



RURU Gallery
presents:

VIDEO OUT – MUSLIHAT OK. Video
6th Jakarta International Video Festival 2013

JAF

versus

KINETIK-

WAFT

Curators: **Alhorie (JAF)**
Benny Wicaksono (KINETIK-WAFT)

Jl. Gerakan Koperasi No. 18 Majalengka Telepon (0231) 2



RURU Gallery

2

memperssembahkan:

JAF vs KINETIK - WAFT

Video Out – Muslihat OK. Video – Jakarta International Video Festival 2013

Pembukaan: Kamis, 12 September 2013 / 19.00

Dimeriahkan oleh: HANYATERRA dan Pak Kuwu

Pameran: 13–27 September 2013 (kecuali hari Minggu dan hari Libur) 11.00 – 21.00

Artist Talk : Jumat, 20 September 2013 / 17.00

Pembicara: Alghorie, Benny Wicaksono Moderator: oomleo

di RURU Gallery, Jl.Tebet Timur Dalam Raya No. 6

Jakarta Selatan 12820

Kurator: Alghorie (JAF) dan Benny Wicaksono (WAFT)

Koordinator Pameran: M. Sigit Budi S.

Administrasi dan Pusat Data: Ajeng Nurul Aini

Penulis: Alghorie, Asep Topan, Benny Wicaksono, Indra Ameng, Mahardika Yudha

Penyelaras Bahasa: Leonhard Bartolomeus

Desain dan Ilustrasi: Angga Cipta

Produksi: M. Sigit Budi S.

Percetakan: Rinam Antartika

Sebagai salah satu program pendukung MUSLIHAT OK. Video – 6th Jakarta International Video Festival yang berlangsung dari 4 – 15 September 2013, RURU Gallery mengundang dua komunitas yang kerap menggunakan teknologi media video, gambar bergerak, dan bunyi, sebagai alat ekspresi seninya: Jatiwangi Art Factory (Jatiwangi) dan Kinetik (Surabaya) yang berkolaborasi dengan WAFT (Surabaya). Kami mengundang kelompok ini karena aktivitas mereka yang berkaitan dengan tema besar OK. Video tahun ini : “MUSLIHAT”, yang mencoba melihat dan membaca praktik ‘mengakali’ teknologi dalam keseharian yang dilakukan oleh konsumen. Melalui tema MUSLIHAT, OK. Video mencoba untuk membaca persebaran, penggunaan dan pengembangan mandiri teknologi media video dan gambar bergerak di masyarakat.

Seperti kita ketahui, telah banyak organisasi-organisasi kemasyarakatan yang melakukan kegiatan pemberdayaan masyarakat dengan menggunakan perangkat teknologi komunikasi terkini seperti video dan film. Dua kelompok ini, yang berasal dari dua wilayah di Pulau Jawa, dengan kultur yang sangat berbeda juga menggunakan teknologi media video, gambar bergerak, dan bunyi, yang diaplikasikan ke dalam berbagai proyek seni seperti pertunjukan maupun pemberdayaan masyarakat. Mereka masing-masing memiliki cara-cara dan strategi artistik yang khas menyesuaikan dengan konteks geografis, latar politik, sosial, dan budayanya, sehingga mendorong cara-cara kreatif dalam mengeksplorasi teknologi media sebagai eksperimentasi artistik yang sesuai dengan karakter kota dan juga masyarakatnya.

Jatiwangi Art Factory (JaF) yang didirikan pada 2005 di Jatiwangi, Jawa Barat, selalu melibatkan warga setempat dalam setiap perhelatan ataupun proyek keseniannya. Keterlibatan warga yang dirintis hampir delapan tahun ini telah terlihat dampaknya, terutama jika melihat bagaimana tanggapan warga atas media informasi yang masuk atau tersedia di desanya. Dalam pameran ini, JaF akan mencoba menghadirkan fenomena terbaru dari penggunaan media bagi pembangunan desa yang tidak hanya dilakukan oleh warga mulai dari anak kecil, remaja, hingga dewasa, tetapi juga oleh aparatus desa seperti kepala desa dan camat.

Sementara KINETIK yang berbasis di Surabaya, Jawa Timur, sejak awal terbentuknya banyak melakukan aktivitas seni dengan medium video dan eksperimentasi multimedia melalui pameran, workshop, performance dan festival yang berhubungan erat dengan kultur anak muda. Pada pameran ini, KINETIK melakukan kolaborasi dengan WAFT untuk membuat sebuah karya baru berupa pendokumentasian praktek warga di sekitar mereka dalam “mengakali” teknologi untuk digunakan dalam keperluan sehari-hari.

Pada pameran ini RURU Gallery mengundang Alghorie (JaF) dan Benny Wicaksono (WAFT) untuk bertindak sebagai kurator pameran.

Indra Ameng

Koordinator Divisi Dukungan dan Promosi ruangrupa

JAF (Jatiwangi Art Factory) vs Kinetik

Kehadiran komunitas seni di Indonesia memiliki peran yang sangat penting. Baik bagi pertumbuhan wacana di ranah seni, juga bagi masyarakat umum. Komunitas-komunitas seni dengan ragam aktivitas dan fokus media, moda produksi, pendekatan artistik, hingga moda distribusi produk, telah menghubungkan pengetahuan tentang media, teknologi, dan seni serta mendorong berkembangnya cara pandang kritis, terhadap informasi yang begitu cepat pasca reformasi 1998 di masyarakat.

Sejak 2005, OK. Video telah bekerjasama dengan komunitas-komunitas seni di Indonesia –terutama dengan medium video, gambar bergerak dan seni media. Kerjasama ini merupakan salah satu upaya membangun jaringan dan pertumbuhan wacana media baru tersebut, agar tidak hanya berpusat pada tiga kota utama tempat pertumbuhan wacana seni berlangsung sebelum Reformasi 1998: Jakarta, Yogyakarta, dan Bandung.

Bekerjasama dengan RURU Gallery, OK. Video tahun ini mengundang Jatiwangi Art Factory (JaF) dari Jatiwangi-Jawa Barat dan Kinetik (kolaborasi dengan WAFT) dari Surabaya-Jawa Timur. Komunitas-komunitas ini berasal dari dua kota dengan karakter masyarakat dan sejarah kota yang berbeda. Persamaan mereka adalah proses kerja secara berkelanjutan lewat medium video dan gambar bergerak, yang tidak memaknai seni hanya dari eksperimentasi artistik, tetapi juga bagaimana moda produksi, aktivisme, pendidikan, dan pengarsipan, menjadi perangkat yang penting dalam membangun wacana seni di Indonesia.

Karya-karya yang hadir dalam pameran ini, akan memperlihatkan bagaimana dua komunitas ini memaknai *Muslihat* teknologi di masyarakat. Pameran ini juga sebuah upaya OK. Video untuk terus membangun jaringan dengan komunitas-komunitas yang pernah bekerjasama baik dalam festival OK. Video, ruangrupa, ataupun dengan jejaring komunitas seni yang semakin memperlihatkan fungsi dan posisinya di masyarakat dalam 15 tahun terakhir ini.

Mahardika Yudha

Direktur Festival Muslihat OK. Video 2013

Mahardhika Yudha, lahir di Jakarta, 1981. Seniman, kurator, peneliti seni, sutradara, pendiri Forum Lenteng. Editor www.jurnalfootage.net. Koordinator Penelitian dan Pengembangan Forum Lenteng. Menempuh pendidikan jurnalistik di Institut Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (IISP) Jakarta. Saat ini menjadi Direktur Artistik di MUSLIHAT OK. Video serta menjadi Kurator Program dan Juri di ARKIPEL.

JAF

Jatiwangi art Factory (JaF) didirikan pada 27 September 2005. JaF adalah sebuah organisasi nirlaba yang fokus terhadap kajian kehidupan lokal pedesaan lewat kegiatan seni dan budaya. Sejak tahun 2008 bekerjasama dengan Pemerintahan Desa Jatisura melakukan riset dan penelitian. JaF mempunyai Program Festival Residensi, Festival Video Residensi dan Festival Musik Keramik dua tahunan yang mengundang seniman dari berbagai disiplin ilmu dan negara untuk tinggal, berinteraksi, bekerjasama dengan warga desa, merasakan kehidupan masyarakat Jatiwangi, serta merumuskan dan membuat sesuatu yang kemudian dipresentasikan dan dikabarkan kepada semua orang.

<http://jatiwangiartfactory.wordpress.com/>

Muslihat Muspika Jatiwangi

Maraknya penggunaan medium video di Jatiwangi art Factory (Jaf) disinyalir sebagai dampak dari “muslihat” ruangrupa pasca OK. Video Militia 2007, serta campur tangan sundayscreen yang tekun memprovokasi Jaf dengan menginisiasi festival video residensi tahunan; Village Video Festival, yang kala itu masih bernama Village Film Festival pada 2009. Awal masuknya gambar bergerak di Jatiwangi juga tidak diniatkan sebagai suatu media seni sebenarnya, tetapi lebih ke merekam dan mendokumentasikan kehidupan warga desa secara audio visual. Kehadirannya disambut oleh masyarakat Jatiwangi dengan antusiasme dan apresiasi yang baik, karena teknologi audio visual ini dinilai mampu menyedot atensi warga terhadap ruang ekspresi baru selain musik dan pertunjukan.

Jaf sering menghadirkan sebagian warga untuk masuk ke dalam layar (screen) yang dipertunjukkan dan ditonton bersama warga lain, keluarga atau tetangganya, yang ternyata berhasil menggiring warga untuk belajar mengapresiasi dengan gembira.

Selama delapan tahun terakhir kami tertarik mempresentasikan muslihat yang ampuh dalam memanfaatkan teknologi gambar bergerak secara tepat guna. Desa Jatisura adalah desa yang cukup beruntung secara geografis karena Jaf telah berhasil memuslihati Desa Jatisura dengan sejumlah kerja dan pendekatan yang kami lakukan selama ini, ternyata malah kami sendiri yang secara tidak sadar telah dimuslihati untuk selalu ikut memikirkan permasalahan sosial di masyarakat dengan segala kompleksitasnya.

6

Ginggi Syarif Hasyim adalah seorang kepala Desa Jatisura, separuh waktu disela-sela tugasnya sebagai kepala desa selalu beliau habiskan dengan membuat video propaganda melawan sampah beserta cara menanganinya dengan hal-hal yang paling kecil dan sederhana bisa dilakukan siapa saja, seperti memilah sampah kering, basah, organik dan plastik, how to membuat sumur biopori, dll. Tentu saja dengan gaya tutur dan editing yang tidak pernah kita bayangkan sebelumnya jika video itu hasil karya seorang kepala desa.

Masyarakat sebenarnya mempunyai kekuatan yang dahsyat untuk memecahkan masalah bersama, tinggal bagaimana mengkondisikan masalah tersebut supaya menjadi suatu kegelisahan bersama. Apa yang tidak selesai jika masyarakat sudah gelisah? Tantangannya adalah bagaimana menyiasati masyarakat yang serba belum siap seperti di desa. Harus ada pola komunikasi yang lebih cair sehingga masyarakat tidak merasa seperti sedang digurui. Jika di Norwegia ada syarat yang mengharuskan CPNS menghafal band-band Black Metal jika ingin menjadi seorang PNS, mungkin di Jatisura kelak jika ingin menjadi perangkat desa syaratnya minimal harus bisa editing video.

Berawal dari Jatisura, kemudian mulai menyerang ke desa-desa lain di Kecamatan Jatiwangi, Surawangi, Jatiwangi, Sutawangi, Mekarsari, Loji, Leuweunggede, Sukaraja Wetan, Burujul Wetan, hingga Kecamatan lain; Jatipamor. Village Video Festival (VVF) sampai sekarang terus-menerus menyodorkan penglihatan baru terhadap masyarakat Jatiwangi dalam bingkai video setiap penghujung tahun. Seperti laporan akhir tahun-an Jatiwangi dalam melihat perkembangan wilayahnya melalui data-data dokumentasi dan risetnya, menyuguhkan gambaran yang sedikit nampak dan berjarak ketika dibekukan lewat video.

Ini menyebabkan Muspika Jatiwangi menjadi terhubung dan mulai terlibat dengan berbagai aktivitas Jaf, terutama dalam keber-video-an setelah jajaran Polsek dan Muspika Jatiwangi mengikuti workshop video di VVF 2011.

Muspika adalah singkatan dari Musyawarah Pimpinan Kecamatan; suatu jajaran yang terdiri dari unsur-unsur pimpinan pemerintahan di tingkat kecamatan yang terdiri dari Camat, Kapolsek berikut Danramil. Di Jatiwangi, Muspika memanfaatkan video untuk sosialisasi program-program kecamatan yang memungkinkan warga memahami dengan cepat dan mampu mengadaptasi program-program tersebut sehingga warga tidak melulu berbicara soal pembangunan infrastruktur kemudian, disebabkan karena bahasa video bisa sangat teknis juga bisa lebih menghindari konflik ketimbang bahasa verbal.

Video langkah-langkah pembuatan e-ktip yang diputar di Kantor Kecamatan Jatiwangi terbukti mampu menertibkan antrian warga yang datang berbondong-bondong menyerbu kantor kecamatan dengan efektif dan memakan waktu yang relatif singkat, sementara di kecamatan lain antrian e-ktip ini sangat panjang dan melelahkan. Kantor Kecamatan Jatiwangi juga menyediakan LCD TV yang khusus memutar video-video hasil produksi Jaf dan Jaf TV di ruangan resepsionis yang memungkinkan warga bisa menontonnya setiap kali ada keperluan ke kecamatan.

Kedekatan dengan JaF dirasa cukup signifikan mempengaruhi Muspika, bahkan Pak Camat dan Pak Kapolsek Jatiwangi jadi gemar main musik dan bikin lagu sendiri, terkadang jika Jaf membuat pertunjukan tak jarang menghadirkan Pak Camat sebagai bintang tamunya. Beliau juga pernah berkolaborasi dengan seniman intervensi ibu kota, Irwan Ahmett membuat sebuah lagu yang iramanya sedikit mengingatkan kepada britpop era The Stone Roses dan kelompok Rumahsakit, judulnya Pendar, lagu itu sungguh populer kini di Jatiwangi.

Pola muslihat yang menarik berikutnya di Jatiwangi adalah yang dilakukan Loranita Theo terhadap anaknya Adanya Kenayah (7 tahun). Loranita membuat video tutorial pembelajaran untuk anaknya dengan cara menghadirkan si-anak tersebut sebagai tokoh yang mempresentasikan bahan pelajarannya, sehingga secara tidak disadari si-anak tersebut menghafal dan mempelajari materi pembelajarannya. Kemudian jika suatu saat dia lupa, maka tinggal memutar kembali videonya. Sesederhana itu, tentang pola didikan orangtua kepada anaknya yang sungguh tidak sederhana; merancang pancingan-pancingan ide dan kreatifitas si-anak, dengan mengkondisikan seolah-olah ide tersebut keluar dari anak itu sendiri.

Orangtua bagaimanapun harus pandai bermuslihat dan memberi pengertian yang komprehensif bagaimana memancing mereka untuk berpikir kompleks dengan pendekatan yang menimbulkan antusiasme mereka. Biarkan saja gagasan dan ide tersebut tumbuh secara organik, kita jangan terburu-buru mengintervensinya dari awal, setelah itu barulah perlahan kita giring dengan muslihat dan cara yang lebih main-main.

Selamat bermuslihat.

Arie Syarifuddin



Kemunculan JAF TV ditandai sebagai penegasan terhadap proses berbagi kekuasaan antara masyarakat Jatiwangi dengan Negara.



Mars jatiwangi merupakan lagu yang diciptakan dan dinyanyikan oleh the people clay, grup musik beranggotakan warga Jatiwangi. Lagu ini seakan menjadi penghubung baru antar warga jatiwangi dari berbagai elemen. Video ini mencoba untuk mengikat dan menguatkan emosi yang terjalin pada warga Jatiwangi yang menyanyikan mars Jatiwangi dari berbagai latar belakang.

8



Kepala Desa Jatisura percaya bahwa pertumbuhan Jatiwangi lima tahun kedepan akan lebih cepat daripada pertumbuhan 50 tahun sebelumnya. Sebelum semuanya menjadi semakin tidak terkendali, ia mengajak warganya untuk mulai merencanakan desanya lebih baik, untuk sepakat tidak menjadi seburuk Jakarta. Tapi mengambil yang baik dari Jakarta.



Banyaknya orang luar jatiwangi yang datang secara tidak langsung membentuk siasat komunikasi baru dari warga dalam mengumpulkan orang



Pemerintah yang responsif, berkomitmen dan representatif adalah dambaan semua orang. Semoga ini bisa dimulai dari menggotong tenda bersama.



Adanya Kenyah adalah sebuah pancingan untuk memuslihati anak-anak sebayanya untuk belajar dari cara mereka bermain. Belajar dari mulai merekam dirinya sendiri dan kemudian dilihat kembali bersama dalam sebuah video.



07.a

Setelah sering bertemu, berdiskusi; Mukti-Mukti yang seorang demonstran dan Koprol Edi Budi seorang Kapolsek meneruskan obrolanya dalam satu panggung, dalam satu lagu, dan dipersembahkan untuk ulang tahun Desa Jatisura yang ke 111.



07.b

Membentuk sebuah band merupakan salah satu cara Pak Camat Jatiwangi dalam meminimalisir pidato selain dengan memutar video.



07.c

Performance art tiba-tiba masuk ke Jatiwangi dan masyarakat sudah mulai terbiasa dengannya.



07.d

Tidak ada pantai, bukit maupun gunung di Jatisura. Sawah pun bisa dijadikan tempat piknik terdekat.



07.e

Stempel Kecamatan menjadi salah satu bukti administratif dimana satu dokumen 'seperti' mendapat kekuatan hukum dan kuasa ketika telah ber-stempel. Akan tetapi seringkali persoalan-persoalan administratif ini selalu diabaikan, terutama oleh masyarakat.



07.f

Keamanan dan ketertiban masyarakat. Dimulai dengan menertibkan dan mengamankan diri sendiri ujar Kapolsek Jatiwangi.



Ada tentara masuk desa. Ada galeri masuk desa. Tapi ketika musim hujan, atap galeri terbang dan ambruk. Namun ada tentara masuk galeri, bersama warga desa membetulkannya secara gotroy (gotong royong).

10

- 01 **Ismal Muntaha** | *Pada Suatu Ketika Ada TV di Jatiwangi* | Kompilasi Program JaF TV/ Instalasi | 2011-2013
- 02 **Yopie Nugraha** | *Mars Jatiwangi* | Video Kanal Tunggal | 2012
- 03 **Ginggi Syarif Hasyim** | *Sebelum Semuanya Menjadi Seperti Jakarta*
Video Instalasi | 2011-2013
- 04 **Beben Nurberi** | *Muslimin dan Muslihat* | Video Kanal Tunggal | 2013
- 05 **Sunday Screen** | *KOMANDO* | Video Kanal Tunggal | 2010
- 06 **Adanya Kenayah, Loranitha Theo, Evni Akani Schumi** | *B.A.H.A.S.A (Bumi Adanya Home and Art Scholling Attack)* | Video Instalasi | 2013
- 07 **Muspika Jatiwangi (Camat, Kapolsek, Danramil)**
Muslihat Muspika (kompilasi video) | Video Instalasi | 2012 - 2013
- 07.a **POLISI VS DEMONSTRAN**
- 07.b **CAMAT BAND**
- 07.c **PERFORMER**
- 07.d **PIKNIK DI SAWAH**
- 07.e **SEGERA**
- 07.f **KAMTIBMAS**
- 07.g **TENTARA GALLERY**

Komunitas Kinetik berasal dari kota Pahlawan, Surabaya, terbentuk pada 1 Mei 2010. Anggotanya terdiri dari para mahasiswa Universitas Pembangunan Nasional (UPN) Veteran Jawa Timur. Komunitas ini memiliki harapan besar untuk dapat menjadi wadah para seniman dan pemuda kreatif Surabaya dalam berkarya. Mereka juga bertekad memperkenalkan seniman-seniman Surabaya kepada khalayak luas dan membuktikan bahwa kesenian masih hidup di Surabaya. Komunitas Kinetik merupakan kelompok belajar mengenai media, baik itu audio, visual, maupun teks. Kinetik juga berusaha menjadi media center yang merekam keadaan sosial masyarakatnya dengan segala medium.

<http://www.klubsinemaatap.blogspot.com/>

KINETIK WAFT

WAFT memilih fokus pada ketegangan dan saling pengaruh yang terjadi dalam praktek seni interdisipliner di Surabaya, Indonesia. Itu dilakukan melalui usaha dari sekelompok orang —mereka yang bersemangat tentang apa yang mereka lakukan, didukung oleh pengalaman panjang dalam event organizer dan intens mendokumentasikan peristiwa seni dan pertunjukan. Rujukan-rujukan ini merupakan instrumen untuk pengembangan edukatif yang inovatif dan kreatif.

<http://www.waft-lab.com/>

Adab Bermuslihat

Ketika mendengar kata “muslihat”, seringkali kata yang menyertainya dalam benak kita adalah “tipu”, sehingga menjadi “tipu muslihat”. Entah kenapa kata pasangan kata yang acap kali digunakan. Padahal bermuslihat, bisa jadi bukan sekedar laku tipu-menipu. Bermuslihat adalah cara untuk melakukan taktik dan strategi. Soal taktik dan strategi ini, sebetulnya sering kita temukan masa kecil, tokoh yang memiliki kepintaran dan kecerdikan akan selalu menang melawan kejahatan pada akhirnya. Sebut saja cerita Timun Mas, si Kancil dan si Buaya, serta masih banyak lagi cerita yang seringkali menjadi pengantar kita tidur. Cerita-cerita yang seringkali didongengkan itu nampaknya muncul sebagai bagian dari kearifan lokal yang digali dari sikap menghayati alam turun temurun oleh para leluhur.

Bukan hanya cerita tentang perikemanusiaan, tetapi nenek moyang kita juga mewariskan teknologi yang mengajarkan bagaimana manusia hidup saat itu dengan menyiasati alam. Contohnya adalah Subak, sistem pengairan sawah masih digunakan hingga saat ini; lalu pengendalian hama dengan memanfaatkan musuh-musuh alamnya. Sikap hidup yang ‘menyasiasi keadaan’ telah mendarah daging di kebudayaan kita inilah yang kemudian terjadi pada masa dimana teknologi yang lebih maju mendera kehidupan bahkan sampai ke sistem masyarakat terkecil.

Kehadiran teknologi seperti sekarang ini sepertinya tidak membuat lupa sebagaimana masyarakat untuk tetap melihat teknologi itu sebagai sebuah produk yang bagaimanapun keadaan aslinya pasti punya kemungkinan untuk diubah bahkan dimodifikasi dengan sederhana untuk membuatnya tetap berfungsi—kadang bahkan melebihi fungsi aslinya. Fenomena inilah yang dicoba untuk digali oleh kelompok KINETIK yang akan mempresentasikan temuan mereka dilapangan tentang kasus-kasus menyiasati teknologi yang ada dalam masyarakat. Yang menarik adalah, seluruh narasumber yang mereka temui merupakan anak muda yang sangat akrab dengan teknologi mutakhir. Siasat teknologi ini berkembang di lingkaran anak muda tertentu, yang bahkan tidak tahu siapa yang menemukannya siasat itu pertama kali. Dari sana kemudian dapat dilihat bahwa siasat teknologi yang mereka gunakan sebetulnya tidak terlalu canggih. Lebih kepada mengakali sesuatu yang sifatnya masih sederhana dan masih bermain-main pada tataran modifikasi fisikal.

Temuan ini menjadi menarik, karena pola-pola ini sebenarnya merepresentasikan kondisi masyarakat kita yang masih melihat teknologi terkini di sekitar mereka dari banyak sudut pandang. Karena ada dua kategori bagi orang yang menggunakan teknologi yaitu *user* dan *consumer*. Kategori yang pertama adalah pengguna yang sadar akan fungsi tujuan penggunaan teknologi itu. Sedangkan kategori yang kedua adalah pengguna yang hanya melihat logika simbol dan *image* tertentu yang muncul dalam teknologi itu. Kategori yang kedua inilah yang dominan di dalam masyarakat kita. Contoh yang paling dekat adalah telepon genggam. Hingga ini kita masih bisa menemukan individu atau kelompok masyarakat yang menggunakan *handphone* identik dengan gaya hidup kelas atas. KINETIK mendokumentasikan siasat teknologi ini lewat perspektif bagaimana siasat-siasat itu muncul

dalam usaha untuk terus bisa memfungsikan perangkat teknologi itu seperti sediakala atau bahkan lebih dari apa yang bisa dibayangkan sebelumnya.

Soal ini, masyarakat kita adalah jagonya. Tengoklah sejenak ke pasar elektronik terbesar di kota Surabaya, Pasar Genteng. Terletak di lantai dua diatas pasar sayuran dan barang kebutuhan sehari-hari, pasar elektronik ini menyediakan komponen-komponen elektronik dari skala terkecil sampai besar, dari *low tech* hingga *high tech*. Ratusan *tukang servis* yang sanggup mengakali dan menghidupkan kembali perangkat-perangkat elektronik dari kematian permanennya, juga siap siaga disana. Dan tentu saja penjualan alat-alat elektronik kelas 2 (KW) yang tidak kalah bersaing dengan merek-merek yang telah mapan sebelumnya. Didukung harga yang murah tentu saja produk ini semakin digemari masyarakat.

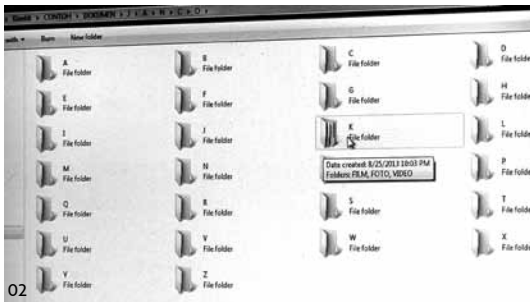
Sikap mengakali alat elektronik untuk tetap hidup dengan memperbaiki, ketimbang membuangnya, mungkin saja adalah ciri-ciri masyarakat agraris, yang melihat cara pandang dunia sebagai makrokosmos yang harus dihayati dan dihormati. Mereka melihat benda yang bernilai pakai tidak seharusnya ketika tidak berfungsi berakhir di tempat sampah. Sebisa mungkin diperbaiki agar bisa berfungsi kembali. Pola-pola inilah yang menarik untuk diangkat ke permukaan, karena sebagai masyarakat yang notabene masih tergolong pengkonsumsi teknologi ketimbang produsen teknologi, proses adaptasi seharusnya terus terjadi. Dengan demikian proses pengenalan sekaligus proses kesadaran dan pemahaman tentang teknologi semakin baik. Karena kemunculan budaya baru akibat besarnya konsumsi teknologi ini juga berakibat yang tentu saja tidak bisa diprediksi sebelumnya. Perubahan-perubahan sosial di masyarakat juga terjadi karena berbagai bertumbuhnya budaya-budaya baru ini. Ambil contoh bagaimana teknologi sosial media (internet) sekarang ini mengambil peran yang sangat besar untuk menggerakkan masyarakat dalam menyuarakan aspirasinya. Di tataran yang lebih rendah, praktek mengakali teknologi akan terus ada di masyarakat. Karena di level inilah sebenarnya bagaimana teknologi digunakan secara langsung oleh masyarakat untuk memberi kemudahan dan menunjang kehidupan penggunaanya secara langsung.

Apa yang kemudian kelompok KINETIK dokumentasikan ini adalah cara-cara bermuslihat lewat teknologi yang beradab, suatu kewajaran yang masih bisa diterima oleh banyak orang sebagai sesuatu yang berguna bagi masyarakat. Walaupun ada pula praktek mengakali teknologi yang sifatnya merugikan, seperti pembobolan mesin ATM dengan menggunakan perangkat yang sederhana, pemalsuan kredit card dan lain sebagainya. Hal-hal seperti ini tentu saja tidak untuk kemudian disebarluaskan cara-cara penggunaanya. Karena ini adalah bentuk pelanggaran norma sosial bagi masyarakat yang memegang norma-norma kebenaran. Inilah gambaran anak emas peradaban dunia yang disebut teknologi. Bak pisau bermata dua, dalam dirinya mengandung dua hal yang selalu bertolak belakang. meskipun teknologi itu sendiri adalah netral. Di tangan manusialah teknologi bisa menjadi beradab atau bahkan sama sekali tidak beradab. Dan pilihan itu ada di dalam diri kita.

Benny Wicaksono



Akhmad termasuk orang yang mempunyai 'kelebihan', terutama di tangan kakinya yang terus mengeluarkan keringat. Akibat "kelebihan" itu ia sampai harus 2-3 kali mengunjungi tempat *service handphone* dalam kurun waktu 3-6 bulan. Ahkmad kemudian bereksperimen dengan menaruh abu rokok pada *trackball handphone*, untuk mengembalikan fungsi *trackball* yang sebelumnya macet karena terkena banyak cairan keringat. Dengan cara ini, ia bisa menghemat pengeluaran *service* hingga Rp 100.000,- per bulan.

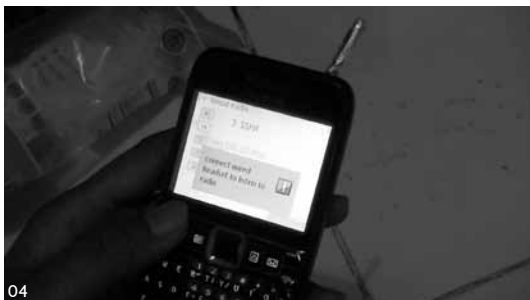


Memiliki data pribadi yang bersifat rahasia adalah lumrah bagi setiap orang. Demikian pula dengan Andy yang memiliki data pribadi pada komputer yang tidak boleh diakses oleh orang lain. Untuk melindungi data-data ini, ia membuat sebuah formula beserta kata kunci untuk menyembunyikan *file* rahasianya dalam ratusan folder. Dengan cara ini, orang lain akan sulit untuk menemukan sementara ia sendiri dapat dengan mudah mengaksesnya. Andy merasa dengan sistem ini, *file* rahasianya akan aman.

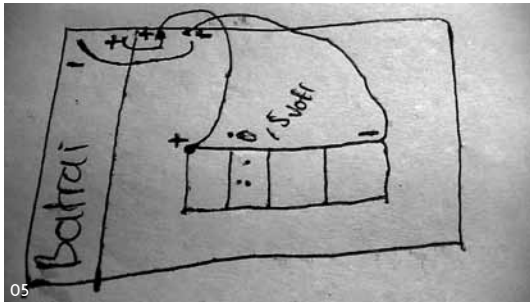
14



Bhirawa ingin menonton TV bersama teman-temannya. Tetapi apa daya, antena TV tidak ada. Dalam keadaan yang kepepet, Bhirawa mencoba menggunakan keyboard sebagai pengganti antena TV.



Menghabiskan waktu bersama teman di warung kopi sudah menjadi kebiasaan Bryan. Dan baginya, berkumpul tanpa mendengarkan musik dirasa kurang. Sayangnya, *Handphone* miliknya mengharuskan adanya koneksi menggunakan *headset* untuk menangkap sinyal dan mendengarkan radio. Karena tidak ada headset, maka ia mencoba mengganti fungsi konektor tersebut, dengan memasukan kertas *foil* bungkus rokok pada *jack headset*.



Ini merupakan pengalaman Feisal kala duduk di bangku SMP. Ia harus mengakali *charger* MP4 yang rusak, dengan melakukan eksperimentasi dengan panel *solar cell* yang ada di kalkulator, untuk menggantikan fungsi charge pada MP4 *player* yang dimilikinya.



Memanfaatkan barang-barang yang tak dipakai lagi, menjadi barang yang berguna sesuai dengan kebutuhan. Dengan sangat sederhana alat ini dibuat, dan tidak mengeluarkan banyak biaya. Kebutuhannya untuk mengambil udara malam yang segar.



"..karena *emang ga* bisa nyanyi, terus saya ingin memproduksi musik, yang berbahasa Indonesia. Jadi *gimana* caranya saya menggunakan *software* ini, agar bisa lafalnya menggunakan bahasa Indonesia."

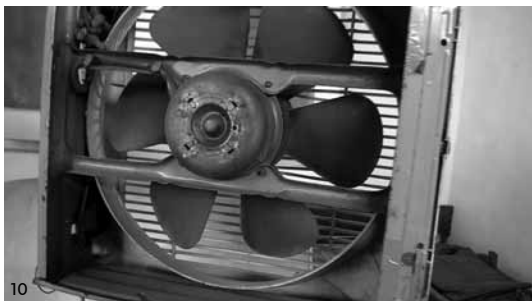
15



Untuk memenuhi kebutuhannya bermusik, Phleg mengubah *stick playstation* menjadi *midi controller*.



Susahnya mendapatkan sinyal internet dengan menggunakan modem di rumahnya, mengharuskan Rikho menggunakan alat penangkap sinyal yang ia buat sendiri. Bermodal informasi dari internet dan barang-barang yang tidak terpakai, ia mencoba merakit sebuah antenna penangkap sinyal.



Berawal iseng, melihat dua barang yang terbengkalai di rumah, *exhaust fan* dan kursi drum miliknya, Yanuar mencoba menyatukan dua fungsi benda ini menjadi benda yang dapat ia gunakan di kamarnya.

- 01 **Akhmad Habsyi** | *Abu Rokok Blackberry* | Video | 4'38" | 2013
- 02 **Andy Robson** | *Cara Menyembunyikan File Pribadi* | Video | 8'53" | 2013
- 03 **Bhirawa W P** | *Antena Keyboard* | Video | 5'08" | 2013
- 04 **Bryan Rizky** | *Antena Grenjeng* | Video | 5'08" | 2013
- 05 **Feisal** | *Solar Cell Charger* | Video | 3'00" | 2013
- 06 **Ir Teguh Eko Priambodo** | *Mini Ventilator* | Video | 4'32" | 2013
- 07 **M Jaka Sepriana** | *Vocaloid* | Video | 9'57" | 2013
- 08 **Phleg** | *Wajan Penangkap Sinyal* | Video | 4'40" | 2013
- 09 **Rikho A Poetra** | *Exhaust Desk* | Video | 4'17" | 2013
- 10 **Yanuar Widihandoko** | *Exhaust Desk* | Video | 4'17" | 2013

Video dan Aktivisme Seni

Pada mulanya, kemunculan seni video dilakukan untuk menghadapi industri penyiaran televisi. Kala itu, masyarakat menjadi konsumen pasif yang hanya bisa menerima apapun materi yang disiarkan lewat televisi di rumah mereka. Dalam konteks Barat, komersialisasi pada tayangan-tayangan televisi itu kemudian memunculkan kritik, terutama dari para seniman yang peka akan fenomena tersebut. Hal tersebut juga menjadi pemicu kemunculan generasi pertama seniman video saat itu. Sedangkan dalam konteks Indonesia, saya cenderung sepaham dengan pendapat Ronny Agustinus yang menyebutkan bahwa kemunculan *video art* di Indonesia sama sekali tak ada kaitannya dengan dengan Nam June Paik. Di Indonesia, generasi awal ini banyak dipengaruhi oleh kecanggihan komputer, video musik serta filem *non-mainstream*.

Kecanggihan teknologi komputer dan internet pun, membuat penyebaran dan pola konsumsi teknologi video berubah jauh sejak saat pertama kali ditemukan. Jika kita mundur ke belakang, di Barat sendiri ada jurang yang cukup lebar masyarakat dengan teknologi video. Penyebabnya ialah harga perekam video yang sangat mahal sehingga hanya segelintir orang saja yang bisa memanfaatkannya. Sebagai gambaran, pada tahun 1956 sebuah alat perekam video dibanderol dengan harga \$50.000. Namun hal tersebut mulai berubah sejak perusahaan elektronik terkemuka Sony mengeluarkan *video tape* seri Portapak yang memungkinkan setiap orang memiliki alat perekam video. Seiring dengan perkembangan teknologi, harga perangkat perekam dan pemutar video semakin murah dan dapat terjangkau oleh masyarakat.

Kedekatan masyarakat dengan teknologi video bisa kita lihat dari semakin maraknya teknologi perekam ini hadir dalam kehidupan mereka sehari-hari. Teknologi video kini merupakan fitur dalam telepon genggam dan kamera digital saku. Perkembangan ini kemudian memunculkan produksi gambar bergerak yang bersifat lebih privat, *candid* dan dengan/tanpa disunting secara sederhana. Fungsi televisi juga kini semakin tergeser dengan kanal-kanal video *online* dalam internet. Setiap orang seolah bisa membuat 'kanal televisi sendiri' dan setiap orang bisa lebih selektif dalam memilih video mana yang akan mereka tonton di internet. Salah satu contoh paling populer adalah fenomena *video streaming* pada pengguna internet. Mulai acara berita hingga pertandingan sepakbola dari belahan dunia lain bisa dinikmati dengan gratis.

Selain teknologinya, kini penggunaan video pun memiliki fungsi yang beragam. Korporasi menggunakannya sebagai media komersil dalam bentuk filem ataupun iklan, para musisi menggunakannya untuk membuat video musik, pengadilan menggunakan video sebagai alat bukti pelanggaran hukum, remaja belasan tahun merekam adegan seks mereka sendiri, organisasi kemasyarakatan menggunakannya alat untuk pemberdayaan masyarakat, dan tentu para perupa yang menjadikannya sebagai medium berekspresi. Aktivisme seni dengan menggunakan teknologi video kini mulai banyak muncul di Indonesia. Namun dalam hemat saya, tantangan terbesarnya ialah bagaimana mereka memanfaatkan teknologi video sebagai 'medium', bukan hanya 'alat.'

Yang membedakan antara karya-karya mereka (pelaku aktivisme seni) dengan video korporasi, pemerintah atau program pemberdayaan masyarakat ialah intensitas artistik yang tak akan lepas dari seorang seniman ketika mereka membuat karya dengan medium apapun, dalam hal ini video, *sound*, dan gambar bergerak lainnya. Para perupa ini menggunakan unsur-unsur estetika yang terdapat di dalamnya untuk menghasilkan karya-karya yang cenderung politis, bisa berupa gugatan atau bertujuan menciptakan perubahan di masyarakat. Dan dengan dukungan teknologi yang semakin pesat, penyebaran karya mereka bisa dikonsumsi dengan jangkauan yang sangat luas oleh masyarakat. Karya-karya tersebut bisa berulang-ulang kali diputar, juga bisa digandakan tanpa batasan jumlah salinan. Dengan medium video, sifat-sifat inilah yang sangat mendukung kegiatan mereka dalam aktivisme seni-nya.

Konteks tempat, latar belakang sosial politik serta budaya yang menaungi masyarakat sekitarnya, menjadi salah satu hal yang membedakan karya video pada masa kini. Dalam praktiknya, apa yang dilakukan oleh Jatiwangi Art Factory (JAF) dan Kinetik-WAFT memiliki kecenderungan berbeda, yang sangat erat kaitannya dengan konteks wilayah tempat mereka berada. KINETIK-WAFT yang berasal dari Surabaya sejak awal berdirinya telah menyelenggarakan aktivitas seni dengan medium video dan eksperimentasi multimedia melalui pameran, workshop, performance dan festival yang berhubungan erat dengan kultur anak muda. Menjadi penting bahwasanya konteks generasi muda yang dikedepankan oleh KINETIK-WAFT bisa menjadi salah satu rujukan dalam melihat perkembangan termutakhir dari eksperimentasi seni video dan seni media baru di Indonesia. Karena setiap generasi tumbuh dengan perkembangan teknologi yang berbeda, maka karya yang mereka buat akan berbeda dari generasi sebelumnya. Sementara itu untuk JAF, meskipun pada awalnya mereka cenderung menggunakan video sebagai ‘alat’ perekam dan pendokumentasian warga desa Jatiwangi, telah terjadi pergeseran seiring berjalannya waktu. Di tahunnya yang ke-8 ini JAF telah menggelar beberapa peristiwa seni bertaraf nasional maupun internasional berupa festival, workshop *performance art* dll. Beberapa pelaku dalam komunitas ini juga kerap diundang dan mengikuti peristiwa seni di luar komunitas mereka yang, memunculkan perspektif baru pemanfaatan teknologi media video, gambar bergerak dan bunyi ini sebagai ‘medium’ seni, bukan lagi hanya sebagai ‘alat’.

Asep Topan

Asep Topan, lahir di Majalengka, pada 1989. Seorang perupa dan penulis seni rupa. Menetap dan berkarya di Jakarta. Menyelesaikan studi di Jurusan Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta pada 2011. Aktif bergiat di ruangrupa sebagai penulis dan editor lepas. Bersama sejumlah seniman muda Jakarta menggagas berdirinya komunitas seni grafis Refreshink Printmaking pada 2011. Ia juga terlibat dalam beberapa pameran di Taman Ismail Marzuki, Japan Foundation, Jakarta 32°C, serta ARTE Indonesia Arts Festival. Selain aktif sebagai seniman, ia juga menjadi staf pengajar di Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta.

Profil Kurator



Arie Syarifuddin, dikenal juga sebagai **Alghorie**. Lahir di Jatiwangi, Jawa Barat, Indonesia pada 1985. Tinggal dan bekerja di Jatiwangi dan Jakarta, Indonesia. Menjadi finalis Bandung Contemporary Art Awards #3 pada 2013. Mengikuti Marketplace of Creative Arts di Johor Bahru Malaysia pada 2012. Mengkuratori Village Video Festival – TV Program pada 2011. Di tahun yang sama mengikuti pameran Watch It! Video art di Taubman Museum of Art, Virginia Amerika. Berkolaborasi bersama seniman Juliana Yasin dalam Future of Imagination 6 di Sculpture Square Singapura pada 2010. Saat ini, selain menjadi direktur Jaf Air dan tim kreatif desain di Studio Ahmett Salina, ia juga menjalankan proyek seni kulinernya, berjudul Makanan Adalah Bahasa Persatuan.



Benny Wicaksono, adalah seniman suara dan visual, ilustrator, desainer grafis, dan peneliti media independen. Pendiri VIDEO:WRK – Surabaya International Video Festival ini juga salah seorang pendiri ELECTRO:WORK! – Festival Musik Elektronik. Ia aktif berpameran di dalam dan luar negeri di sela waktunya menjadi pembicara dan pemateri untuk sejumlah kuliah tamu dan lokakarya seni media di berbagai kampus di Surabaya. Saat ini ia sedang aktif membangun intitusi independennya, WAFT-Lab.



ruangrupa adalah sebuah organisasi seni rupa kontemporer yang didirikan pada 2000 oleh sekelompok seniman di Jakarta. Organisasi nirlaba yang bergiat mendorong kemajuan gagasan seni rupa dalam konteks urban dan lingkup luas kebudayaan melalui pameran, festival, laboratorium seni rupa, lokakarya, penelitian, serta penerbitan buku, majalah, dan jurnal *online*.

Direktur: Ade Darmawan

Manajer: Ajeng Nurul Aini

Kuangan: Laurentius Daniel

Art Lab: Reza Afisina

Dukungan dan Promosi: Indra Ameng, M. Sigit Budi S

Pengembangan Seni Video: Mahardika Yudha, Deasy Elsara

Penelitian dan Pengembangan: Hafiz, Mirwan Andan, Samuel Bagas

Ruru corps: Julia Sarisetiati, Maya S.

Karbonjournal.org: Ardi Yunanto, Farid Rakun, Leonhard Bartolomeus, Robin Hartanto

IT & Website: oomleo

ruangrupa

Jl. Tebet Timur Dalam Raya No. 6, Jakarta Selatan 12820, Indonesia

T/F: +62 21 8304220

E: info@ruangrupa.org

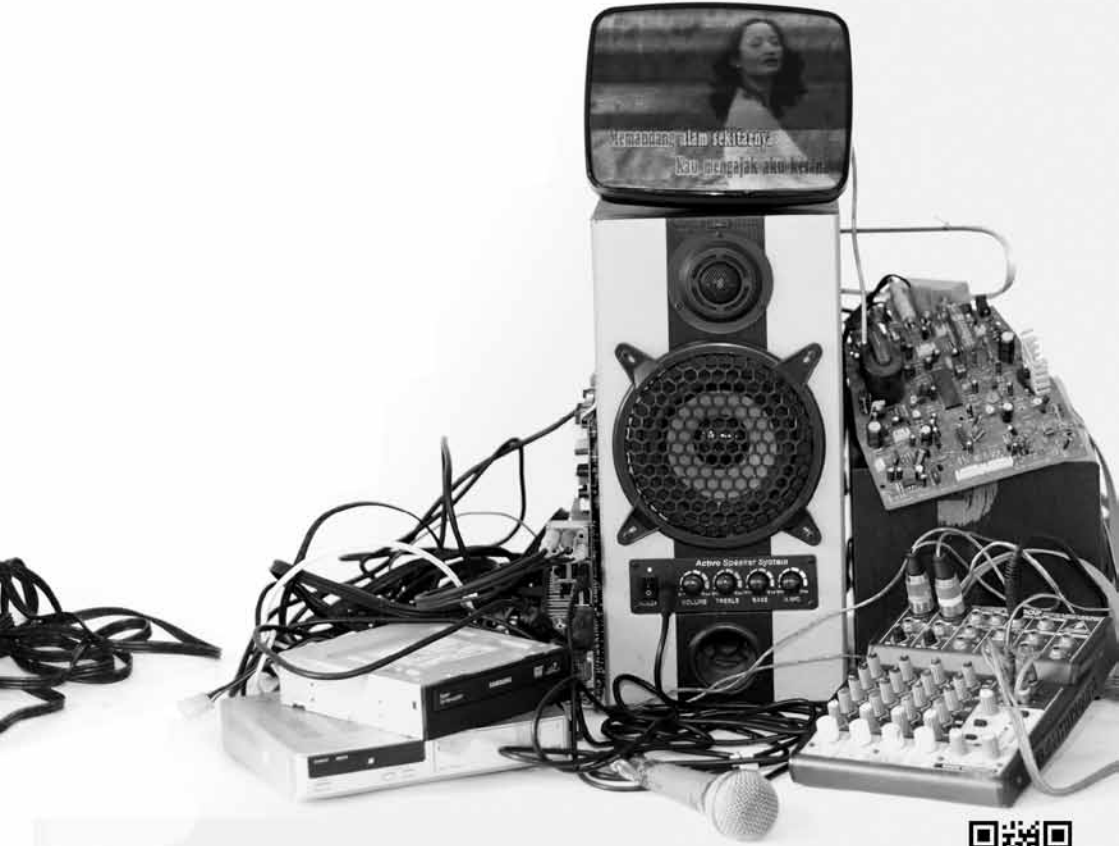
W: ruangrupa.org

ruangrupa proudly presents

MUSLIHAT **Ok. VIDEO**

6TH JAKARTA INTERNATIONAL VIDEO FESTIVAL 2013

In collaboration with Japan Foundation **MEDIA KIT ART / ART CHEN JAK ART**



Check out our website for complete schedule
www.okvideofestival.org

