

## Museum lilin dan kota hantu sebagai representasi hiper-arsitektur

Widyanto Hartono Thenearto, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20246017&lokasi=lokal>

---

### Abstrak

Posmodernisme adalah sebuah kecenderungan, di mana seni, media, dunia arsitektur, dan budaya pada umumnya menjadi ruang tempat tumbuh serta membiaknya berbagai bentuk hiperealitas. Hiperealitas dikembangkan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari budaya konsumerisme kapitalis. Budaya konsumerisme yang merupakan jantung dari kapitalisme adalah budaya yang di dalamnya berbagai bentuk kepalsuan, ilusi, halusinasi, fantasi, mimpi, dan kesemuan, dikemas menjadi satu dalam wujud komoditi, lalu dimanipulasi dan dirancang sedemikian rupa sehingga pada akhirnya membentuk sesuatu yang sesungguhnya adalah palsu. Kata hiperealitas mungkin masih terasa asing bagi orang-orang awam, padahal hiperealitas itu dapat ditemukan di dalam kehidupan sehari-hari, melalui berbagai media yang ada. Dunia arsitektur termasuk salah satu media yang memvisualisasikan hiperealitas. Dalam membahas fenomena ini, saya mempelajari teori-teori yang berkaitan dengan hiperealitas, seperti teori simulasi, simulakra, citra, dan representasi yang dikembangkan oleh Jean Baudrillard maupun Umberto Eco yang terkenal dengan istilah museum lilin (Wax museum) dan kota hantu (Ghost town). Di dalam dunia arsitektur, simulasi, reproduksi, dan representasi pada kenyataannya menjadi lebih tampak nyata daripada kenyataan yang menjadi dasar referensinya. Peranan teknologi di dalam dunia arsitektur pada saat ini, telah memungkinkan bentuk-bentuk simulasi yang mempertanyakan asal-usul serta perbedaan antara yang asli dengan yang palsu (artifisial). Bahkan alam dan sejarah pun dapat direproduksi melalui teknologi pencitraan mutakhir. Melalui penulisan ilmiah ini, pembahasan akan diutamakan mengenai hubungan antara hiperealitas dengan dunia arsitektur, bagaimana hiperealitas mengembangkan konsepnya di dalam dunia arsitektur, dan apa yang terjadi di dalam hubungan tersebut, beserta pengaruhnya terhadap manusia sebagai pengguna ruang, termasuk gaya hidup.

.....Postmodernism is a tendency where art, media, architecture and culture become the spaces for hyper-reality to grow and breed in many kind of form. Hyperreality developed as a inseparable part of consumerism culture. Consumerism culture, which is the heart of capitalism, is a culture where the fake, illusion, hallucination, fantasy, dream and the unreal wrapped in one as a commodity, and then designed , manipulated, in the end it creates something fake. As a word hyper-reality sounds not too familiar for common people, although the hyper-reality itself can be founded in the daily life, through various media. Architecture is one of the media that visualize hyper-reality. In talking about this phenomenon, I studied theories refer to the hyper-reality such as, the theory of simulation, simulacra, image and representation, developed whether by Jean Baudrillard or Umberto Eco which well-known in the term ?wax museum? and ?ghost town?. In architecture, simulation, reproduction and representation seems more real than the reality it refers to. The role of technology in architecture nowadays opens a possibility in developing forms of simulation that questioning about the identities and differences between the real one and the artificial. The nature and history could be reproduced through sophisticated imaging technology. In this writings, the research would be focused on the connection between hyper-reality and architecture, how hyper-reality develop it concept in architecture, and what is really happening in that connection, and also about the influence to the people as user, including life style.