

MUSLIHAT OK. Video – 6th Jakarta International Video Festival

Festival OK. Video telah masuk tahun ke enam sejak penyelenggaraan pertama di tahun 2003. Perhelatan seni video ini secara konsisten telah menjadi ruang pertemuan dan pertukaran ide dan gagasan antara seniman, kurator, institusi, dan jaringan dari berbagai disiplin seni dari seluruh dunia. Dalam kurun waktu satu dekade, festival dua tahunan ini juga telah menghadirkan tema-tema kontekstual untuk melihat, mencatat, dan membaca sejauh mana kehadiran dan penggunaan teknologi media—dalam hal ini video—dan juga praktik-praktik sosial yang menyertainya, di tengah arus perubahan masyarakat global atas perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini.

OK. Video is celebrating its 6th anniversary since the first festival in 2003. The festival has consistently been a room for meetings and exchange of ideas between artists, curators, institutions, and multidisciplinary network from around the world. In the span of a decade, this festival has also presented contextual themes to observe and record the presence and usage of media technology—specifically video—and social practices that come along with it, in the midst of global change on the development of information and communication technology today.

Tahun ini, festival OK. Video mengambil tema *Muslihat* yang mencoba melihat dan membaca praktik ‘mengakali’ teknologi dalam keseharian, terutama di negara-negara ‘non-produsen’, seperti Indonesia. *Muslihat* yang dalam bahasa Indonesia berarti “daya upaya”, “siasat atau taktik” dan “strategi” dianggap mampu mewakili fenomena praktik mengakali teknologi yang dilakukan oleh konsumen. *Muslihat*, dalam waktu bersamaan juga mengandung makna mistis; membuat sesuatu yang tidak mungkin menjadi mungkin. Dengan sedikit “daya upaya” dan “taktik”, sebuah produk teknologi yang diciptakan dengan bentuk dan fungsi terbatas, dapat berfungsi sesuai dengan perpanjangan hasrat kebutuhan si pengguna.

This year, “Muslihat” [Deception] becomes our main theme for the festival. Within this theme, OK. Video is trying to observe the practices of outsmarting the technology in daily life, especially in non-producer countries like Indonesia. Muslihat has a close relation to “tricks” or “strategy”. It is considered perfectly to represent the phenomenon that has been happening in the consumer society. In the same time, “Muslihat” has a mystical meaning; making the impossible possible. With a little “strategy” and “tactics”, a technology product that is created with limited form and function, can function well enough to meet the user or consumer's desire.

Konsumen versus Kuasa Industri: Masyarakat yang Mengkritisi Teknologi **Consumer VS The Power of Industry: Society who Criticize Technology**

Salah satu penyebab ledakan informasi-komunikasi dan perubahan geopolitik-geoeкономи global adalah lahirnya negara-negara baru produsen teknologi seperti Cina, India, dan Korea Selatan, yang mampu menghasilkan produk (benda) dengan harga terjangkau dan tawaran inovasi desain fungsi yang sesuai dengan kebutuhan dan kultur suatu kawasan, tepatnya wilayah selatan yang mencakup Asia, Afrika, dan Amerika Latin. Negara-negara baru produsen itu telah berhasil ‘melegalisasi’ industri modifikasi produk teknologi yang awalnya ditemukan, diproduksi, dan didistribusikan oleh korporasi industri Barat, salah satunya teknologi media.

One of the cause of information-communication explosion and the global geopolitical-geoconomy change is the birth of new technology producer nations such as China, India, and South Korea, which are able to produce products (objects) with reasonable price and innovative designs in accordance with the needs and culture of a region, specifically the southern region that includes Asia, Africa, and Latin America. These new producer countries have managed to 'legalize' modification of technology industry that initially discovered, produced, and distributed by the western industrial corporations, which one of them is the media technology.

Maraknya konsumsi teknologi media di masyarakat tidak terbatas pada persoalan kebutuhan akan fungsi yang ditawarkan oleh teknologi semata, tetapi telah bergeser menjadi pola gaya hidup masyarakat kontemporer seperti yang dicitrakan oleh korporasi industri. Ketergantungan terhadap teknologi media yang sepenuhnya diarahkan oleh korporasi industri itu telah melahirkan berbagai macam fenomena sosial di belahan bumi mana pun.

The rise of media technology consumption in the society is not limited to the functionality needs offered by technology, but it has shifted into a contemporary society lifestyle as imaged by industrial corporations. Dependency on media technology that is fully directed by the corporate industry has spawned a wide range of social phenomena world wide.

Teknologi media sebagai barang produksi korporasi industri memiliki keterbatasan baik secara desain produk (bendanya), fungsi, usia, jumlah, hingga jenis produk yang dipasarkan. Keterbatasan kuasa yang memang didesain demikian oleh korporasi industri telah memunculkan reaksi dari warga konsumen untuk menyiasati keterbatasan perangkat keras dan perangkat lunak dari produk-produk teknologi media itu. Terutama masyarakat kelas menengah ke bawah yang memiliki peluang mengakses teknologi tergolong minim.

Media technology as industrial corporation product has limit in product design (object), function, age, quantity, as well as the type of product to be marketed. Limitation of the power that is designed by the corporation so then it led to a reaction from consumers (citizens) to trick the hardware and software of media technology products that come with a limitation. Especially the lower middle class who have a relatively minimal opportunity to access technology.

‘Mengakali’ teknologi dapat dibaca sebagai upaya menambah atau mengubah fungsi/nilai guna benda, substitusi, menambah usia penggunaan, main-main, estetika, atau menentang dan menantang sistem. Motif-motif tersebut akan melihat, membaca, dan merefleksikan bagaimana konsumen (masyarakat) menyikapi dan mengkritisi kehadiran produk teknologi media sebagai benda produksi massal.

'Outsmarting' the technology can be read as an attempt to add or alter the function or value of the object, to substitute, to lengthen the usage period, playing around, aesthetics, or even against and challenging the system. Those motives can be used to see, observe, and reflect how the society address and criticize the presence of media technology products as part of mass production object.

MUSLIHAT OK. Video - 6th Jakarta International Video Festival menerima karya-karya multimedia ataupun berbasis *moving image* dengan berbagai pendekatan presentasi artistik mulai dari layar tunggal [*single channel*], karya *online*, bersifat instalatif, dan berbagai eksperimen bentuk presentasi, baik karya yang diproduksi dalam rentang waktu 2011-2013 ataupun karya yang masih berbentuk konsep, dari seluruh dunia. Tiga karya terbaik akan mendapat penghargaan khusus dan diumumkan pada pembukaan **MUSLIHAT OK. Video - 6th Jakarta International Video Festival** di Galeri Nasional Indonesia.

MUSLIHAT OK. Video - 6th Jakarta International Video Festival accept multimedia works and/or moving image-based with diverse aesthetic approaches, from single-channel, online-based, installation, or experimental presentation, that were produced between 2011-2013 and/or still in conceptual draft, from all over the world. The three best works will receive special awards and will be announced on the opening night of ***MUSLIHAT OK. Video - 6th Jakarta International Video Festival*** at the National Gallery of Indonesia.