat dan menjelajahi ruang.

3. Terima kasih telah menjadi bagian dari 'CHARCOAL FOR CHILDREN'. Luar biasa melihat anak-anak dan seniman bisa bekerja berinteraksi bersama. Mengapa Anda berpartisipasi dan mendukung program ini?

(Venty) Bagi saya anak-anak adalah seniman sejati, terutama mereka yang di bawah umur 8 tahun. Kreativitas mereka masih sangat murni, tetapi kadang-kadang "lingkungan" memberi mereka terlalu banyak aturan dan mereka menjadi terlalu takut untuk menunjukkan atau menjadi apa yang mereka inginkan. Saya suka membantu orang-orang yang memiliki masalah dengan mengekspresikan diri mereka sendiri, untuk melakukan hal-hal menyenangkan dan menjalani potensi mereka yang sebenarnya. Di sisi lain saya juga belajar dari mereka, baik mereka yang terlalu malu untuk keluar atau mereka yang suka bermain dan penuh fantasi. Bagi saya, ini bukan tentang saya mengajar anak-anak, tapi sesungguhnya tentang saya sebagai orang dewasa yang belajar untuk melanggar batas sebagai seniman yang sesungguhnya.

(Yohana) Saya selalu ingin merespons secara positif penawaran yang datang dari orang-orang yang saya hargai atau program yang selaras dengan hidup saya. Suria dan Jindee adalah pasangan yang sangat menginspirasi yang menjalankan banyak program holistik di CushCush Gallery. Gagasan

Gagasan mereka sederhana dan langsung pada intinya, dan yang paling penting mereka melihat ekonomi sebagai efek samping dari program yang baik, bukan tujuan utama.

Jadi, tidak masalah jika program ini melibatkan anak-anak, orang muda, orang tua, dll. Saya percaya CushCush Gallery memiliki dasar pemikiran yang baik di balik semuanya.

4. Apa ide di balik sesi Anda?

(Venty) menjelajahi dan bermain

(Yohana) Idenya adalah untuk memberikan sebanyak mungkin kemungkinan kepada anak-anak untuk menjelajahi berbagai bentuk dan ruang melalui mainan kayu sederhana yang kami kembangkan. Anak-anak membutuhkan kebebasan, kemungkinan yang tidak terbatas, bentuk yang menarik sehingga mereka dapat duduk dan fokus, membangun dan membongkar, dan menikmati prosesnya.

5. Apa yang Anda amati selama sesi?

(Venty) fantasi dan cerita anak-anak

(Yohana) Semua orang, termasuk anak-anak, perlu waktu untuk beradaptasi. Terkadang sebagai mentor, kamu sudah memiliki gagasan tentang bagaimana sesi tersebut dapat berjalan. Tetapi pada kenyataannya, setiap anak bereaksi terhadap ide-ide dengan cara yang berbeda. Proses ini terkadang membuat orang dewasa berpikir bahwa anak-anak tidak tertarik atau anak-anak terlalu nakal, tetapi sebenarnya mereka hanya perlu waktu untuk mencerna ide-ide dan merasa nyaman. Begitu mereka mencapai titik itu, maka kamu dapat melihat kreativitas dan imajinasi anak-anak adalah yang paling liar.

1. In a short paragraph, please describe yourself

(Venty) I'm a ceramic artist with architect / design background. I work mostly on figurative sculpture depicting laughter and joy. Fresh idea and spontaneity are the key ingredients of my artistic exploration.

(Yohana) I am changing from time to time. When needed I could be a creative designer, or sometimes I could be a very perfectionist architect. But also most of the time I am more passionate about harmonious relationship between people and nature, and in this moment I could easily give up all design idealism and perfectionism, just to be harmonious with the world. Sadly, sometimes design idealism is not always in line with what other people and nature want. At this moment, you just need to know where to stand. As Pak Eko Prawoto said, world is bigger than architecture.

2. Is there a particular incident during your childhood that steer you in this artistic journey ?

(Venty) no. But I enjoy playing when i was a child like most children, either by myself or with my siblings or friends, and we did different things everyday. From playing toys, playing hide and seek on the street to playing kite on the roof, we barely restricted to anything not object nor circumstances, hardly follow any rules. We played with what we found at the moment, with our fantasy we created our toys and stories. Me and my siblings for instance, we use everything as a toy, including our house decoration. From table cloth to artwork. We broke things sometimes. Though our parents would complain they never really punished us for that.

So for me my current artistic journey is more to rekindle the creativity that I had at that time.

(Yohana) From memory, I remembered everyday I made a cubby house just from whatever around me, sticks, table, fabrics, chairs. Maybe I already have passion about making and exploring spaces.

3. Thank you for being part of 'CHARCOAL FOR CHILDREN'. It is wonderful to see children and working artists interacting together. Why do you participate and support this program ?

(Venty) For me children are the real artists especially those who are below 8. Their creativity are still very pure, but sometimes "environment" gives them too many rules and they become too afraid to show or be what they want. I like to help the ones that have problem with expressing themselves, to do fun things and living their true potential. On the other hand I also learn from them, either those who are too shy to come out or those who are like most children (playful and full of fantasy). For me it is not about me teaching the children, it is in fact about me as an adult learning to break boundaries as a real artists.

(Yohana) I'm always willing to positively respond to offer coming from people that I appreciate or program that resonate with my life. Suria and Jindee are very inspiring couple who run many holistic programs at CushCush Gallery. Their ideas are simple and straight to the point, and most importantly they see economy as the side effect from a good program, not the main aim.

So, it doesn't matter if the program is involving children, young people, old people, etc. I believe CushCush Gallery has good intentions `v behind everything.

4. What's the idea behind your session ?

(Venty) To explore and play

(Yohana) The idea was to give as many possibilities as we could to the children to explore various shapes and space through the simple wooden play kit that we developed. Children need freedom, limitless possibilities, interesting shapes so that they can sit and focus, build and demolish, and enjoy the process.

5. What do you observe during the session ?

(Venty) the children's fantasy and story

(Yohana) Everybody, including children, needs time to adapt. Sometimes as a mentor, you already have the idea how the session might run. But in fact, each child reacts to ideas in different ways. This process sometimes make adult think that the children are not interested or the children are too naughty, but actually they just need time to digest the ideas and be comfortable. As soon as they reach that point, then you can see children's creativity and imagination are the wildest.



6. Apa judul karya seni kolaboratif Anda? dan tentang apa itu?

(Yohana) gimana Ven?? Hahaha

(Venty) The world as we see it. ???

"kita" di sini merujuk pada anak-anak

Saya pikir bagi saya, saya melihat mereka sebagai seniman, sementara kita sebagai fasilitator yang bertindak lebih seperti kurator untuk karya yang mereka kerjakan. Pameran nya adalah tentang bagaimana anak-anak memandang dunia di sekitar mereka, bagaimana mereka memandang dunia sebagai "tempat" yang nyaman dan akrab. Melalui mata mereka, rumah dapat berarti banyak hal, mulai dari ruang fisik (bangunan), gagasan tentang sesuatu yang kita peduli (hewan peliharaan, alat musik), gagasan tentang tempat di mana mereka merasa aman (benteng, tempat untuk hewan peliharaan, penjara dan polisi, sosok robot pelindung), gagasan tentang keberadaan dalam petualangan / perjalanan (kapal), ruang bersama (laut, kolam)...

6. What is the title of your collaborative artwork ? and what is it about ?

(Yohana) what do you think Ven??

Hahaha

(Venty) The world as we see it. ???

"we" here refers to the children.

I think for me i see them as the artist, while we as the facilitators act more like the curator for their work.

The showcase will be about how children perceive the world around them, how they perceive world as a comfort and familiar "place".

Through their eyes home can mean many things, from a physical space (a building), an idea about something you care about (a pet, your music instrument), an idea about a place where they feel safe (a fort, a barn for the pet. gate, a jail and the policemen, a protective robot figure), an idea about being in an adventure / journey (a ship), a sharing space (the sea, the pool)...





Benson Saw & DesignStream

Interior Designers / Architects

DesignStream Kuala Lumpur, Malaysia didirikan pada tahun 2004 oleh Benson Saw dengan mantra desain yang kuat - untuk memberikan solusi yang elegan, perceptif dan yang paling penting, terkait dengan tantangan spasial. Selama bertahun-tahun, DesignStream tim terus membuktikan diri sebagai kekuatan kreatif yang harus diperhitungkan, dan berhasil menyelesaikan lusinan rumah moderen, restoran, dan modernisasi hotel di Asia dan Eropa.

Salah satu bagian dari filosofi DesignStream adalah untuk terus-menerus mempromosikan interaksi spasial dan 'dialog'. CHARCOAL FOR CHILDREN 2019: HANDS-ON! adalah lokakarya special berbasis pengalaman dengan anak-anak Bali. Benson dan timnya, bersama dengan puluhan anak-anak mengeksplorasi ratusan kemungkinan menggunakan sisa potongan-potongan bahan sebagai bahan utama untuk membangun.

DesignStream Kuala Lumpur, Malaysia was founded in 2004 by Benson Saw with a strong design mantra - to provide an elegant, perceptive and most importantly, pertinent solution to any spatial challenge. Over the years, the team has constantly proven themselves to be a creative force to be reckon with, successfully completing dozens of home, restaurant and hotel modernisations all across Asia and Europe.

Part of DesignStream's philosophy is to constantly promote spatial interaction and 'dialogue'. CHARCOAL FOR CHILDREN 2019: HANDS-ON! is a special experiential workshop with the children of Bali. Benson and his team, together with dozens of children explored hundreds of possibilities of using off-cut materials as building blocks.

1. Perkenalkan diri anda secara singkat

DesignStream adalah kelompok yang terdiri dari desainer berpengalaman yang bekerja untuk perumahan, Proyek komersial, perhotelan dan industri kreatif di Kuala Lumpur, Malaysia. Kami adalah 30 orang yang hidup dan bernafas untuk desain. Selama bertahun-tahun, tim DesignStream terus membuktikan diri sebagai tim kreatif yang harus diperhitungkan, dan telah berhasil menyelesaikan berbagai proyek rumah, restoran, dan memordenisasi hotel-hotel di Asia dan Eropa.

2. Apakah ada kejadian khusus selama masa kecil Anda yang mengarahkan Anda dalam perjalanan artistik ini?

(Nadirah Dali) Ketika saya masih kecil, ayah saya sering mengajak saya untuk melakukan perjalanan malam hari di sekitar lingkungan kami. Saya sering membayangkan rumah-rumah yang kami lalui seperti apa dalamnya. Ketika saya semakin tua, saya memiliki kebiasaan membayangkan kembali dan mendekorasi ulang ruang-ruang yang ada dipikiran saya, ketika saya menonton program tv dan film favorit saya. Sejak saat itu, saya bercita-cita dan berupaya mewujudkan impian saya menjadi seorang desainer interior.

(Kenneth Fong) Di masa sekolah kami, ada permainan yang disebut "kepung titik". Pada dasarnya, kami akan menggunakan dua pena berwarna berbeda untuk membuat 'titik' dan melapisi buku latihan matematika kami sampai kami membentuk garis berkelanjutan untuk membingkai (atau "kepung") titik-titik lawan kami. Pada hasil akhir permainan, buku latihan kami selalu diisi dengan berbagai desain pola amuba. Dalam instalasi kami, kami mengakui bahwa kenangan sederhana ini membantu kami mengenali elemen desain dasar yang sudah kami lihat sejak kecil.

(Janice Kan) Saya selalu membuat sesuatu selama masa kanak-kanak saya, orang tua saya terutama ibu saya justru sering memberikan saya mainan 'Lasy blocks' (sesuatu yang mirip dengan Lego) dan banyak potongan puzzle dibandingkan boneka dan rumah Barbie, meskipun saya menangis memintanya.

(Juan Araque) Ibu saya adalah seorang seniman sehingga "perjalanan artistik" adalah bagian dari masa kecil saya ketika ia menjalankan studinya di universitas sebagai seorang seniman di saat yang bersamaan dengan proses ketika ia membesarkan saya. Saya memiliki kenangan saat-saat saya bersamanya di universitas dan berada di salah satu kamar yang dikelilingi oleh patung-patung tanah liat atau berjalan melalui koridor universitas dan melihat orang-orang memegang kertas gambar, dan lainnya. Sebagai seorang anak, saya menghabiskan banyak waktu di siang hari untuk menggambar dan melukis dengannya. Sejak itu sampai hari ini rumah selalu penuh dengan gambar, buku seni dan karya seni serta kuas, sangat banyak kuas.

3. Terima kasih telah menjadi bagian dari 'CHARCOAL FOR CHILDREN'. Luar biasa melihat anak-anak dan seniman bisa bekerja berinteraksi bersama. Mengapa Anda berpartisipasi dan mendukung program ini?



Bagian dari filosofi DesignStream adalah untuk terus-menerus mempromosikan interaksi ruang dan 'dialog'. CHARCOAL FOR CHILDREN 2019: HANDS-ON! adalah lokakarya special yang berbasis pengalaman dengan anak-anak di Bali. Sangat penting untuk menciptakan dan menumbuhkan kesadaran, mengajar para pemimpin masa depan kita untuk menghormati dan melestarikan habitat dan lingkungan sekitar mereka. Ini juga memberi mereka kesempatan untuk berbagi kreativitas mereka dengan orang lain; menginspirasi orang-orang sekitar mereka, termasuk kami di DesignStream.

4. Apa ide di balik sesi Anda?

Anak-anak Bali ditugaskan untuk membuat sketsa rumah impian atau menara mereka dengan menggunakan arang. Mereka kemudian melanjutkan untuk membiarkan imajinasi mereka untuk mengeksplorasi lebih liar. Mereka diberi kesempatan untuk membangun desain mereka dengan kayu jati yang didaur ulang. Pengalaman ini membawa kembali kegembiraan eksplorasi dengan menggunakan tangan mereka sendiri. Kepuasan membangun sesuatu dengan tangan kita sendiri memang berbeda. Kami ingin mengingatkan Anak-anak Bali untuk terus mencari rasa kepuasan atas semua yang mereka lakukan. Itulah salah satu yang mendorong semangat kami untuk mendesain.

1. In short paragraph, please describe your team.

DesignStream is a dynamic group of experienced designers working across residential, commercial, hospitality and creative direction in Kuala Lumpur, Malaysia. We are a 30 man strong team who lives and breathes design. Over the years, the team has constantly proven themselves to be a creative force to be reckon with, successfully completing dozens of home, restaurant and hotel modernisations all across Asia and Europe.

2. Is there a particular incident during your childhood that steer you in this artistic journey?

(Nadira Dali) When I was little, my dad used to take me for long evening drives around our neighbourhood. I would often drift away imagining what some of these homes would look like inside. As I got older, I had a habit of re-imagining and re-decorating spaces in my head, as I watched my favourite tv programmes and movies. From then on, I aspired and worked towards living my dream of being an interior designer.

(Kenneth Fong) In our school days, there is a game called "kepong titik". Basically, we would use two different coloured pen to 'dot' and line our math's exercise book until we form a continuous line to frame (or "kepong") our opponent's dots. As a result of the game, our exercise book are always filled with various amoebic pattern design. In our installation, we come to acknowledge how this simple reminiscence helps us recognize the basic design elements that we already witness from our childhood.

(Janice Kan) I was always making things during my childhood days, my parents particularly my mum used to make me play Lasy blocks



(something similar to Lego) and tons of puzzle pieces instead of dolls and Barbie houses even though i cried begging for one.

(Juan Araque) My mom is an artist so the "artistic journey" was part of my childhood as she combined her studies in the university as an artist at the same time she was raising me. I have sparks of moments of me being with her in Uni and being in one of the rooms surrounded by clay sculptures or walking through the corridors of the university and seen people holding papers drawings etc. As a kid I spent tons of afternoons drawing and painting with her. Since then until today home was always full of drawings, art books and art works and brushes, tons of brushes.

3. Thank you for being part of 'CHARCOAL FOR CHILDREN'. It is wonderful to see children and working artists interacting together. Why do you participate and support this program?

Part of DesignStream's philosophy is to constantly promote spatial interaction and 'dialogue'. CHARCOAL FOR CHILDREN 2019: HANDS-ON! is a special experiential workshop with the children of Bali. It is vital to create and cultivate awareness, teaching our future leaders to respect and preserve their surrounding habitat and environment around them. This also gives them the opportunity to share

their creativity with others alike; inspiring all around them, including us at DesignStream.

4. What's the idea behind your session?

The Children of Bali were tasked to sketch their dream homes or towers with charcoal. They then proceeded to let their imaginations go wild. They were given the opportunity to build their designs with recycled kayu jati. This tactile experience brought back the joy of exploration with their hands. The contentment of building something with your hands is second to none. We wanted to remind the Children of Bali to constantly seek this sense of gratification in all they do. It's what drives our passion to design.

5. What do you observe during the session?

It was a very interesting weekend for us and the children of Bali, to see all of them experimenting, playing, building and exploring with new shapes, forms and structures. We did not want to interrupt their flow of thought and creative processes. Only stepping in to lend a hand, giving support to their designs. To our surprise, some individuals started to collaborate together, enhancing and super-sizing their designs. On their own, they realized that by working as a team, they would be able to create a better structure and design, collaboratively.

5. Apa yang Anda amati selama sesi?

Itu adalah akhir pekan yang sangat menarik bagi kami dan anak-anak Bali, untuk melihat mereka semua bereksperimen, bermain, membangun dan menjelajahi bentuk dan struktur baru. Kami tidak ingin mengganggu alur berpikir dan proses kreatif mereka. Hanya bergerak sedikit untuk membantu, memberikan dukungan untuk desain mereka. Yang mengejutkan bagi kami, beberapa individu mulai berkolaborasi bersama, meningkatkan dan membangun desain mereka dengan ukuran yang lebih besar lagi. Dengan sendiri, mereka menyadari bahwa dengan bekerja sebagai tim, mereka akan dapat menciptakan struktur dan desain yang lebih baik, secara kolaboratif.

6. Apa judul karya seni kolaboratif Anda? dan tentang apa itu?

Kami menamai instalasi kami "Titik-Titik". Instalasi ini menyerupai bentuk desain ruang paling dasar - titik, garis, bentuk, volume, dan pola. Kami mempertahankan pendekatan kami dengan bentuk paling dasar dari "Jati" sebagai dasar instalasi kami di mana ia merangkai bidang pola dengan "konektor" yang menyatukan struktur. Dalam instalasi ini, polanya digandakan menjadi screen yang menyerupai pola tradisional warisan Bali.

6. What is the title of your collaborative artwork? And what is it about?

We named our installation "Titik-Titik". This installation resembles the most basic form of spatial design - dots, lines, shape, volumes and patterns. We maintained our approach with the most basic form of the initial "Jati" as the base of our installation where it strings a plane of patterns with the "connectors" that holds the structures together. In this installation, the patterns duplicates into a screen that resembles the traditional pattern of Bali heritage.





Budiman Ong

Designer Maker

Budiman Ong adalah pendiri Ong Cen Kuang, sebuah perusahaan desain di bidang pencahayaan. Setelah menempuh pendidikan di Gray's School of Art Inggris dan Robert Gordon University di Skotlandia, Budiman Ong kembali ke Indonesia untuk berkarya dan bekerja di sebuah perusahaan desain perhiasan yaitu John Hardy, di bawah bimbingan Guy Bedarida yang sebelumnya adalah pimpinan desainer untuk Van Cleef dan Arpel.

Budiman mendirikan perusahaannya sendiri di Bali pada tahun 2008, dan berprinsip untuk fokus pada eksplorasi material dalam membuat produk pencahayaan yang original dengan keterampilan tangan. Pertemuan dan perpaduan antara latar belakang budaya Asia serta pendidikan formalnya di Eropa turut membentuk karakter dan memperkaya wawasannya dalam berkarya. Fokus pada produk buatan tangan, penggunaan bahan terbaik dan memberdayakan pekerja lokal, Budiman Ong juga menciptakan koleksi furniture.

Budiman Ong is the founder of Ong Cen Kuang, a lighting design company. After his study in Gray's School of Art, England and Robert Gordon University in Scotland, he returned to Indonesia to work for a jewelry design company John Hardy, under guidance of Guy Bedarida who previously was the head designer for Van Cleef and Arpel.

Budiman established his own company in Bali in 2008 and has been driven by a material-based principle in creating original, handcrafted lighting fixtures. His Asian background and his western education shape his aesthetics and knowledge in design. Focusing in handcrafted products, using best material and empowering local workers, he also creates furniture collection.

1. Perkenalkan diri anda secara singkat

Saya Budiman Ong. Saya seorang desainer-maker yang mendesain dengan proses membuat. Seingat saya, saya selalu menikmati ketika membuat sesuatu dengan tangan saya. Bagi saya, tidak ada jalan lain dan cara eksplorasi ini memberikan yang terbaik dalam diri saya dan bahan-bahan yang saya olah.

2. Apakah ada kejadian khusus selama masa kecil Anda yang mengarahkan Anda dalam perjalanan artistik ini?

Bukan sebuah insiden yang spesifik. Saya sangat suka akan kerajinan tangan dan saya pikir terlahir di lingkungan masyarakat Cina yang sering melipat banyak kertas untuk keperluan upacara dan ada kenangan indah tentang lentera kertas di festival kue bulan membuat rasa ingin tahu saya semakin tinggi.

3. Terima kasih telah menjadi bagian dari 'CHARCOAL FOR CHILDREN'. Luar biasa melihat anak-anak dan seniman bisa bekerja berinteraksi bersama. Mengapa Anda berpartisipasi dan mendukung program ini?

Bisa di katakan, bahwa saya percaya pada program ini dan saya berharap ada program serupa pada masa pertumbuhan saya..

4. Apa ide di balik sesi Anda?

Saya ingin berbagi proses desain saya yang bagi saya adalah intisari dari diri saya. Ini bukan cara yang paling direct untuk membuat sesuatu. Ini adalah sesuatu yang hidup, fluid dan tidak dapat diprediksi dan banyak kali saya mendapatkan kejutan-kejutan menarik yang akhirnya mengarahkan saya ke ide-ide yang tidak saya pikirkan sebelumnya. Saya pikir ini layak untuk saya *sharing*.

5. Apa yang Anda amati selama sesi?

Saya khawatir sesi saya mungkin terlalu sulit bagi anak-anak yang hadir karena mereka lebih muda dari yang saya harapkan tetapi saya senang ternyata saya salah berasumsi. Mereka justru sangat antusias dan terus bertanya. Ini pastinya menjadi pengalaman yang luar biasa bagi saya.

6. Apa judul karya seni kolaboratif Anda? dan tentang apa itu?

'Broken Symmetry'

Repetisi dan Simetri menarik bagi indera visual kita, akan tetapi simetri matematis yang sempurna sangat terprediksi. Pikiran kita juga suka kejutan dan kita bisa melihat bahwa simetri yang terpecah bisa lebih indah.

1. In a short paragraph, please describe yourself

I am Budiman Ong. I am a designer maker as I design through making. As long as I can remember, I have always enjoy making things with my hands. For me, there is no way around it and this way of exploration bring the best in me

2. Is there a particular incident during your childhood that steer you in this artistic journey ?

Not one particular incident. I just have so much thirst for crafts and I think being born in a strong Chinese community with the necessity of folding lots of paper for ceremonial purpose and happy memories with paper lantern on mooncake festival also sharpen my curiosity.

3. Thank you for being part of 'CHARCOAL FOR CHILDREN'. It is wonderful to see children and working artists interacting together. Why do you participate and support this program ?

You can say I believe in this program and I wish that there is similar program exist when I was growing up.

4. What's the idea behind your session ?

I would like to share my design process which for me is my core. It is not the most direct way of creating. It is alive, fluid and unpredictable and most of the time surprise me in the best possible way and direct me to ideas that I did not think before. I think it is definitely worth sharing.

5. What do you observe during the session ?

I was worried that my session might be too hard for the children that was attending as they are younger than expected but I was happy to be wrong. they were also very enthusiast about it and kept asking question. definitely a great experience for me.

6. What is the title of your collaborative artwork ? and what is it about ?

'Broken Symmetry'

Repetition and Symmetry appeals to our visual sense, however perfect mathematical symmetry is predictable. Our minds also like surprises and we consider broken symmetry to be more beautiful.



Acknowledgements

Curators : Jindee Chua, Suriawati Qiu

Coordinator : Merlins

Assistant Coordinators: Sagung Alit, Nike Novitasari

Exhibition Organizer : CushCush Gallery (CCG)

Hands-On Artwork illustration : Yessi N. Mulyana "Yessiow"

Photography : Mohamad Fadli, Febri Marleni, Riesa Eka Putri, Putra Zulkarnain Ramadhan

Video Editing : Febri Marleni

Translator : Sherrene Chua Shi En, Sherrie Chua Shi Hui

Catalogue & Poster Design : Merlins, Mohamad Fadli

Set Design Coordinator : Maria Rosalina Kusumaningrum

CCG thanks Yoka Sara • April Lam • Komang Tress • Francisca Alexandra • Miria Mulia

Parama Textile • Susanna Perini • Ingrid Bruinsma • Amanda J Garland Hunt

participating artists and children • all volunteers • Friends of LagiLagi and team at CushCush

Volunteers

Angie Regina Mogot | Annisa Nurulhuda | Ar. Ni Putu Prawita Candra Sari | Bagus Satya Mas

Dame Sola Gratia | Danny Rahmat Putra Basyari | Fadhil Rizky Harenda | Febri Marleni

Franceska Kendra Rossa | Francisca Alexandra | Fransiska Pt. Laudia Sari Kusuma Dewi | Glen Susanto

Graziella Mervine Tanujaya | Hana Pradnyandari | Gusti Ayu Vida Prarajonhi | Jessica Olivia Pandjang

Made Sania Saraswati | Margaret Nindya Pradanitra Putri | Monicka | Muhammad Bagir

Pande Putu Sri Wahyuni | Putu Mas Isyundra Kesuma | Putu Melia Sriwidantari

Riesa Eka Putri | Zulkarnain Putra Ramadhan

Published in conjunction with Hands-On! : Charcoal For Children 2019 Exhibition

31 May 2019 – 31 July 2019 @ CushCush Gallery (CCG)

A collaboration with LagiLagi

©2019. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, distributed, or transmitted in any form or by any means without the prior permission of the copyright holder. Copyright for all text is held by the authors and CushCush Gallery. Copyright for all works of art and images is held by CushCush Gallery and their respective artists

Patron / Donators

Erich Hunziker & Kwan Hon Weng

Henny Scott

Susanna Perini

Ratina Moegiono

Hands-On! Exhibition Support



Media Partner



LINI BALI

Friends of LagiLagi

Aksara • Bali Artemedia • DiaLoGue • Gallery Museum Macan • Ganesha Bookshop • Genetika • Concept Store
Ikat Batik Indigo • Jenggala Showroom • Max One Hotel • Oberoi Hotel • Pusaka Store • Sarasvati Design Store
Six Senses Hotel • Toko Konsep • Toko PasarPasaran • Toko Tondo • ONNI House • Asha Curated Boutique
at The Apurva Kempinski • AirAsia Foundation • CasaIndonesia 2017 • Ari Faithfull • Hendra Tirtanimala (Jago Gallery)
Luh Ayu Kusuma Sari (Kintan Florist) • Good Design Award 2018 (Gmark Jepang) • Dibal Ranuh & Jasmine Okubo
Yan (Canggu) • Ronny (Coral Triangle Center) • Dwi Sawitri • Ari Darmastuti • Ubud Writers Festival 2018
Elevate The Bali Community Youth Centre • Aryawan (Toncity) • Veronica Yuliana T • Uncle Joy • Ratna & Clayton Barr



CUSHCUSH GALLERY
jl. teuku umar gg. rajawali no.1a
denpasar - bali, indonesia
+62 361 242 034 | info@cushcushgallery.com
cushcushgallery.com