



**BINUS
VIRTUARTS**

Lintang Kelir

30 JANUARI 2026
BINUS.AC.ID/VIRTUARTS



|| လက်တော့စုရကမ္မာမာတဏှာ၊ ဖြောင့်တကမ္မာမာတဏှာ၊ သာဓာတဏှာ၊
သာဓကီတကမ္မာ၊ ဖဲအင်္ဂါအင်္ဂါ၊ သုတံသုတကမ္မာမာတဏှာ။

Ngluruk Tanpa Bala, Mênang Tanpa Ngasoraké,
Sakti Tanpa Aji-aji, Sugih Tanpa Bandha.

Menyerbu Tanpa Pasukan, Menang Tanpa Merendahkan,
Sakti Tanpa Pusaka, **Kaya Tanpa Harta.**

— SEMAR

DAFTAR ISI

- 4. DAFTAR KARYA
- 6. KUNJUNGI & JELAJAHI!
- 8. TENTANG VIRTUARTS
- 10. PENGANTAR
- 12. PROFIL ARTIST
- 15. KARYA
- 48. CREDITS

DAFTAR KARYA

15. PUNAKAWAN DAN LIONG

16. TRIBUTE TO CAHYONO ABDI

17. RAHWANA SHOPPING

18. RAHWANA XODE

19. WILAWUK MEETS PANDAWA
(1)

20. LIFE UNPLUGGED

21. JAGAWANA

22. PARA PUNAKAWAN

Lintang Kelir

23. HELLO WORLD!	31. WAYANG EBLEK ADEGAN 05: ARJUNA DI PERTAPAAAN RESI WILAWUK (PRINGCENDANI)	39. BRATASENA DITAWAN JIN WANAMARTA
24. GATOTKACA, OTOT KAWAT BALUNG WESI	32. WAYANG EBLEK ADEGAN 06: ARJUNA MEMBEBAKANKAN BRATASENA	40. THE TRUE HERO IS YOU!
25. PRESERVING TRADITIONAL CULTURE FOR TOMORROW	33. WAYANG EBLEK ADEGAN 07: PANDAWA MELAWAN JIN KEMBARAN	41. SET PANEL DAN PETI WAYANG INTERAKTIF EBLEK
26. DESIGNER AS SUSTAINABILITY AGENTS	34. WAYANG EBLEK ADEGAN 08: JIN PANDAWA MERASUK DALAM DIRI PANDAWA	42. PUNAKAWAN MENCARI ARJUNA
27. WAYANG EBLEK ADEGAN 01: BRATASENA BERTEMU DESTRARESTRA	35. WILAWUK MEETS PANDAWA (2)	43. ARJUNA IN THE WANAMARTA FOREST (INTERACTIVE WALLGRAPHIC)
28. WAYANG EBLEK ADEGAN 02: BRATASENA DI HUTAN WANAMERTA	36. SEMAR THE PROTECTOR	44. SKETSA PUNAKAWAN
29. WAYANG EBLEK ADEGAN 03: BRATASENA DAN JIN WANAMARTA	37. BIMA AND DEWA RUCI	45. BIMA AND DEWA RUCI (INTERACTIVE WALL GRAPHIC)
30. WAYANG EBLEK ADEGAN 04: ARJUNA DIHADANG RESI WILAWUK	38. ARJUNA IN THE WANAMARTA FOREST	46. BIMA AND DEWA RUCI

KUNJUNGI & JELAJAHI

Virtuarts #11: Lintang Kelir





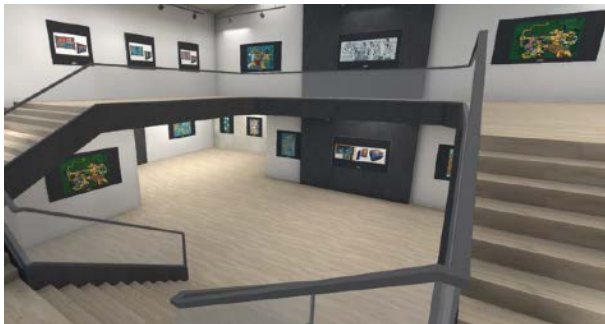
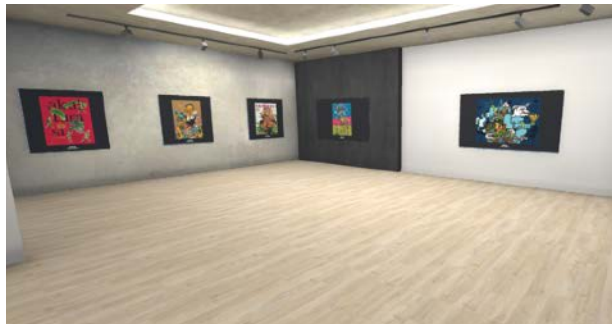
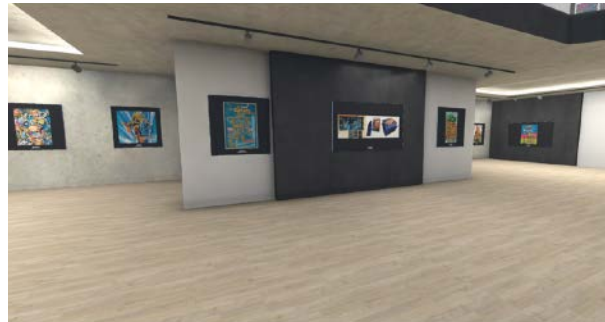
**BINUS
VIRTUARTS**

Lintang-Kelir

VIRTUARTS #11

TENTANG VIRTUARTS

VirtuArts adalah ruang pameran digital yang dirancang oleh BINUS Digital bersama Digital Content Development BINUS untuk menampilkan beragam karya visual dari Binusian secara *online*. Dengan menggunakan teknologi terkini, VirtuArts menjadi ruang virtual yang ajek menampilkan aneka kreativitas dan ekspresi artistik yang berasal dari berbagai komunitas Binusian. Ruang ini dirancang untuk menjangkau khalayak luas, memberikan panggung bagi karya-karya inovatif Binusian, serta memungkinkan pengunjung untuk menikmati hasil kreasi visual tersebut kapan pun dan di mana pun.



VIRTUART #11

Lintang Kelir

Sekumpulan anak sekolah dasar tampak mengerubungi sebuah *booth* berwarna-warni. Di atas pedestal terpajang objek yang terasa asing—tapi sekaligus akrab: fragmen-fragmen visual bergaya kontemporer terbingkai rapi, bermain dengan warna cerah dan garis tegas ala ilustrasi vektor yang lekat dengan budaya visual hari ini. Meskipun mengusung gaya ilustrasi modern, objek yang sedang diamati anak-anak ini adalah produk kreatif yang belum pernah mereka temui sebelumnya—Wayang Eblek.

Wayang Eblek merupakan karya Dr. Drs. Lintang Widyokusumo, M.F.A., dosen senior Desain Komunikasi Visual BINUS Graduate Program sekaligus desainer yang telah malang melintang di industri kreatif visual. Melalui karya ini, Pak Lintang menghadirkan eksplorasi visual yang modern, eksperimental, dan *playful*, dengan pijakan kuat pada tradisi luhur wayang Jawa. Bahasa visualnya terasa ringan dan kontemporer, namun tetap menyimpan jejak nilai, karakter, serta narasi budaya yang mendalam.

Karya ini menjadi upaya mempertemukan warisan wayang dari masa lalu dengan selera tontonan generasi muda yang terus berubah. Kedekatan Pak Lintang dengan wayang bukanlah sesuatu yang datang belakangan. Minat ini tumbuh sejak kecil, dibentuk oleh lingkungan keluarga yang memiliki keterkaitan dan keterikatan kuat dengan dunia seni wayang. Sejak itu, wayang menjadi subjek yang terus ia eksplorasi dan tafsir ulang—tidak dibekukan sebagai artefak masa lalu, melainkan dihidupkan kembali melalui berbagai medium visual kontemporer yang terus berkembang mengikuti zaman.

Wayang sendiri memiliki sejarah panjang sebagai medium hiburan sekaligus pendidikan rakyat sejak masa kerajaan-kerajaan klasik di Jawa. Keberadaannya sudah didokumentasikan dalam Prasasti Kuti berangka tahun 762 Saka atau 840 Masehi. Wayang menyampaikan ajaran moral, refleksi hidup, dan pandangan filosofis melalui simbol, tokoh, serta cerita yang mudah diakses oleh masyarakat luas.



Dalam konteks ini, Wayang Eblek dan eksplorasi visual lain yang dilakukan oleh Pak Lintang hadir sebagai perpanjangan dari fungsi tersebut—sebuah upaya menerjemahkan kembali nilai tradisi ke dalam bahasa visual yang relevan bagi generasi hari ini.

Eksplorasi tersebut kini dihadirkan dalam ruang pameran virtual VirtuArts, sebuah *platform* milik BINUS yang membuka pengalaman berpameran baru bagi seniman visual, desainer, dan arsitek di ranah digital. Pada edisi ke-11 ini, VirtuArts menjadi medium yang memungkinkan Wayang Eblek tampil tidak hanya sebagai objek visual, tetapi sebagai pengalaman, menjembatani tradisi dan inovasi, budaya dan teknologi, masa lalu dan—siapa tahu—masa depan.

Melalui pameran ini, pengunjung diajak menyelami bagaimana wayang dapat terus bergerak, berubah, dan berbicara dalam bahasa visual yang segar, tanpa kehilangan akarnya. Sebuah pertemuan antara ingatan kultural dan eksperimentasi kontemporer, yang sepenuhnya hidup di ruang virtual.

Jakarta, 28 Januari, 2026

Ardiyansah
BINUS Digital

PROFIL

LINTANG WIDYOKUSUMO /ASSOC. PROF. DR. DRS. LINTANG WIDYOKUSUMO, MFA.

Lintang Widyokusumo adalah pendidik dan praktisi desain yang saat ini menjabat sebagai **Subject Content Coordinator for Professional Project Design di BINUS University**. Dalam perannya, ia mengembangkan pembelajaran berbasis proyek yang menekankan **proses perancangan** sejak tahap konseptual hingga visualisasi solusi yang siap diimplementasikan secara profesional.

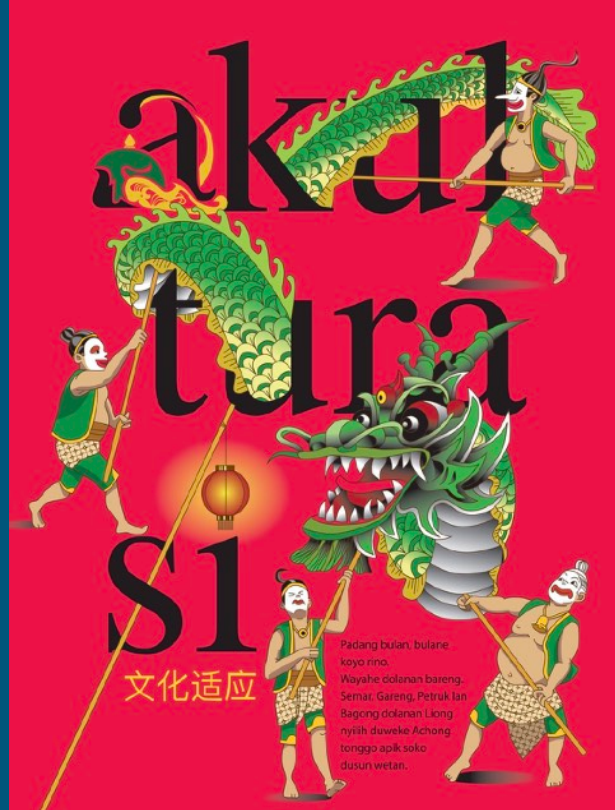
Sebagai desainer grafis dan ilustrator, Lintang memandang desain sebagai proses berpikir visual yang strategis. Ia mendorong mahasiswa untuk mengeksplorasi ide melalui sketsa, alur kerja, dan prototipe, sekaligus membangun sensitivitas terhadap konteks, kebutuhan pemangku kepentingan, dan tujuan proyek. Ketertarikannya pada urban *sketching* menjadi ruang eksplorasi visual yang memperkaya pendekatan **kreatif dan naratif** dalam praktik desainnya.

Di luar aktivitas akademik dan profesional, bersepeda (*cycling*) merupakan bagian dari keseharian Lintang yang membentuk ritme, konsistensi, dan refleksi dalam proses kreatifnya.

Secara akademik, Lintang menempuh pendidikan **Sarjana Desain Grafis di Universitas Trisakti, Master of Fine Arts (MFA) di Academy of Art University, San Francisco**, serta **Doctoral of Fine Arts & Design** di Institut Teknologi Bandung. Latar belakang pendidikan ini membentuk fondasi metodologis dan visual yang terus ia kembangkan dalam praktik desain dan pengajaran hingga saat ini.



Lintang Kelir



Punakawan dan Liong

Poster ilustrasi untuk event internasional INACADE Peranakan 2022, menggambarkan akulturasi budaya Jawa dan China.

YEAR
2022

TECHNIQUE
Digital



Tribute to Cahyono Abdi

Poster Ilustrasi untuk event
*internasional Worldwide Graphic
Designer dengan tema Nation
Design Legends.*

YEAR
2021

TECHNIQUE
Digital

concept



Rahwana Shopping

Cover edisi perdana majalah desain grafis *Concept*, menggambarkan *Rahwana shopping* sesuai dengan cover story dan edisi khusus tentang *Branding*.

YEAR
2008

TECHNIQUE
Digital



Rahwana Xode

Maskot *School of Design (XODE)*
versi Rahwana dalam *Fan Art*
Exhibition, We Love Design & XODE
2022.

YEAR
2022

TECHNIQUE
Digital



Wilawuk meets Pandawa (1)

Ilustrasi Resi Wilawuk
menghadang perjalanan Pandawa
di hutan Wanamarta. Juara 2
ilustrasi Nezareh Festival 2018
(Republic of Iran).

YEAR
2018

TECHNIQUE
Digital



Life Unplugged

Poster ilustrasi menggambarkan kehidupan era *digital*, dimana kehidupan manusia sangat budaya layar digital. Pameran *Digital and Human 2024*.

YEAR
2024

TECHNIQUE
Digital



Jagawana

Poster ilustrasi menggambarkan para punakawan mewakili peran manusia sebagai penjaga hutan untuk keberlangsungan ekosistem. Pameran *Speak Up for Sustainability Movement*.

YEAR
2022

TECHNIQUE
Digital



Para Punakawan

Ilustrasi pada media kain untuk Indonesia *Fashion Week* 2015 dan Forum Desainer Grafis Indonesia. Menggambarkan sekumpulan Punakawan selalu guyup dan kompak.

YEAR
2015

TECHNIQUE
Digital



Hello World!

Poster Ilustrasi Online menggambarkan kebebasan pasca Covid-19. Manusia kembali dapat berinteraksi dan bersosialisasi secara fisik. Pameran *Liberation Online Exhibition 2023*.

YEAR
2023

TECHNIQUE
Digital



Gatotkaca, Otot Kawat Balung Wesi

Ilustrasi untuk kalender meja Surya
Palace Jaya

YEAR
2001

TECHNIQUE
Digital



Preserving Traditional Culture for Tomorrow

Ilustrasi Gatotkaca merepresentasikan seni tradisi yang beradaptasi dengan perkembangan zaman, dikemas sebagai koleksi visual *modern* agar relevan dan diminati generasi muda.

YEAR
2024

TECHNIQUE
Digital



Designer as Sustainability Agents

Poster ilustrasi untuk event internasional INACADE Peranakan 2023, menggambarkan Arjuna sebagai desainer sebagai agen yang turut serta menghasilkan karya yang sustain dan berdampak.

YEAR
2023

TECHNIQUE
Digital



Wayang Eblek Adegan 01: Bratasena bertemu Destrarestra

Wayang interaktif Eblek untuk anak,
bertema lakon Babad Wanamarta.
Konsep wayang terdiri dari panel
adegan yang disusun mandiri sesuai
buku petunjuk pemasangan.

YEAR
2021

TECHNIQUE
Digital, PVC Board



Wayang Eblek
Adegan 02:
Bratasena di hutan
Wanamarta

Wayang interaktif Eblek untuk anak, bertema lakon Babad Wanamarta. Konsep wayang terdiri dari panel adegan yang disusun mandiri sesuai buku petunjuk pemasangan.

YEAR
2021

TECHNIQUE
Digital, PVC Board



Wayang Eblek Adegan 03: Bratasena dan Jin Wanamarta

Wayang interaktif Eblek untuk anak, bertema lakon Babad Wanamarta. Konsep wayang terdiri dari panel adegan yang disusun mandiri sesuai buku petunjuk pemasangan.

YEAR
2021

TECHNIQUE
Digital, PVC Board



Wayang Eblek Adegan 04: Arjuna dihadang Resi Wilawuk

Wayang interaktif Eblek untuk anak, bertema lakon Babad Wanamarta. Konsep wayang terdiri dari panel adegan yang disusun mandiri sesuai buku petunjuk pemasangan.

YEAR
2021

TECHNIQUE
Digital, PVC Board



Wayang Eblek
Adegan 05: Arjuna di
Pertapaan Resi
Wilawuk
(Pringcendani)

Wayang interaktif Eblek untuk anak,
 bertema lakon Babad Wanamarta.
 Konsep wayang terdiri dari panel
 adegan yang disusun mandiri sesuai
 buku petunjuk pemasangan.

YEAR
 2021

TECHNIQUE
Digital, PVC Board



Wayang Eblek Adegan 06: Arjuna membebaskan Bratasena

Wayang interaktif Eblek untuk anak, bertema lakon Babad Wanamarta. Konsep wayang terdiri dari panel adegan yang disusun mandiri sesuai buku petunjuk pemasangan.

YEAR
2021

TECHNIQUE
Digital, PVC Board



Wayang Eblek
Adegan 07:
Pandawa melawan
Jin kembaran

Wayang interaktif Eblek untuk anak,
bertema lakon Babad Wanamarta.
Konsep wayang terdiri dari panel
adegan yang disusun mandiri sesuai
buku petunjuk pemasangan.

YEAR
2021

TECHNIQUE
Digital, PVC Board



Wayang Eblek
Adegan 08: Jin
Pandawa merasuk
dalam diri Pandawa

Wayang interaktif Eblek untuk anak,
bertema lakon Babad Wanamarta.
Konsep wayang terdiri dari panel
adegan yang disusun mandiri sesuai
buku petunjuk pemasangan.

YEAR
2021

TECHNIQUE
Digital, PVC Board

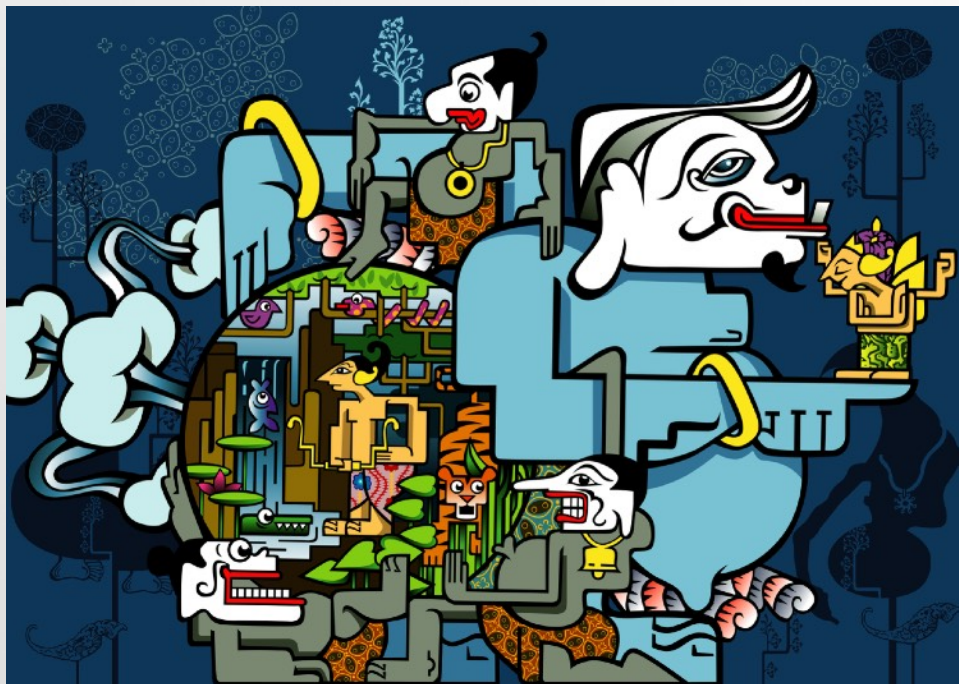


Wilawuk meets Pandawa (2)

Poster Ilustrasi menggambarkan Pandawa lima dihadang Resi Wilawuk dalam perjalanan dalam hutan Babad Wanamarta. Poster ilustrasi untuk Pameran Asia Internasional *Friendship Exhibition* 2018 di Galeri Shinjuku, Tokyo.

YEAR
2018

TECHNIQUE
Digital



Semar the protector

Seri ilustrasi untuk pameran
*Intercultural Academic International
Forum "The World of Innocent",
One Space Gallery - Wuhan, China
2017*

YEAR
2017

TECHNIQUE
Digital



Bima and Dewa
Ruci

Seri ilustrasi untuk pameran
*Intercultural Academic International
Forum "The World of Innocent",
One Space Gallery - Wuhan, China
2017*

YEAR
2017

TECHNIQUE
Digital



*Arjuna in the
Wanamarta
Forest*

Seri ilustrasi untuk pameran
*Intercultural Academic International
Forum "The World of Innocent",
One Space Gallery - Wuhan, China
2017*

YEAR
2017

TECHNIQUE
Digital



Bratasena Ditawan Jin Wanamarta

Ilustrasi menggambarkan
Bratasena ditawan pasukan jin
Babadwanamarta. Cover Wayang
Eblek Babad Wanamarta activities
book untuk anak.

YEAR
2021

TECHNIQUE
Digital



The True Hero is You!

Ilustrasi menggambarkan Arjuna dan Bratasena berperang melawan virus Covid 19, dalam *International Virtual Digital Exhibition ASEDAS 2022*.

YEAR
2022

TECHNIQUE
Digital



Set panel dan peti Wayang Interaktif Eblek

Peti Wayang Eblek untuk menyimpan box wayang berisi panel-panel adegan cerita untuk disusun secara interaktif oleh anak.

YEAR
2021

TECHNIQUE
Digital, PVC Board, Art Carton, Kayu



Punakawan mencari Arjuna

Paper Sculpture menggambarkan para punakawan dalam perjalanan mencari Arjuna di hutan Wanamarta. Pameran *Online* Nasional Buku Seni Jagad Nusantara 2020.

YEAR
2020

TECHNIQUE
Paper



*Arjuna in the
Wanamarta Forest
(interactive
wallgraphic)*

Seri ilustrasi untuk pameran
*Intercultural Academic International
Forum "The World of Innocent",
One Space Gallery - Wuhan, China
2017.*

YEAR
2018

TECHNIQUE
Digital



Sketsa Punakawan

Sketsa secara langsung patung punakawan (Semar, Gareng, Petruk dan Bagong) di depan Balaikota Surakarta.

YEAR
2022

TECHNIQUE
Graphic Pen dan Water color



Bima and Dewa
Ruci (*interactive
wall graphic*)

Seri ilustrasi untuk pameran
*Intercultural Academic International
Forum "The World of Innocent",
One Space Gallery - Wuhan, China
2017*

YEAR
2018

TECHNIQUE
Digital



Bima and Dewa Ruci

Paper Sculpture menggambarkan perjuangan Bima mencari Dewa Ruci untuk pameran *International Printmaking and Paper Art Show (IPPAS)* 2018.

YEAR
2018

TECHNIQUE
Paper

Lintang Kelir

CREDITS

VIRTUARTS #11

Creative Director
DANU WIDHYATMOKO

Artist
LINTANG WIDYOKUSUMO

Curator
ARDIYANSAH

Copywriting
ARDIYANSAH

Logo Design - VirtuArts
RINA KARTIKA

Logo Design - Lintang Kelir
NADYA NUR IHSANY

Poster Design
NADYA NUR IHSANY
RINA KARTIKA

Graphic Design & Layout
NADYA NUR IHSANY
RINA KARTIKA

3D Model & Animation
ATIKA TIARA PUTRI

Interactive Development
YUSRIL CHALIF ARRAHMAN

Website Development
ADHITYA PRABOWO

Project Relations
AZMIRA MAULIDINA

Unit & Jurusan
BINUS DIGITAL

DIGITAL CONTENT DEVELOPMENT
BINUS

BINUS MASTER OF DESIGN

JANUARI 2026

BINUS
VIRTU~~ARTS~~

Lintang Kelir

BINUS
DIGITAL

BINUS
DIGITAL CONTENT
Development


BINUS
UNIVERSITY
GRADUATE
PROGRAM
Master Program

Master of Design

JANUARI 2026