

PENERAPAN TANDA HIPERSEMIOTIKA PADA PERANCANGAN INTERIOR DAN EKSTERIOR MUSEUM FOTOGRAFI DI SURAKARTA

Alvin Tri Dandy, Titis Srimuda Pitana, Rachmadi Nugroho
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email : alvintridandy@gmail.com

Abstrak

Masyarakat konsumerisme memiliki cara berbeda dalam mengonsumsi komoditas dan berkomunikasi. Komoditas dan pesan tidak lagi mementingkan makna tetapi mengutamakan permainan tanda, citra, serta media nonkonvensional untuk mencapai baik gairah maupun sensasi dalam kegiatan konsumsi dan komunikasi. Keadaan tersebut menciptakan sistem pertandaan baru yakni hipersemiotika. Fenomena ini dapat diamati pada museum sebagai bangunan yang menawarkan dan mengomunikasikan objek seni sebagai komoditas. Penerapan tanda hipersemiotika pada tampilan interior dan eksterior Museum Fotografi di Surakarta digunakan untuk memenuhi tendensi perilaku masyarakat konsumerisme di era pascamodern. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif interpretatif. Data primer diperoleh melalui observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi. Data sekunder diperoleh dari sumber-sumber literatur. Tanda-tanda hipersemiotika dipilih berdasarkan informasi dan makna yang ingin disampaikan. Kemudian, tanda-tanda tersebut diekspresikan menggunakan idiom-idiom estetika pascamodern. Tanda hipersemiotika diterapkan dalam pengolahan tampilan interior yang mencakup bentuk selubung ruang, material selubung ruang, jenis pencahayaan, jenis sirkulasi, dan elemen dekoratif; serta pengolahan tampilan eksterior yang mencakup pengolahan massa dan pengolahan tampilan fasad.

Kata kunci: museum fotografi, hipersemiotika, interior dan eksterior, pascamodern

1. PENDAHULUAN

Dalam kapitalisme kontemporer, perkembangan masyarakat pascaindustri dan kebudayaan pascamodern tidak dapat dipisahkan dari perkembangan konsumerisme. Pada masyarakat pasca industri atau masyarakat konsumerisme, terjadi perubahan mendasar berkaitan dengan cara mengonsumsi berbagai komoditas. Masyarakat konsumerisme tidak lagi mementingkan makna ideologis saat mengonsumsi komoditas, tetapi mengutamakan kegairahan dan ekstasi atas komoditas itu sendiri (Baudrillard, 1983:131). Hal sama terjadi dalam bidang komunikasi; pesan-pesan dan informasi ditinggalkan untuk digantikan oleh kegairahan dalam berkomunikasi itu sendiri melalui permainan tanda, citra dan media. Pascamodernisme, sebagai bagian dari konsumerisme, menjadi wadah berkembangnya cara berkomunikasi yang melampaui struktur konvensional dengan beragam *hyper-signs*. Penggunaan *hyper-signs* sebagai metode komunikasi dan penciptaan kondisi hiperrealitas merupakan prinsip hipersemiotika.

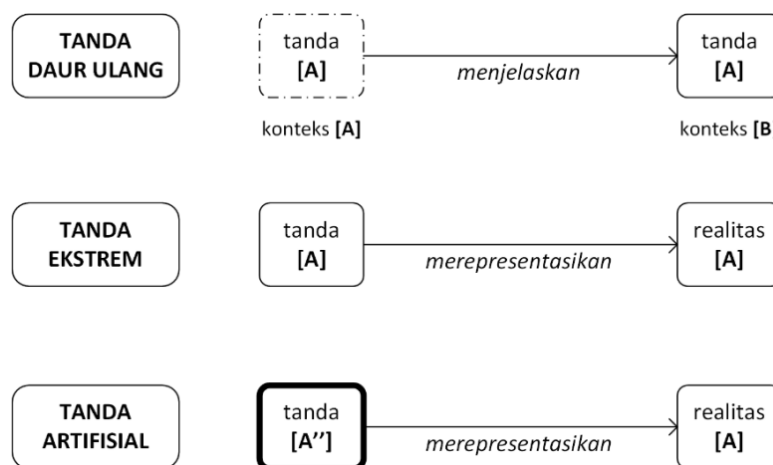
Komoditas, dalam wacana kapitalisme kontemporer, tidak hanya mencakup objek yang dikonsumsi secara tradisional, namun juga komoditas virtual. Komoditas virtual dapat dipahami sebagai ajang permainan semiotika dari gaya hidup dan kedudukan sosial, serta produk dari industri-industri penghasil dan penyebar citra seperti perusahaan periklanan dan media massa. (Piliang, 2004:193). Hal ini sejalan dengan wacana pascamodernisme bahwa budaya dan citra budaya, seperti objek seni, turut menjadi komoditas (Harvey, 1991:287).

Museum merupakan bangunan yang mewadahi kegiatan pelestarian, pameran, dan pendidikan mengenai warisan kebudayaan manusia (*International Council of Museum*, 2018:3). Perkembangan museum akan terpengaruh oleh perubahan cara mengonsumsi objek seni, sebagai

salah satu bentuk warisan kebudayaan, dan cara berkomunikasi masyarakat konsumerisme. Museum pada era pascamodern tidak dapat menjadi sebatas gudang penyimpanan artefak kebudayaan; bangunan diharapkan mampu menggugah emosi dan menarik perhatian pengunjung dengan kecenderungan konsumerisme tersebut. Melalui penggunaan tanda-tanda hipersemiotika yang mengutamakan pesona, kejutan, provokasi, dan daya tarik (Baudrillard dalam Piliang, 2003:53), museum dapat menjadi sarana konservasi dan ekshibisi yang tidak hanya edukatif, namun juga rekreatif. Aspek dalam hipersemiotika diharapkan dapat membuat fungsi museum sebagai media informasi sesuai karakter hiperrealitas masa kontemporer. Penerapan tanda hipersemiotika pada bangunan dikaji melalui analisis perancangan Museum Fotografi di Surakarta. Tujuan dari studi adalah mengetahui cara penerapan teori hipersemiotika pada objek arsitektur. Sementara, sasaran dari studi adalah identifikasi cara untuk menerapkan teori hipersemiotika pada tampilan eksterior dan tampilan interior bangunan Museum Fotografi di Surakarta.

Hipersemiotika dapat dipahami sebagai semiotika yang melampaui batas, terlebih lagi dalam dikotomi tanda dan realitas. Piliang (2003:54) mendefinisikan hipersemiotika sebagai “ilmu tentang produksi dan penggunaan tanda yang melampaui batas serta fungsi konvensional sebagai media komunikasi”. Oleh karena itu, tanda hipersemiotika lebih bebas dalam struktur dan hubungan petanda–penanda dalam memberi informasi. Hipersemiotika kemudian menciptakan relasi baru antara tanda dan realitas. Relasi tersebut menghasilkan tiga macam tanda: tanda daur ulang, tanda artifisial, dan tanda ekstrem (Piliang, 2003:57-59).

Tanda daur ulang merupakan tanda yang digunakan untuk menjelaskan realitas kontemporer, namun berasal dari keadaan masa lalu (menjelaskan peristiwa lampau) tanpa mempertimbangkan relevansi dan konteks. Peristiwa dekontekstualisasi dan rekontekstualisasi terjadi dalam penciptaan tanda daur ulang. Tanda artifisial merupakan tanda yang dihasilkan dari rekayasa teknologi dan tidak memiliki referensi di dunia realitas. Tanda artifisial dapat dikatakan menciptakan realitasnya sendiri. Tanda ekstrem, di lain pihak, merupakan tanda yang ditampilkan secara berlebihan. Pada tanda ekstrem, elemen mengalami intensifikasi realitas, peningkatan efek, atau ekstremitas makna saat dibandingkan dengan realitas. Ilustrasi mengenai hal yang direpresentasikan tanda hipersemiotika dan hubungan tanda dengan realitas dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1
Ilustrasi Tanda-Tanda Hipersemiotika
Sumber: Piliang (2003:57-59)

Hipersemiotika, khususnya tanda-tanda hipersemiotika, merupakan kekuatan utama wacana pascamodernisme di bidang seni rupa, arsitektur, dan media (Piliang, 2003:60). Namun, tanda-tanda tersebut merupakan konsep yang dapat diterjemahkan secara bebas. Piliang (2003:221-225) menawarkan model penggunaan tanda yang memuat informasi/makna dan menggunakan idiom-

idiom estetika pascamodern. Idiom merupakan ekspresi atau cara elemen-elemen bentuk dan tanda dikombinasikan untuk menghasilkan wujud riil atau totalitas bentuk (Piliang (2003:224). Idiom dihasilkan berdasarkan informasi dan asumsi makna tertentu; hubungan informasi/makna dengan idiom tercantum pada Tabel 1.

TABEL 1
HUBUNGAN INFORMASI, MAKNA, DAN IDIOM

Informasi	Makna	Ekspresi
Kebudayaan masa lalu	Makna kebudayaan Efek naratif Nostalgia	<i>Pastiche</i> Skizofrenia
Gaya masa lalu	Efek provokatif Efek subversif Nostalgia	Parodi <i>Pastiche</i>
Seniman tertentu	Efek provokatif	Parodi <i>Kitsch</i>
Kehidupan sehari-hari	Makna konotasi Permainan bahasa	<i>Kitsch</i> <i>Camp</i>
Kehidupan individu/sosial	Makna simbolik Makna psikoanalisis	Skizofrenia

Sumber: Piliang, 2003:225

Terdapat lima idiom yang akan digunakan untuk menerapkan tanda hipersemiotika pada Museum Fotografi di Surakarta, yaitu *pastiche*, parodi, *kitsch*, *camp*, dan skizofrenia. *Pastiche* didefinisikan sebagaikarya sastra yang dikarang menggunakan elemen-elemen pinjaman dari berbagai penulis lain atau penulis tertentu dari masa lampau (Baldick, 2001:187). *Pastiche* disebut juga sebagai parodi kosong, karena upaya meniru tidak disertai gagasan baru dan tidak mengindahkan konteks keterhubungan dengan masa lampau (Hutcheon, 2002:90). Hal ini menyebabkan imitasi dalam *pastiche* bersifat superfisial. Dalam arsitektur, bangunan-bangunan di Las Vegas merupakan contoh sempurna dari *pastiche* (Piliang, 2003:190); hotel dan tempat hiburan memilikitampilan sama dengan bangunan masa lampau. Sebagai contoh, Luxor Las Vegas dirancang menyerupai Piramida Merah Dahshur dan dilengkapi tiruan Sfinks Agung Giza.

Parodi didefinisikan sebagai imitasi yang mencemooh sebuah karya/gaya dengan melebih-lebihkan penggunaan elemen dari karya/gaya tersebut (Baldick, 2001:185). Parodi dapat dipahami sebagai imitasi ironis dengan tujuan menawarkan kritik terhadap entitas yang ditiru. Tindakan meniru dalam parodi dapat berupa sindiran, lelucon, atau kritik serius (Hutcheon, 2002:90). Parodi dan *pastiche* memiliki kesamaan berupa meminjam elemen lampau untuk menjelaskan konteks kontemporer. Namun, parodi tetap memperhatikan kesinambungan lampau–kontemporer tersebut untuk menegaskan perbedaan yang diciptakan.

Kitsch merupakan karya seni palsu (*pseudo-art*) yang dipandang sebagai sampah artistik atau selera rendah (Baldick, 2001:134). Objek *kitsch* dihasilkan dari imitasi karya seni tinggi dengan tujuan reproduksi massal dan komersialisasi. Proses peniruan tersebut memiliki tendensi pergantian medium atau tipe seni untuk mencapai massa yang lebih luas dan dapat dikenali dengan segera (Piliang, 2003:195). Contoh dari *kitsch* adalah asbak rokok dengan gambar Mona Lisa (Baldick, 2001:134) dan jam meja berbentuk gitar (Piliang, 2003:196).

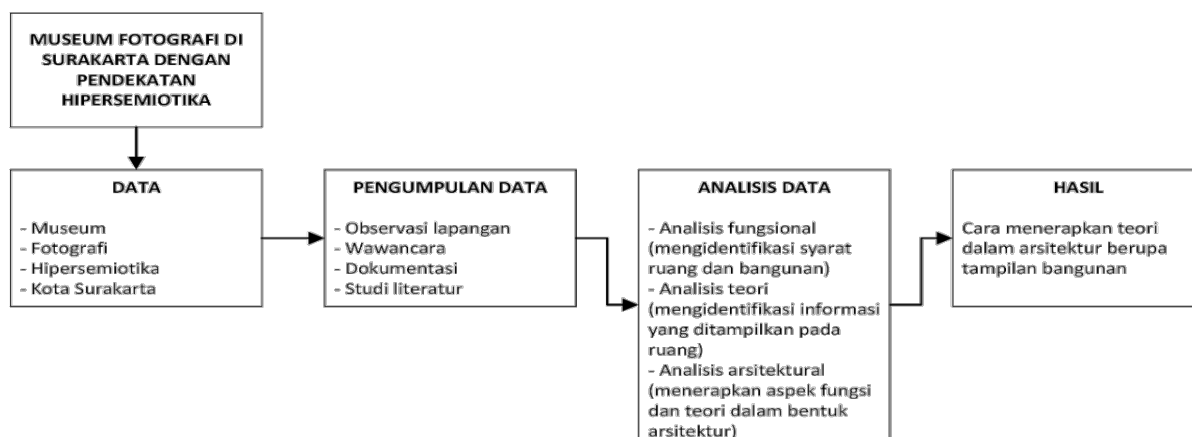
Piliang (2003:196) mengemukakan beberapa cara untuk menciptakan objek *kitsch*. Cara pertama adalah mengalihkan elemen sebuah karya seni dari status asalnya sebagai seni tinggi menjadi produk yang dapat dijangkau massa. Dalam proses tersebut, terjadi pengurangan pamor (*demythification*) dari objek yang ditiru. Cara kedua merupakan kebalikan cara pertama; elemen dari barang keseharian dialihkan menjadi karya seni tinggi. Cara ketiga adalah mengimitasi dan menerapkan kesan bahan alami pada bahan buatan.

Camp merupakan suatu gaya estetika yang memandang dunia sebagai sebuah fenomena estetis, terutama dalam konteks derajat artifisialitas dan pengayaan objek (Sontag, 1964:2). *Camp* juga dapat dianggap sebagai kualitas yang terdapat dalam berbagai objek dan perilaku manusia, seperti furniture, dekorasi dalam arsitektur, pakaian, dan gaya berpakaian (Sontag, 1964:3). Idiom ini tidak mementingkan nilai orisinalitas sebuah objek, namun lebih kepada cara mengimitasi objek yang sudah ada. Oleh karena itu, objek *camp* mengambil inspirasi dari alam dan makhluk hidup, untuk kemudian ditransformasi atau didistorsi secara ekstrem elemennya. Perlakuan tersebut mencakup membuat lebih kurus, panjang, besar, atau lebar (Piliang, 2003:199). Sontag (1964:8) mencontohkan gaun yang terbuat dari tiga juta helai bulu dan bangunan-bangunan Antoni Gaudí—terutama Katedral Sagrada Familia di Barcelona, Spanyol—sebagai objek *camp*. Objek-objek tersebut memiliki karakter hiperbolis dan dramatis yang menjadikan realitas sebagai karya baru dengan nilai glamor dan vulgar atau norak (Piliang, 2003:200).

Skizofrenia adalah istilah psikoanalisis yang kemudian digunakan untuk menjelaskan keadaan bahasa, sosial, dan estetis (Piliang, 2003:202). Dalam konteks semiotika, skizofrenia dipahami sebagai keterputusan hubungan dalam sistem pertandaan. Petanda dan penanda tidak lagi berhubungan, serta berhenti merepresentasikan sebuah referen. Objek skizofrenia hidup tersusun dari berbagai macam tanda yang tidak memungkinkan adanya satu makna mutlak (Piliang, 2003:204). Dalam ilmu kebudayaan dan seni, istilah skizofrenia digunakan sebagai metafora yang menggambarkan kekacauan pertandaan dan kesimpangsiuran penggunaan bahasa. Objek skizofrenia memiliki karakteristik berupa keterputusan dialog (Laing dalam Piliang, 2003:205). Elemen-elemen dalam karya tersebut hadir secara bersama tetapi tidak memiliki kesinambungan satu sama lain, sehingga makna karya tersebut sulit untuk ditafsirkan.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif interpretatif. Dalam penelitian-penelitian yang berkaitan dengan ilmu semiotika, tanda merupakan objek kajian. Elemen-elemen dari tanda kemudian ditafsirkan dan dipahami sebagai kegiatan analisis. Analisis tersebut dapat dilakukan juga pada tingkat teks sebagai kombinasi dari beragam tanda. Elemen-elemen yang dipertimbangkan dalam kegiatan analisis mencakup petanda atau informasi yang ingin disampaikan dan konsep tanda hipersemiotika. Konsep-konsep tanda hipersemiotika diinterpretasikan menjadi elemen arsitektural berdasar informasi dan makna mengenai seni fotografi yang akan ditampilkan dalam ruang.

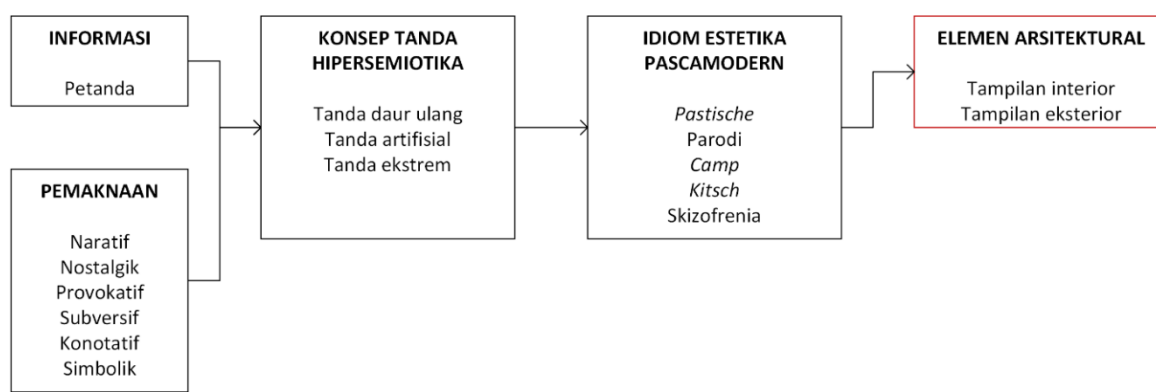


Gambar 2
Skema Metode Penelitian

Data yang dikumpulkan berupa data primer dari observasi lapangan, wawancara, dan dokumentasi; serta data sekunder dari sumber literatur seperti buku, jurnal, artikel, dan eksplorasi internet. Materi mencakup tinjauan mengenai museum, fotografi, dan hipersemiotika, yang diekspresikan menggunakan idiom-idiom estetika pascamodern.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Teori hipersemiotika digunakan untuk menyelesaikan permasalahan arsitektural. Metode yang dilakukan adalah memilih sebuah informasi (petanda) dan cara pemaknaan yang ingin disampaikan dari ruang tertentu. Selanjutnya, konsep tanda dipilih berdasarkan kemampuan tanda untuk menyampaikan pemaknaan tersebut. Konsep tanda terpilih diaplikasikan menjadi elemen arsitektural menggunakan prinsip dari idiom estetika pascamodern yang sesuai. Strategi penerapan pendekatan dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3
Skema Strategi Penerapan Pendekatan

Cara penerapan tanda hipersemiotika dibahas berdasarkan bagian bangunan yang diolah. Terdapat lima ruang untuk menunjukkan penerapan hipersemiotika pada tampilan interior, serta pengolahan massa dan tampilan fasad untuk menunjukkan penerapan pada tampilan eksterior. Lima ruang yang dimaksud terdiri dari galeri perangkat dan proses fotografi digital, galeri fotografi lanskap, galeri fotografi makanan, galeri fotografi persona, dan galeri astrofotografi. Pemilihan lima ruang tersebut didasari asumsi bahwa ruang-ruang tersebut memiliki informasi mengenai seni fotografi yang dapat dikomunikasikan dengan tanda-tanda hipersemiotika serta idiom-idiom estetika pascamodern.

Informasi yang disajikan pada galeri perangkat dan proses fotografi digital adalah perangkat-perangkat yang digunakan pada era fotografi digital serta proses menghasilkan foto menggunakan perangkat yang demikian. Informasi ini menceritakan kehidupan sehari-hari kontemporer, namun ditampilkan secara ironis melalui gaya masa lalu. Arsitektur gotik akan digunakan untuk menunjukkan kesan masa lalu yang akan ditampilkan melalui tampilan interior gereja gotik. Untuk mewujudkan efek provokasi dari jukstaposisi tersebut, konsep tanda yang sesuai adalah tanda daur ulang. Tanda tersebut diekspresikan menggunakan idiom parodi, yang kemudian direalisasikan melalui tampilan dinding warna-warni yang bertolak belakang dengan kondisi gereja pada umumnya.

Idiom parodi mengisyaratkan sebuah tiruan kritis sebuah entitas preseden untuk menghasilkan tampilan beridentitas baru. Elemen arsitektur untuk membentuk ruang berupa parodi nave gereja-gereja Gotik terdiri dari jenis sirkulasi menembus ruang, jenis pencahayaan general lighting, dinding dengan *cluster piers* palsu sebagai dekorasi, serta langit-langit berbentuk rusuk (*ribbed ceiling*). Ruang ini direncanakan memiliki suasana sangat terang dan dilapisi cat berwarna

pastel cerah sebagai permainan suasana atas gereja Gotik yang cenderung gelap. Objek pameran berupa kamera dan perangkat lain dapat dipajang dalam vitrin. Gambar 4 menunjukkan pengolahan arsitektur berdasarkan penerapan tanda daur ulang dan idiom parodi.



Gambar 4
Tampilan Interior Galeri Perangkat dan Proses Fotografi Digital

Pada galeri fotografi lanskap, informasi yang disajikan adalah foto-foto dengan objek pemandangan alam. Namun, sebagai respons mengenai bencana klimatologis yang marak terjadi, informasi mengenai kehidupan sosial juga ingin disampaikan. Untuk mewujudkan makna simbolik dari informasi-informasi tersebut, dipilihlah tanda artifisial dan diekspresikan melalui idiom skizofrenia. Idiom skizofrenia direalisasikan melalui simulasi lanskap distopia. Idiom skizofrenia ditandai dengan keterputusan elemen-elemen dalam sebuah karya. Elemen arsitektur untuk membentuk ruang yang demikian terdiri dari jenis sirkulasi menyusuri ruang, jenis pencahayaan *beam lighting*, serta dinding dan langit-langit serta lantai dengan permukaan yang tidak beraturan. Ruang ini direncanakan memiliki suasana industrial. Foto dapat dipajang dengan cara digantung dari plafon untuk memberikan kesan tidak beraturan pada ruangan. Gambar 5 menunjukkan pengolahan arsitektur berdasarkan penerapan tanda artifisial dan idiom skizofrenia.



Gambar 5
Tampilan Interior Galeri Fotografi Lanskap

Pada galeri fotografi makanan, informasi yang disajikan adalah foto-foto dengan objek makanan. Sebagai respons dari kebiasaan hampir seluruh kalangan mengambil foto makanan dan tren kuliner yang semakin fotogenik, informasi mengenai kehidupan sehari-hari turut disampaikan. Tanda tersebut diekspresikan menggunakan idiom *camp*, yang kemudian direalisasikan melalui

ruang bertema kedai makan khas Amerika Serikat (*diner*). Idiom camp ditandai dengan distorsi hiperbolis dari elemen keseharian sehingga menimbulkan kesan vulgar/norak.

Elemen arsitektur untuk membentuk ruang yang demikian terdiri dari jenis sirkulasi menyusuri ruang, dinding dan langit-langit sebagaimana tampilan *diner* pada umumnya, penggunaan warna norak sebagai warna dinding dan lantai, jenis pencahayaan *general lighting* dengan lampu gantung dan lampu dinding, serta penggunaan dekorasi ruang dan lampu gantung berbentuk objek kehidupan sehari-hari biasa yaitu makanan menjadi karya seni melalui deformasi. Foto dapat dipajang sesuai dengan konsep rumah makan, di mana foto digantung pada dinding dan diletakkan di atas meja seperti foto menu makanan. Gambar 6 menunjukkan pengolahan arsitektur berdasarkan penerapan tanda ekstrem dan idiom *camp*.



Gambar 6
Tampilan Interior Galeri Fotografi Makanan

Informasi yang disajikan pada galeri fotografi persona adalah foto-foto dengan objek manusia. Informasi yang ingin disampaikan adalah kehidupan sehari-hari. Untuk mewujudkan permainan bahasa dari informasi tersebut, konsep tanda yang sesuai adalah tanda daur ulang. Tanda tersebut diekspresikan menggunakan idiom *pastiche*, yang kemudian direalisasikan melalui ruang bertema panggung teater. Idiom *pastiche* mengisyaratkan imitasi murni dan mengutamakan tampilan visual secara superfisial. Elemen arsitektur untuk membentuk ruang dengan tampilan panggung teater terdiri dari jenis sirkulasi acak, jenis pencahayaan *spotlight*, dinding yang dilapisi tirai kain, dan langit-langit dengan perancah besi. Foto akan dipajang menggunakan maneken yang diletakkan di bawah sorotan lampu untuk menciptakan suasana panggung. Gambar 7 menunjukkan pengolahan arsitektur berdasarkan penerapan tanda daur ulang dan idiom *pastiche*.



Gambar 7
Tampilan Interior Galeri Fotografi Persona

Pada galeri astrofotografi, informasi yang disajikan adalah foto-foto dengan objek benda langit, yang ditampilkan berdasarkan imitasi dari gaya seniman tertentu. Untuk mewujudkan makna

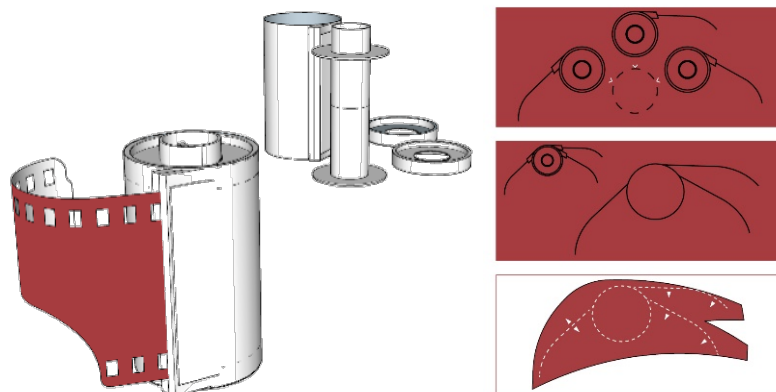
provokatif dari informasi tersebut, konsep tanda yang sesuai adalah tanda daur ulang. Tanda tersebut diekspresikan menggunakan idiom *kitsch*, yang kemudian direalisasikan melalui ruang yang mengadaptasi tampilan film *Star Wars* oleh George Lucas. Idiom *kitsch* mengisyaratkan sampah artistik, seni palsu dan murahan yang mengutamakan reproduksi dan adaptasi.

Jenis pencahayaan berupa *general lighting* diwujudkan melalui penggunaan lampu lalu lintas stik (untuk meniru *light saber* dalam film *Star Wars*) yang digantung berjajar pada plafon serta lampu *downlight* yang dipasang di lantai untuk memberikan kesan berada di luar angkasa. Elemen arsitektur untuk membentuk ruang yang demikian terdiri dari jenis sirkulasi acak. Foto dipajang dengan bingkai dan berdampingan bersama dinding cermin (untuk membuat simulasi luar angkasa, sebagaimana latar dari film *Star Wars*). Gambar 8 menunjukkan pengolahan arsitektur berdasarkan penerapan tanda daur ulang dan idiom *kitsch*.



Gambar 8
Tampilan Interior Galeri Fotografi Astrofotografi

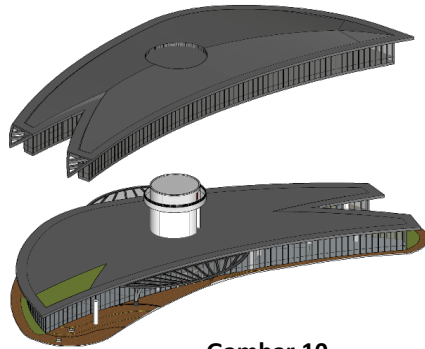
Pada tampilan eksterior, informasi berupa rol (gulungan) film sebagai elemen seni fotografi dikomunikasikan melalui tanda ekstrem. Idiom *camp* digunakan untuk mengekspresikan tanda tersebut dengan pola pikir membuat distorsi pada bentuk rol film, yang awalnya memiliki tampilan visual biasa menjadi menarik perhatian. Pola yang terbentuk adalah pola radial. Pola ini kembali dipakai untuk menyusun massa bangunan. Karakter pendefinisi dari pola organisasi radial adalah keberadaan satu massa pusat dengan lengan-lengan linear. Massa pusat tersebut dijadikan titik fokus bangunan. Lengan linear menjadi orientasi interaksi pengguna saat berkegiatan dalam bangunan. Gambar 9 menunjukkan proses pengolahan massa berdasarkan tanda ekstrem dan idiom *camp*.



Gambar 9
Pengolahan Dua Dimensi Massa Bangunan

Sebagai konsekuensi pola organisasi radial, massa bangunan mengambil wujud massa tunggal. Pada bangunan bermassa tunggal, kegiatan-kegiatan dilakukan dalam satu naungan bangunan

sehingga sirkulasi pengguna lebih efisien. Karakter yang sering dikaitkan pada bangunan massa tunggal, seperti citra masif dan monoton, telah teratasi dengan pemilihan pola organisasi radial. Pola organisasi tersebut memberi citra menyebar serta memungkinkan eksplorasi desain yang berbeda pada masing-masing lengan linear. Bentuk atap dibuat miring berdasarkan karakteristik idiom *camp* yang mengisyaratkan distorsi bentuk. Distorsi dilakukan dengan membagi permukaan datar menjadi dua dan mengubah sudut kemiringan masing-masing permukaan untuk membentuk atap pelana. Selain itu, atap pelana dapat mengantisipasi genangan air menyebabkan kebocoran dan meningkatkan suhu rata-rata. Dua aspek tersebut dinilai penting untuk bangunan museum yang menyimpan objek-objek seni berharga. Gambar 10 menunjukkan pengolahan tiga dimensi massa bangunan.



Gambar 10
Pengolahan Tiga Dimensi Massa Bangunan

Informasi berupa lembar film (klise) 35 mm sebagai elemen seni fotografi dikomunikasikan melalui tanda ekstrem. Idiom *camp* digunakan untuk mengekspresikan tanda tersebut dengan pola pikir membuat distorsi pada sebuah objek yang awalnya memiliki tampilan visual biasa menjadi menggugah dan menarik perhatian. Material yang akan digunakan pada fasad adalah kaca, dengan pertimbangan material tersebut menghasilkan efek yang sama dengan klise. Fasad didekorasi dengan bingkai-bingkai aluminium dengan pola grid, sehingga terbentuk tampilan yang menyerupai lembar film 35 mm diseluruh sisi bangunan. Gambar 11 menunjukkan pengolahan fasad berdasarkan tanda ekstrem dan idiom *camp*.



Gambar 11
Pengolahan Fasad Bangunan

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan tanda hipersemiotika pada tampilan interior dan tampilan eksterior dari Museum Fotografi di Surakarta dilakukan dengan cara menentukan konsep tanda yang sesuai untuk menyampaikan informasi dan makna dari ruang serta bangunan. Tanda hipersemiotika yang masih berupa konsep ditransformasikan menjadi elemen arsitektural melalui idiom estetika pascamodern. Elemen-elemen tersebut kemudian diterapkan dalam membentuk kesatuan ruang dan bangunan utuh. Penerapan tanda hipersemiotika melalui idiom-idiom estetika pascamodern dalam Museum Fotografi di Surakarta mencakup:

- a. Tanda daur ulang yang diekspresikan menggunakan idiom parodi pada galeri perangkat fotografi melalui parodi aula gereja Gotik, idiom *pastische* pada galeri fotografi persona melalui imitasi panggung teater, dan idiom *kitsch* pada galeri astrofotografi melalui simulasi Film Star Wars.
- b. Tanda artifisial yang diekspresikan menggunakan idiom skizofrenia pada galeri fotografi lanskap melalui simulasi lanskap distopia.
- c. Tanda ekstrem yang diekspresikan menggunakan idiom *camp* pada galeri fotografi makanan melalui imitasi hiperbolis kedai makan, dan pada tampilan eksterior melalui imitasi hiperbolis gulungan film 35 mm.

Penelitian dinilai memperkaya pendekatan perancangan arsitektur dan dapat dijadikan alternatif metode untuk merancang bangunan yang komunikatif serta sesuai dengan tendensi pascamodern untuk mementingkan tampilan visual. Namun, diskursus pascamodern pada hakikatnya menolak keberadaan konvensi, sehingga teori-teori pascamodern memungkinkan beragam interpretasi berdasarkan pengetahuan a priori dari masing-masing perancang. Penelitian sejenis di masa depan dapat dilakukan secara lebih mendalam (terutama dalam konteks intertekstualitas) mengenai cara menginterpretasikan tanda hipersemiotika dan idiom estetika pascamodern menuju ranah arsitektur.

REFERENSI

- Baldick, Chris. 2001. *The Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. New York City: Oxford University Press Inc.
- Barthes, Roland. 1981. *Camera Lucida Reflections on Photography*. New York City: Hill & Wang
- Baudrillard, Jean. 1983. *The Ecstasy of Communication*. Dalam H. Foster (Ed), *The Anti-aesthetic: Essays on Postmodern Culture*(hal. 126-133). Seattle: Bay Press
- Harvey, David. 1991. *The Condition of Postmodernity: An Enquiry into the Origins of Cultural Change*. Cambridge: Blackwell Publishers.
- Hutcheon, Linda. 2002. *The Politics of Postmodernism*. New York City: Taylor & Francis Group.
- International Council of Museum. 2018. *Museum Definition, Prospects and Potentials*. Diakses dari https://icom.museum/wp-content/uploads/2019/01/MDPP-report-andrecommendations-adopted-by-the-ICOM-EB-December-2018_EN-2.pdf.
- Piliang, Yasraf A. 2003. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra
- Piliang, Yasraf A. 2004. *Dunia yang Dilipat: Tamasya Melampaui Batas-batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra
- Sontag, Susan. 1964. *Notes on "Camp"*. Diakses pada Juni 2019, dari https://monoskop.org/images/5/59/Sontag_Susan_1964_Notes_on_Camp.pdf.