



**MOBIL TRABANT
DALAM SENI MURAL (GRAFITI) DAN SENI INSTALASI:
SEBUAH STUDI PASCAMODERNISME DI JERMAN**

Skripsi
diajukan untuk melengkapi
persyaratan mencapai gelar
Sarjana Humaniora

oleh
P. AYU INDAH WARDHANI
NPM 0704110341
Program Studi Jerman

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDONESIA
2008**



**MOBIL TRABANT
DALAM SENI MURAL (GRAFITI) DAN SENI INSTALASI:
SEBUAH STUDI PASCAMODERNISME DI JERMAN**

P. AYU INDAH WARDHANI

**FAKULTAS ILMU PENGETAHUAN BUDAYA
UNIVERSITAS INDONESIA**

2008

Skripsi ini telah diujikan pada hari Kamis, 3 Juli 2008.

PANITIA UJIAN

Ketua

Pembimbing

Dr. Lily Tjahjandari

Dr. Lilawati Kurnia, M.A

NIP 131476476

Panitera

Pembaca

Maria Regina, S. Hum

Sonya Puspasari, M.A

Disahkan pada hari, tanggal oleh :

Kepala Program Studi Jerman

Dekan FIB UI

Leli Dwirika, M.A

Dr. Bambang Wibawarta

NIP 131918640

NIP 131882265

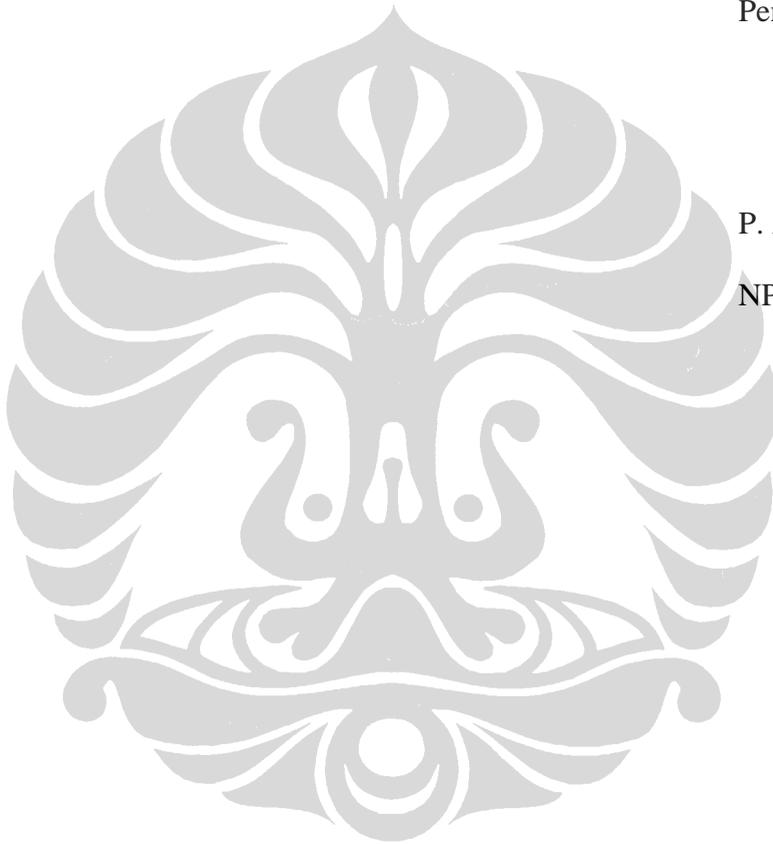
Seluruh isi skripsi ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

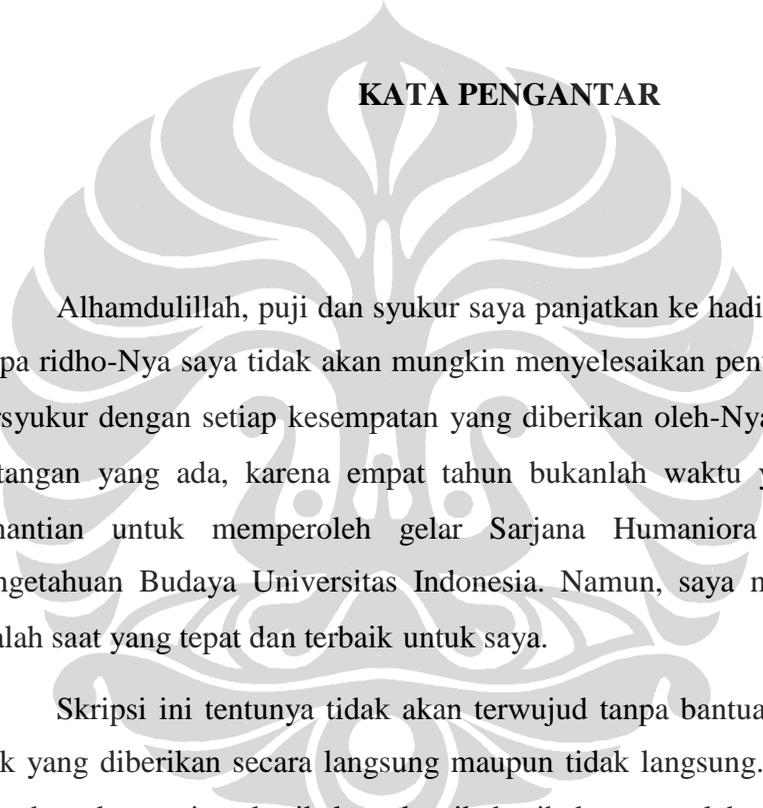
Depok, 3 Juli 2008

Penulis

P. Ayu Indah Wardhani

NPM 0704110341





KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur saya panjatkan ke hadirat Allah SWT, karena tanpa ridho-Nya saya tidak akan mungkin menyelesaikan penulisan skripsi ini. Saya bersyukur dengan setiap kesempatan yang diberikan oleh-Nya untuk melalui semua rintangan yang ada, karena empat tahun bukanlah waktu yang sebentar sebagai penantian untuk memperoleh gelar Sarjana Humaniora dari Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. Namun, saya merasa yakin sekarang adalah saat yang tepat dan terbaik untuk saya.

Skripsi ini tentunya tidak akan terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, baik yang diberikan secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, saya menghaturkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah menolong saya selama pembuatan skripsi ini, antara lain:

- Kedua orang tua saya (papa Iwan dan mama Lies) yang dari dahulu sampai sekarang terus memberikan semangat agar saya cepat menyelesaikan skripsi, adik Citra yang tetap sabar meski tidur malamnya sering terganggu kalau kakaknya harus bergadang, dan keluarga besar Suyitno dan Wayan Pasek atas segala doa dan dukungannya.

- Seluruh dosen, lektor dan staf pengajar program studi Jerman FIB UI, serta dosen-dosen dari program studi lain di FIB UI atas segala ilmu dan pengetahuan serta bantuannya selama kurun waktu empat tahun terakhir ini.
- Ibu Dr. Lilawati Kurnia yang telah senantiasa meluangkan waktunya untuk membimbing saya di tengah kesibukannya yang sangat padat, untuk rekomendasinya ketika saya mengalami kebuntuan, dan omelannya karena kecerobohan saya.
- Ibu Dr. Lily Tjahjandari sebagai ketua sidang sekaligus pembaca skripsi, ibu Sonya Puspasari, M.A yang telah bersedia menjadi pembaca skripsi saya, serta Maria Regina, S.Hum yang sudah membantu dalam mengurus keperluan akademis.
- Romo Harjatmoko, atas kuliah tentang “Jean Baudrillard” bersama dosen-dosen FIB di ruang 4207 pada tanggal 10 April 2008. Diskusi tersebut sangat membantu saya dalam memahami teori simulasi dan hiperrealitas.
- Om Toni Hermanto untuk kebaikan hatinya menghadiahkan saya *notebook* baru di sela kesibukan dengan jabatan baru di Polda Metro Jaya. Om Suryo yang selalu mendesak dan mendorong saya untuk segera menyelesaikan skripsi ini.
- Skripsi-ers budaya, Nadya Rahmaesya, Putri Dwina Juniandri, dan Leoni Sarmauli S., yang memberikan saya motivasi untuk terus berjuang bersama sampai detik-detik terakhir penentuan kelulusan.
- Teman-teman di Program Studi Jerman FIB UI, khususnya angkatan 2004 (Hefly, Runni, Nadya, Ririn, Henny, Yayu, Dwi, Aya, Ocha, Cory, Nana, Poe, Ade, Janus, Agnes, Risma, Tata, Putri, Adi, Adnan, Bagur, Berto, dan Risyaf), Oi, Onggok, Dias, Broi dan adik-adikku angkatan 2005 serta 2006.

- Panji Nayantaka, Berto Tukan, dan Kak Vincent untuk pinjaman buku dan jurnal ilmiah tentang *cultural studies*; Paramitha (Aem), Indra, dan Phenter yang selalu ikhlas mendengar keluh kesah saya; Mas Galih dan Mba Upie yang memberikan berbagai *clue* jitu; teman-teman yang tidak bisa saya sebutkan satu per satu, terima kasih atas dukungan dan doanya.
- Astri Virani M., sepupu yang baik hati menuangkan kreativitasnya dalam pembuatan *slides* untuk presentasi skripsi ini.

Tidak lupa terima kasih untuk diri saya sendiri, karena tanpa kemauan yang keras, usaha yang gigih untuk terus semangat dalam mengerjakan, dan ibadah yang rajin, skripsi ini tidak akan pernah ada.

Akhir kata, saya memohon maaf apabila di dalam penulisan skripsi ini masih terdapat banyak kesalahan, karena tidak ada sesuatu pun di dunia ini yang benar-benar sempurna dan semuanya merupakan proses belajar. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat di kemudian hari bagi yang membacanya. Selamat membaca.

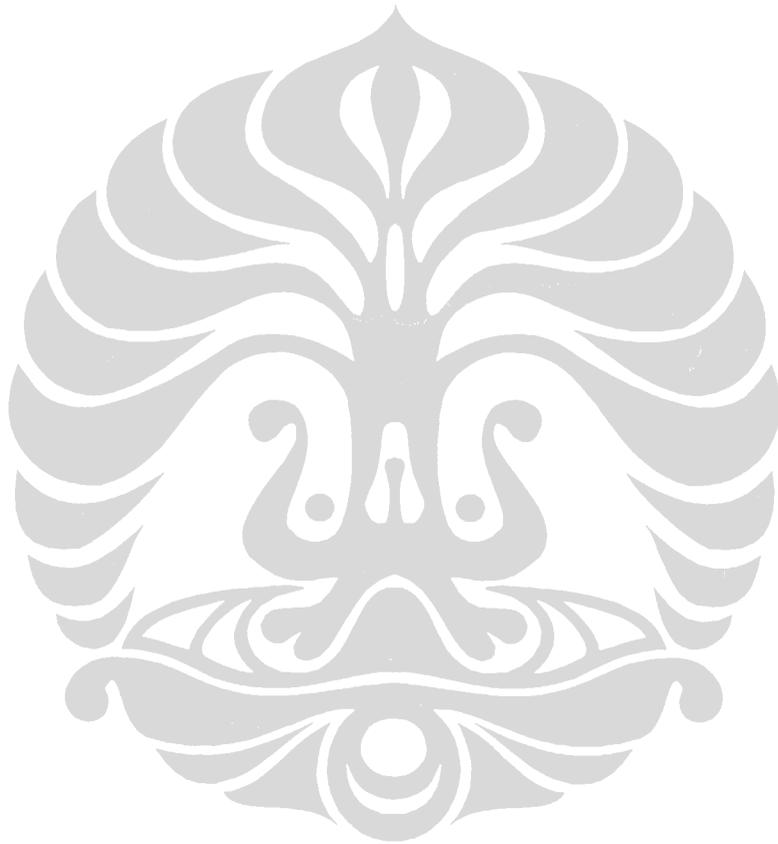
Depok, 3 Juli 2008

P. Ayu Indah Wardhani

DAFTAR ISI

ABSTRAKSI	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	vi
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	9
1.3 Tujuan	9
1.4 Metode	10
1.5 Sumber data	10
1.6 Sistematika Penyajian	11
BAB 2 LANDASAN TEORI	12
2.1 Tanda dan Realitas	14
2.2 Tanda, Simulasi, dan Hiperrealitas	15
BAB 3 ANALISIS	24
3.1 Deskripsi Gambar “Trabant P601 deluxe”	25
3.2 Deskripsi dan Analisis Gambar 1 (Gb.1)	31
3.3 Deskripsi dan Analisis Gambar 2 (Gb.2)	42
3.4 Deskripsi dan Analisis Gambar 3 (Gb.3)	53
3.5 Deskripsi dan Analisis Gambar 4 (Gb.4)	69

BAB 4 KESIMPULAN	79
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN	88
RIWAYAT HIDUP	98



ABSTRAK

P. AYU INDAH WARDHANI. Mobil *Trabant* dalam Seni Mural (Grafiti) dan Seni Instalasi: Sebuah Studi Pascamodernisme di Jerman (di bawah bimbingan Dr. Lilawati Kurnia, M.A). Program Studi Jerman, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia. 2008.

Di dunia pascamodern, simulasi *Trabant* (mural dan instalasi *Trabant*) tidak hanya menjadi representasi realitas, tapi juga mampu mensimulasikan realitas dan bahkan menghadirkan realitas baru yang tidak berhubungan dengan realitas apa pun di dunia nyata (hiperrealitas *Trabant*). Untuk mengetahui pencitraan simulakrum dan hiperrealitas mural dan instalasi *Trabant* tersebut digunakan teori simulakrum pascamodernisme yang digagas oleh Jean Baudrillard dan dengan pendekatan semiologi struktural dari Ferdinand de Saussure.

Hasil penelitian menunjukkan mural dan instalasi *Trabant* merupakan simulasi visual yang memang menampilkan representasi struktural dari objek realitas mobil *Trabant* P601 de Luxe. Akan tetapi, pada proses simulakrum pascamodern berikutnya, simulasi *Trabant* ini bertransformasi menjadi tanda hiperril *Trabant* yang tidak berhubungan dengan realitas yang sebelumnya menjadi acuan utama. Mural dan instalasi *Trabant* memberikan suatu pengalaman figuratif secara langsung kepada konsumennya, di mana pengalaman tersebut menjadi bentuk realitas yang sama ril dengan realitas di dunia nyata.

ABSTRACT

P. AYU INDAH WARDHANI. *Trabant's car in Mural (Graffiti) and Installation Art: a Study of Germany's Postmodernism* (supervisor: Dr. Lilawati Kurnia, M.A). German Department, Faculty of Humanities – University of Indonesia. 2008.

Nowadays simulation could be used not only to represent the world, but also to simulate its reality: a hyperreal. Using five pictures of *Trabant* car –taken from www.flickr.com; two pictures, which prototype are, were used as examples of the real *Trabant* and the three pictures, which *Trabant's* murals and installation are, were used as the research objects; this mini thesis tried to seek its representation and the simulacrum effect on simulations *Trabant* in Germany's postmodernism. Therefore, it used Jean Baudrillard's theory of Postmodernism and Simulation and also Semiology concept from Ferdinand de Saussure.

The result indicates that *Trabant's* murals and installation are simulacra in the postmodern era. They not only represent the reality of *Trabant* car, but also show us the hyperreality. Through the visual simulations, these simulacra of *Trabant* represent the reality by its figurative experience and also the nostalgia of East Germany.



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kajian budaya atau *cultural studies* adalah fenomena pendekatan penting untuk memahami pelbagai perubahan yang terjadi di dalam masyarakat. Kajian ini mempelajari proses, ekspresi, dan bentuk-bentuk budaya sebagai teks dan praktik dari kehidupan sehari-hari (Raymond Williams). Di era '60-an, lahir suatu gerakan kebudayaan baru yang menamakan dirinya pascamodernisme. Pascamodernisme ditandai dengan runtuhnya hirarki kebudayaan yang merupakan pondasi modernisme. Budaya pascamodern ini memiliki karakteristik sebagai budaya multi-interpretatif dengan populisme estetis, yakni kemunculan artefak-artefak budaya

yang dikonsumsi secara massal, sehingga menghadirkan realitas pencitraan yang sifatnya dangkal.

Kedangkalan realitas pascamodern digambarkan oleh Jean Baudrillard, ahli pascastrukturalisme dari Perancis, sebagai era simulakrum ketiga, yaitu era produksi realitas yang didasarkan pada produksi model-model riil (simulasi). Model simulakrum selain memiliki kemampuan representatif yang sempurna, juga mampu mensimulasikan realitas. Citra simulakrum ini mensubstitusikan realitas dengan cara menampilkan bentuk realitas kedua. Proses simulatif yang terus berulang menyebabkan citra kehilangan realitasnya dan akhirnya bertransformasi menjadi realitas itu sendiri atau yang disebut dengan hiperrealitas. Sementara itu, hiperrealitas digambarkan sebagai kondisi, di mana jarak reflektif antara yang 'nyata' dan 'imajiner', 'asli' dan 'palsu', 'benar' dan 'salah' makin sulit dibedakan. Objek realitas disalin, direproduksi, dan direkonstruksi sedemikian rupa sehingga terlepas dari acuan utamanya di dunia nyata dan menciptakan realitas yang merujuk kepada dirinya sendiri.

Model simulakrum pascamodern ini sering ditemukan dalam isu-isu seni kontemporer. Seni kontemporer yang mudah menerima pluralitas nilai menarik untuk dicermati dan diteliti tidak hanya dari segi estetis, tapi juga obsesinya sebagai simulasi realitas. Kecenderungan seni kontemporer di era pascamodern adalah menampilkan bentuk-bentuk *kitsch*, yakni segala bentuk seni yang berkaitan dengan selera rendah, karena miskinnya orisinalitas, keotentikan, kreativitas dan nilai estetika. *Kitsch* identik dengan kumpulan pinjaman dan penggunaan unsur-unsur kebudayaan yang sudah ada, akrab, dan populer di masyarakat. Dengan demikian, *kitsch* merupakan estetika hiperrealitas dalam kebudayaan massa.

Di kalangan masyarakat pascamodern, gaya seni kontemporer yang sedang populer adalah *street art* (seni jalanan). *Street art* merupakan gaya seni yang berada atau hadir di tengah-tengah ruang publik, lokasi penting dan dikenal. Hal tersebut

ditujukan agar karya seni mudah dilihat dan diakses oleh khalayak. Objek seni publik ini menggunakan objek-objek yang sudah populer di masyarakat. *Street art* banyak dijumpai dalam kehidupan sehari-hari antara lain mural (grafiti) dan instalasi.

Mural adalah seni rupa kontemporer yang menggunakan tembok, dinding, atau permukaan luas lain yang bersifat permanen sebagai medium atau kanvas ekspresinya; menyerupai grafiti¹, tapi lebih mengarah pada bentuk gambar dan karikatur². Sedangkan, instalasi adalah seni konseptual yang menggunakan benda-benda populer atau buatan sebagai objek seninya; kegiatan memasang dan mengkonstruksi benda-benda sedemikian rupa yang merujuk pada suatu konteks makna tertentu, dan tidak jarang memanfaatkan ruang pamerannya sebagai komponen artistik³. Kedua gaya seni kontemporer ini selain mewakili generasi muda yang kreatif dan inovatif, juga digunakan sebagai sarana untuk mengkritisi kondisi sosial-budaya di masyarakat. Masyarakat pascamodern, khususnya di Jerman, menggunakan media mural dan instalasi untuk mengungkapkan isu-isu baik yang bersifat nostalgia maupun yang sedang populer. Salah satu objek *street art* yang populer di Jerman adalah mobil *Trabant*.

Trabant adalah nama merek mobil peninggalan pemerintahan negara Jerman Timur. Mobil *Trabant* diproduksi oleh perusahaan *VEB Sachsenring* yang pabriknya terletak di daerah Zwickau-Sachsenring, Jerman (1954-1991). Mobil *Trabant* ini dikenal karena bahan pelapis badan mobilnya yang terbuat dari polimer (plastik) Duroplast. Selain itu, ia dijadikan simbol alat transportasi rakyat Jerman Timur,

¹ **Grafiti:** berasal dari bahasa Italia *graffito* (coretan, lukisan atau tanda berupa gambar atau tulisan); merupakan bentuk seni rupa kontemporer (*street art*) yang menekankan pada bentuk-bentuk grafis dan tekstual. Medium grafiti adalah tembok atau permukaan lainnya. Kegiatan seni grafiti merupakan sarana untuk menyampaikan kritik sosial-budaya, namun tidak jarang yang menjadikan grafiti sebagai sarana vandalisme.

(<http://en.wikipedia.org/wiki/Graffiti.htm>, terakhir diakses pada tanggal 24 Mei 2008 pukul 20.05 WIB.)

² <http://en.wikipedia.org/wiki/Mural.htm>, terakhir diakses pada tanggal 23 Mei 2008 pukul 18.23 WIB.

³ http://en.wikipedia.org/wiki/Installation_art.htm, terakhir diakses pada tanggal 23 Mei 2008 pukul 18.16 WIB.

simbol penyatuan kembali negara Jerman, simbol kebebasan dan runtuhnya komunisme di Jerman, dan sebagainya⁴.

Sejarah produksi mobil *Trabant* dimulai pada masa perang dingin. Berakhirnya Perang Dunia II menyebabkan Jerman dikuasai oleh empat negara blok; Amerika Serikat, Inggris, dan Perancis mewakili Blok Barat, sedangkan Uni Soviet yang mewakili Blok Timur. Pembagian kekuasaan atas negara Jerman ini di kemudian hari menimbulkan konflik di antara negara-negara Blok, terutama mengenai batas wilayah. Hal tersebut mengakibatkan negara Jerman dipecah menjadi dua, yaitu Jerman bagian barat dan Jerman bagian timur, termasuk ibukota-nya Berlin (Berlin bagian barat dan Berlin bagian timur). Konflik berkelanjutan di daerah perbatasan kedua wilayah Jerman ini mencapai puncaknya ketika dibangun tembok pembatas yang membagi kota Berlin menjadi dua, yakni Berlin Barat dan Berlin Timur—yang dikenal dengan Tembok Berlin— pada tahun 1961. Pembangunan Tembok selain mempertegas batas wilayah Berlin milik Jerman Timur dan wilayah Berlin milik Jerman Barat, juga untuk membendung arus pengungsian warga Berlin Timur ke wilayah Jerman Barat dan Berlin Barat.

Sementara perang dingin terus berlangsung, pada akhir tahun 1949, Uni Soviet yang menguasai Jerman bagian Timur memproklamkan berdirinya negara *Deutsche Demokratische Republik* (DDR) atau yang lebih dikenal dengan nama negara Jerman Timur. Jerman Timur merupakan negara berpaham sosialis dengan satu partai yakni SED dan pemerintahannya dipimpin oleh seorang Sekretaris Umum. Menanggapi sikap Uni Soviet tersebut, Jerman bagian barat yang berada di bawah kekuasaan Blok Barat pimpinan Amerika Serikat kemudian membentuk negara *Bundesrepublik Deutschland* (BRD) atau yang lebih dikenal dengan Jerman Barat. Negara Jerman Barat mengalami kemajuan pesat terutama di bidang ekonomi,

⁴ <http://en.wikipedia.org/wiki/Trabant.htm>, terakhir diakses pada tanggal 30 Mei 2008 pukul 12:07 WIB.

hingga akhirnya mengalami *Wirtschaftswunder* (keberhasilan ekonomi) pada tahun 1952 yang disimbolkan oleh mobil *VW-Käfer*.

Melihat keberhasilan negara Jerman Barat, pemerintah Jerman Timur tidak mau kalah. Melalui program *Planwirtschaft* (Perekonomian Terencana), pemerintah Jerman Timur membuat kebijakan dalam peningkatan industri. Hal tersebut dilakukan selain untuk kemajuan ekonomi negara, juga untuk mengurangi jumlah penduduk potensi kerja di wilayah negara Jerman Timur yang pindah ke Jerman Barat—salah satu alasan dibangunnya Tembok Berlin.

Ambisi pemerintah Jerman Timur untuk menyaingi kesuksesan perekonomian negara Jerman Barat diwujudkan dengan produksi alat transportasi. Tujuannya adalah memproduksi kendaraan yang praktis dan menjangkau semua kalangan masyarakat. Pemerintah Jerman Timur kemudian mempercayakan *VEB Zwickau* untuk mengerjakan proyek kendaraan rakyat (*Volks-Wagen*) tersebut pada tahun 1954. Produksi VW-Jerman timur pun dimulai, yakni dengan rancangan tahap kedua dari *PKW (Personal-Kraft-Wagen) P50* yang menjadi cikal bakal mobil *Trabant*.

Kendala tidak tersedianya bahan baku di dalam negeri dan mahalnya harga bahan baku impor menyebabkan pemerintah Jerman Timur, yang pada waktu itu sedang mengalami kesulitan ekonomi akibat fokus negara tersita pada perbaikan krisis di Uni Soviet, mencari bahan baku alternatif yang lebih murah namun kuat. *Duroplast*, sejenis plastik polimer organik—terbuat dari campuran resin-phenol (limbah industri di Jerman Timur) dan serat tekstil (wol, katun) dari Soviet— adalah solusi yang tepat; harga bahan yang murah, mudah didapat dan dibuat, serta tahan korosi.

Selama masa produksi mobil rakyat-Jerman Timur tersebut, diadakan acara pengundian untuk menentukan nama merek mobil ‘baru’ pengganti *PKW* seri *P* yang sebelumnya diproduksi oleh *VEB Sachsenring*. Akhirnya terpilih nama *Trabant* yang

diajukan oleh Herbert Mothes (1956). Mothes mendapatkan ide ini karena terinspirasi oleh *euphoria* kesuksesan Uni Soviet dalam peluncuran satelit luar angkasa buatan yang pertama (di dunia), Sputnik. Nama *Trabant* berasal dari rumpun bahasa Slavia, yang dalam bahasa Jerman *der Trabant* berarti satelit atau teman seperjalanan⁵.

Pada tahun yang sama, *VEB Sachsenring* juga merancang logo pabrik. Pengerjaan grafik ini dilakukan selama satu tahun dan akhirnya tercipta logo pabrik (10 April 1957) dengan grafik “S” yang dilingkari, yaitu “S” untuk “Sachsenring”. Setahun setelah dipasarkannya *P50*–seri mobil *Trabant* pertama– (1958), *VEB Automobilwerke Zwickau* (Audi) secara resmi bergabung dengan *VEB Sachsenring Kraftfahrzeuge und Motorwerk Zwickau* (Horch) di bawah nama perusahaan *VEB Sachsenring Automobilwerk Zwickau*. Pabrik *VEB Sachsenring* berpusat di Zwickau, Sachsenring⁶.

Selama 10 tahun pertama, predikat mobil *Trabant* sebagai mobil rakyat mengalami penurunan di masyarakat. Hal tersebut dikarenakan kapasitas produksi mobil *Trabant* belum juga dapat memenuhi kebutuhan pasar terutama di dalam negeri. Meskipun demikian, daftar pemesanan mobil *Trabant* tetap penuh sepanjang tahunnya. Selama masa pemerintahan negara Jerman Timur, *VEB Sachsenring* memproduksi empat seri mobil *Trabant*, yaitu *P50*, *P60*, *P601*, dan *P1.1*⁷. Di antara semua seri mobil *Trabant*, *Trabant P601*–lah yang paling terkenal. Selain karena banyak beredar di kalangan masyarakat, mobil ini juga sudah diekspor ke negara–negara komunis dan beberapa negara non-komunis di seluruh dunia.

Trabant P601 adalah model ketiga dari produksi *Trabant* (1963–1990). Selama hampir 25 tahun, tidak banyak perubahan yang berarti pada produksi dan

⁵ Andrea Verlag. 2007. *50 Jahre Trabant: die Legende lebt*. Hönow: Andrea Verlag GmbH.

⁶ *Ibid.*

⁷ [http://en.wikipedia.org/wiki/Trabant_\(Pkw\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Trabant_(Pkw)), terakhir diakses pada tanggal 6 Maret 2008 pukul 17:08 WIB.

penampilan mobil ini. *Trabant P601* memiliki enam varian atau tipe mobil, yaitu *Standard, Limousine, Tramp/ Kübel, "S" (Sonderausstattung), Kombi, de Luxe*⁸. Yang paling banyak diproduksi adalah *Trabant P601 de Luxe* yang memiliki kombinasi dua warna cat mobil.

Berdasarkan tujuan awalnya, produksi *Trabant* menempatkan fungsi mobil tersebut sebagai kendaraan rakyat. Sementara itu, kepopuleran mobil *Trabant* tidak sama seperti *VW-Käfer* di Jerman Barat (simbol *Wirtschaftswunder*); bukan nilai 'gengsi' yang dilekatkan padanya, melainkan nilai kapitalisme, yakni produksi dan pemasaran *Trabant* untuk memenuhi kebutuhan masyarakat khususnya di Jerman Timur. Sosialisasi berdasarkan alasan kapitalisme tersebut merupakan peran *Trabant* di masyarakat Jerman terutama di masa berkuasanya pemerintahan negara Jerman Timur. Dengan demikian, fungsi dan peran *Trabant* di masyarakat Jerman (Timur) menjadikan bagian dari realitas yang dimiliki oleh mobil tersebut.

Meskipun demikian, nama mobil *Trabant* terkenal oleh masyarakat Jerman dan bahkan di seluruh dunia yakni pada peristiwa diruntuhkannya Tembok Berlin (9 November 1989) dan penyatuan kembali negara Jerman. Hal tersebut dikarenakan banyak warga Berlin- dan Jerman Timur yang menggunakan mobil ini ketika menyeberangi perbatasan ke wilayah Berlin- dan Jerman Barat. Di masa awal setelah penyatuan kembali, kondisi mobil *Trabant* cukup menyedihkan. Banyak mobil *Trabant* yang dibiarkan begitu saja, dijual dengan harga sangat murah, dan bahkan diberikan gratis. Sementara itu, *VEB Sachsenring*—perusahaan yang memproduksi mobil *Trabant*—mengalami krisis keuangan sejak 1989 dan akhirnya bangkrut, serta pabrik ditutup pada tahun 1991.

Tidak lama setelah penyatuan kembali negara Jerman, mobil *Trabant* kembali populer, ia menjadi mobil yang dipuja-puja, tidak hanya di Jerman tapi juga di

⁸ http://en.wikipedia.org/wiki/Trabant_601, terakhir diakses pada tanggal 6 Maret 2008 pukul 17:12 WIB.

hampir seluruh dunia. Pengidolaan *Trabant* ini tidak hanya ditandai dengan kemunculan klub-klub pecinta *Trabant* dan perayaan *Ostalgie*–“Ost-Nostalgie” atau nostalgia (kehidupan) Jerman Timur–, melainkan juga dengan kemunculan *Trabant* pada kegiatan seni populer seperti: pembuatan film yang menyertakan mobil *Trabant* di dalamnya (film “Trabi Go Trabi”, “Spy Kids” dan sebagainya), mobil *Trabant* di konser dan video klip band *U2*⁹, mural *Trabant* yang ada di galeri terbuka East Side Gallery di kota Berlin, instalasi *Trabant*, dan sebagainya.

Kepopuleran kembali *Trabant* di kalangan masyarakat kontemporer memperlihatkan adanya perbedaan dalam melihat realitas *Trabant* di masa sebelum penyatuan kembali dan di masa sesudah penyatuan. Di masa sebelum penyatuan kembali Jerman, realitas mobil *Trabant* didasarkan pada nilai kapitalisme–produksi masal. Sedangkan di masa setelah penyatuan kembali Jerman, mobil ini memang tidak diproduksi lagi yang menyebabkan jumlahnya sedikit (langka), sehingga nilainya mengalami perubahan menjadi nilai konsumsi (konsep pascamodernisme).

Sejauh ini, pembahasan *Trabant* mempunyai tujuan tertentu yaitu menambah pemahaman tentang mobil *Trabant* secara genealogis baik dari aspek linguistik, sejarah, budaya, dan praktek-praktek sosial yang menyertai pencitraan *Trabant*, khususnya di negara Jerman. Kehadiran bentuk nostalgia *Trabant* lewat seni mural dan seni instalasi menjadi topik yang menarik untuk diteliti lebih lanjut. Mural dan instalasi *Trabant* yang merupakan bentuk estetika hiperrealitas ini menghadirkan citra visual *Trabant*, tidak hanya sebagai representasi ikonik dari realitas mobil *Trabant*, melainkan juga tanda hiperrealitas *Trabant* khususnya dalam kehidupan pascamodern di Jerman.

Untuk tujuan tersebut, pembahasan simulakrum *Trabant* di dalam skripsi ini mengambil data www.flickr.com. Alasan saya memilih situs fotografi www.flickr.com sebagai referensi data penelitian skripsi adalah karena di situs ini

⁹ <http://en.wikipedia.org/wiki/Trabant>, terakhir diakses pada tanggal 6 Maret 2008 pukul

saya dapat dengan mudah mengakses foto-foto *Trabant* melalui “Tags: Germany/Berlin/*Trabant*” dan **ifa.zweitakt**—pengguna internet yang merupakan ‘kepanjangan tangan’ (resmi) dari perkumpulan mobil *IFA*-Jerman— menjadi anggota situs ini. Dari situs www.flickr.com saya mengambil enam buah gambar yang memotret baik model (prototipe) mobil *Trabant* maupun seni mural dan seni instalasi yang menggunakan mobil *Trabant* sebagai objeknya. Pemilihan keenam gambar tersebut dilakukan random, dua gambar prototipe mobil *Trabant* untuk gambar acuan realitas dan empat gambar seni mobil *Trabant* untuk data penelitian. Sementara itu, empat gambar seni mobil *Trabant* berupa tiga seni mural dan satu seni instalasi tersebut dipilih karena model seni yang ada di dalam gambar mewakili gaya seni kontemporer pascamodern, yakni *street art*.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada sub-bab latar belakang di atas, maka permasalahan yang diangkat di dalam skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pencitraan mural dan instalasi *Trabant* di dunia simulakrum pascamodern, berdasarkan pendekatan teori simulasi dari Jean Baudrillard?
2. Bagaimana pencitraan mural dan instalasi *Trabant* ini kemudian merupakan bentuk hiperrealitas pascamodern di kalangan masyarakat, khususnya di Jerman?

1.3 Tujuan

Analisis mural dan instalasi *Trabant* di dalam skripsi ini ditujukan untuk mengetahui dan memahami, serta menguraikan bentuk-bentuk representasi, realitas, dan hiperrealitas yang terkandung di dalam citra visual *Trabant* yang terkait dengan fenomena pascamodernisme, khususnya di Jerman. Di samping itu, tujuan umum

dari penulisan skripsi ini adalah memenuhi syarat kelulusan demi mendapatkan gelar Sarjana Humaniora Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya–Universitas Indonesia.

1.4 Metode Penelitian

Penelitian dalam skripsi ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif-deskriptif. Metode tersebut dipilih karena kajian skripsi adalah kepustakaan dan data dianalisis melalui deksripsi genealogis gambar. Adapun teori kajian budaya (cultural studies) yang digunakan adalah teori pascamodernisme dari Jean Baudrillard tentang simulasi dan konsep pendekatan semiologi dari Ferdinand de Saussure sebagai metode dalam memahami relasi pertandaan dan realitas.

1.5 Sumber Data

Sumber data primer: enam buah gambar *Trabant*, dua gambar “*Trabant P601 deluxe*” sebagai acuan dalam mengkaji realitas; tiga gambar mural *Trabant* dan satu gambar instalasi *Trabant* sebagai korpus data penelitian. Kelima gambar ini diambil dari situs fotografi www.flickr.com dengan “Tags Germany/Berlin/*Trabant*”. *Flickr.com* adalah situs fotografi on-line yang dibuat oleh Ludicorp (Kanada) pada tahun 2002; tahun 2005 *Ludicorp* dan *Flickr* dibeli oleh perusahaan *Yahoo!*. Situs ini diakses oleh jutaan pengguna internet dan sudah memiliki lebih dari tujuh juta anggota terdaftar. Pada tanggal 12 Juni 2005, www.flickr.com hadir dengan beberapa bahasa selain bahasa Inggris (salah satunya bahasa Jerman). Foto-foto di situs ini dimasukkan ke dalam kategori yang dinamakan “Tags” (jenis foto) dan “Fotoblogs” (album foto) untuk memudahkan penggunaanya dalam mengakses foto.

Sumber data sekunder : literatur. Oleh karena metode penelitian bersifat kualitatif, maka digunakan sumber pustaka berupa buku-buku referensi tentang *cultural studies* dan pascamodernisme, buku-buku teori tentang simulasi dan

hiperrealitas dari Jean Baudrillard, buku tentang *Trabant*, karya-karya leksikografis, dan beberapa situs internet (referensi *on-line*) yang menyajikan data dan informasi akurat yang mendukung isi skripsi ini.

1.6 Sistematika Penyajian

Agar sistematis, skripsi ini disusun ke dalam empat bab, antara lain:

- Bab 1 Pendahuluan: penjelasan garis besar penelitian dan pemilihan topik serta korpus data di dalam sub-bab latar belakang. Sub-bab selanjutnya dijelaskan mengenai perumusan masalah, tujuan, metode penelitian, sumber data, dan sistematika penyajian.
- Bab 2 Landasan Teori: penjelasan tentang teori-teori kebudayaan yang digunakan untuk menunjang analisis, yaitu pendekatan teori pascamodernisme, semiologi, dan teori simulasi dari Jean Baudrillard.
- Bab 3 Analisis: pembahasan secara deskriptif tentang gambar acuan realitas. Selanjutnya deksripsi dan analisis empat gambar seni *Trabant* yang menjadi data skripsi berdasarkan pendekatan teori simulasi dari Jean Baudrillard.
- Bab 4 Penutup: bab terakhir dalam skripsi ini yang berisi kesimpulan dari keseluruhan isi skripsi.



BAB 2

LANDASAN TEORI

Wacana pascamodernisme merupakan metode analisis kebudayaan yang menarik perhatian masyarakat sekarang ini. Gerakan budaya pascamodern berkembang pertama kali di Amerika Serikat pada tahun 1960-an dan meluas ke Eropa pada awal tahun '70-an. Pascamodernisme atau yang sering disebut *posmo* dapat didefinisikan sebagai suatu keadaan yang berusaha lepas dari tatanan yang sudah ada; setelah modernisme atau kelanjutan dari modernisme. Bentuk kebudayaan pascamodern ditandai oleh keruntuhan hirarki dan sekat-sekat budaya tradisional, penghapusan batasan seni dari kehidupan sehari-hari, pengakuan keanekaragaman dan hibriditas, perayaan *kitsch* dan bentuk-bentuk populer lainnya, gaya hidup konsumerisme yang mendorong pada produktivitas tontonan dan diferensi objek

konsumsi yang berdampak pada pembentukan massa pasif¹⁰. Selain itu, pascamodernisme memunculkan kritik mengenai ide realitas dan representasi, serta kondisi di mana citra dan ruang menggantikan narasi dan sejarah dalam tatanan produksi budaya¹¹.

Pascamodernisme muncul di banyak aspek kebudayaan terutama arsitektur, seni, dan sastra. Di bidang seni, pascamodernisme ditandai oleh kemunculan *kitsch* dan seni-seni kontemporer lainnya yang bersifat populer. Apabila modernisme memandang seni melalui karya-karyanya yang serius, konsisten, inovatif, ideologis, dan mengutamakan kedalaman makna; pascamodernisme justru beranggapan sebaliknya. Seni pascamodern dipenuhi oleh semangat bermain-main; wahana campur-aduknya berbagai corak, ornamen, *pastiche*, montase, *kitsch*, parodi, serta unsur ironi; membiarkan masuknya berbagai kode budaya, gaya, unsur nostalgia, pengulangan genre-genre terdahulu, dan *retro-kitsch*. Seni pascamodern cenderung mengarah pada penyanggahan konsep “bentuk mengikuti fungsi” (*form follows function*) dan penolakan formalisme seni yang diusung modernisme¹². Pandangan orisinalitas karya yang berasal dari pencipta seni tunggal-seorang yang memiliki kecerdasan istimewa—digantikan oleh asumsi bahwa seni tidak lebih dari sekadar pengulangan.

Di samping itu, masyarakat konsumen sekarang ini memiliki tuntutan yang cukup besar pada kebutuhan tontonan dan diferensi objek. Untuk tujuan tersebut, para seniman dan kreator seni berinisiatif dengan mereproduksi komponen budaya yang sudah dekat dengan masyarakat (populer) untuk merespon isu-isu kontemporer dan memenuhi selera masyarakat yang cepat berubah. Hal inilah yang menyebabkan seni-seni yang dianggap berselera rendah atau murahan (*kitsch*) menjadi budaya

¹⁰ Yasraf Amir Piliang, *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna* (Yogyakarta: Jalasutra, 2003).

¹¹ Mudji Sutrisno dan Hendar Putranto (ed.), *Teori-Teori Kebudayaan*, Yogyakarta: Kanisius, 2005).

¹² Yasraf Amir Piliang, *op.cit.*

populer di dalam masyarakat pascamodern. Karakteristik *kitsch* dapat diketahui antara lain dari pengalihan elemen atau objek dari status asal seni tinggi menjadi bagian dari kebudayaan massa, peminjaman elemen dari barang konsumen menjadi bagian seni tinggi, pengidolaan ikon, simbol, lambang atau objek budaya menjadi seni dan barang konsumen, serta pengabdian objek mitos dalam bentuk benda seni atau benda konsumen.

Kondisi (seni) pascamodern ini dinilai oleh Jean Baudrillard—ahli pascastrukturalisme yang berasal dari Perancis—sebagai simulakrum¹³ tahap ketiga. Baudrillard dan tokoh pascamodern lainnya menganggap bahwa era modern dan kemajuan teknologinya telah menjebak manusia ke dalam konsumerisme, di mana nilai guna objek digantikan oleh model (simulasi) dan produksi tontonan (media massa), serta hiperrealisme. Reproduksi objek, yang sebelumnya menjadi mimesis atau duplikasi, diartikan sebagai sesuatu yang bersifat positif karena tidak ada lagi pemutlakan realitas di dunia pascamodern. Dengan demikian, simulakrum objek dapat dipertimbangkan sebagai alternatif dalam memproduksi realitas pascamodern. Untuk menyingkap tanda simulakrum ini, diperlukan pengetahuan tentang tanda (semiotologi) sebagai sebuah pendekatan dalam memahami tanda.

2.1 Tanda dan Realitas

Semiotologi adalah ilmu yang mempelajari tanda dan kode-kodenya. Menurut Ferdinand de Saussure, semiotologi juga digunakan untuk mempelajari penggunaan tanda-tanda tersebut di masyarakat. Sebagai seorang linguist, Saussure menegaskan bahwa bahasa pada hakekatnya merupakan sistem tanda yang berfungsi sebagai

¹³ “Simulakrum (jamak: simulakra) berasal dari bahasa Latin, *simulacrum* (*simula*= gambaran, imajinasi; *simul*= sama, mirip) yang berarti gambaran yang serupa, imitasi, atau duplikasi. Istilah simulakrum pada awalnya digunakan untuk menghadirkan (kembali) objek asli seperti yang terdapat pada seni lukisan dan seni patung. Namun, pada akhir abad 19, istilah simulakrum diasosiasikan sebagai model tanpa realitas.”

Sumber: <http://en.wikipedia.org/wiki/Simulacrum.htm>, terakhir diakses tanggal 19 April 2008.

pembeda. Misalnya “mobil”, ia memiliki makna karena dapat dibedakan dengan motor, pesawat, dan jenis kendaraan lainnya.

Tanda (suara, huruf, bentuk, gambar, gerak) selalu dilihat sebagai satu kesatuan utuh antara materi (penanda) dan konsep (petanda); petanda abstrak (konsep, makna) selalu menyertai penandanya yang konkret (grafis, bentuk-bentuk empirik). Keberadaan tanda ini bergantung pada realitas yang dirujuknya, karena realitas mendahului tanda dan tanpa realitas tidak mungkin ada tanda. Dengan demikian, hubungan antara tanda dan realitas bersifat ekivalen, tidak dapat dipisahkan, dan saling mewakili.

2.2 Tanda, Simulasi, dan Hiperrealitas

Bila Saussure dan ahli semiologi struktural lainnya mengatakan bahwa relasi penanda dan petanda merupakan dua sisi dalam sekeping mata uang logam, Baudrillard justru berpendapat sebaliknya. Baudrillard menentang konsep semiologi struktural yang mengatakan bahwa tanda adalah representasi realitas. Menurutnya, (re-)produksi tanda bukanlah mimesis, mimikri, atau duplikasi objek asli lagi—karena hal tersebut masih berhubungan dengan konsep representasi—, tapi menjadi realitas itu sendiri. Ekivalensi tanda dan realitas sudah tidak berlaku lagi, karena referensi tanda di dunia nyata sudah lenyap dan yang tersisa hanya penanda murni. Sementara itu, ideologi tidak lagi merupakan pondasi mapan tempat bersandarnya makna, karena segala sesuatunya didominasi oleh permainan tanda semata.

Di dalam bukunya, *Simulations*, Jean Baudrillard menjelaskan bahwa dunia dipenuhi oleh model-model riil tanpa orisinalitas atau realitas: hiperrealitas¹⁴. Manusia digambarkan terjebak dalam pesona citra dan permainan bebas tanda yang makin tidak berhubungan dengan dunia nyata. Apabila di masa lalu kehadiran tanda

¹⁴ Jean Baudrillard, *Simulations* (New York:Semiotext(e), 1983), hlm. 2.

dan kode-kodenya merupakan kedok untuk menyembunyikan realitas, sekarang gugus tanda dan simbol tersebut justru menciptakan semacam realitas kedua. Peristiwa di dunia nyata yang sebelumnya merupakan ekspresi material dari model-dan mitos kultural, sekarang bertransformasi ke dalam citraan-citraan yang adalah mitos, fantasi, sekaligus realitasnya sendiri.

Simulakrum di dunia pascamodern tidak diartikan secara sederhana sebagai duplikasi atau salinan realitas, melainkan substitusi tanda dengan realitas¹⁵. Simulakrum juga didefinisikan sebagai citra representasi, penampakan kebenaran parsial objek pasti yang tidak memperhatikan isi atau makna¹⁶. Konsep simulakrum ini memperlakukan pengalaman realitas yang berasal dari mimesis¹⁷, yakni dengan menciptakan tanda palsu sebagai sarana reproduksi pengalaman figuratif (visual), di mana realitas tidak bisa lagi membuktikan ‘kesalahan’ imitasinya. Untuk menjembatani konsep simulakrum dengan pertandaan pendahulunya, Baudrillard membagi simulakrum ke dalam tiga periode, yaitu *counterfeit*, industri dan simulasi¹⁸.

- *Counterfeit* (palsu)

Orde simulakrum yang pertama merupakan pola dominan zaman klasik (masa Renaissance hingga Revolusi Industri). *Counterfeit* diartikan sebagai pemalsuan atau mimesis realitas. Ciri-ciri dari orde *counterfeit* antara lain produksi petanda, penekanan representasi sebagai salinan alam, dan tanda dipertukarkan berdasarkan nilai alamiah. Konsepnya adalah menghadirkan ‘alam’ di ruang dan waktu yang berbeda tanpa mengubah sedikit pun karakteristik aslinya (mimesis), karena yang dipentingkan adalah

¹⁵ *Ibid*, hlm. 4

¹⁶ *Oxford English Dictionary-online* (<http://dictionary.oed.com>).

¹⁷ “Manusia memiliki kecenderungan untuk meniru alamnya melalui duplikasi. Melalui mimesis, yang riil menjadi nyata dan bisa diidentifikasi. Mimesis merupakan cara manusia untuk mempelajari realitas.” (Aristoteles).

¹⁸ Jean Baudrillard, *op.cit.*, hlm. 83

tanda, bukan kehadiran fisik tanda dan apa yang direpresentasikan. Di dalam *counterfeit* tidak ada korupsi orisinalitas—karena semua ekstensi material objek tiruan berpanduan dari apa yang ada di alam ‘asli’-nya dan sangat memperhatikan kualitas salinan tanda—, sehingga jumlah produksi terbatas. Contoh *counterfeit* ditemukan antara lain pada pembuatan alam artifisial sebagai seting teater Renaissance, lukisan zaman Renaissance yang menampilkan ‘alam’ yang seperti aslinya, dan bentuk realisme *automaton*.

- **Industri**

Bila di orde sebelumnya simulakrum diartikan sebagai pemalsuan terhadap ‘alam’, di orde yang kedua ini simulakrum merupakan bentuk *counterfeit* yang dipalsukan dan diproduksi secara massal. Orde kedua simulakrum didominasi oleh zaman industrialisasi/ modern, yang memiliki ciri-ciri sebagai berikut: ekivalensi tanda berdasarkan nilai tukar atau nilai fungsi tanda dan produksi ‘pemalsuan’, di mana pemalsuan berasal dari satu ide asli yang diduplikasi dan diproduksi dalam jumlah besar. Kehadiran objek palsu ini dianggap tidak memiliki keunikan, karena yang dipentingkan dalam produksinya adalah kualitas teknis untuk menciptakan objek potensial dengan seri yang sama dan dapat diproduksi dalam jumlah banyak.

Contoh simulakrum era industri adalah robot. Manusia memimpikan duplikasi sempurna dari dirinya dengan pergerakan identik berdasarkan fungsi organ dan tingkat intelegensi. Keterbatasan manusia di era *counterfeit* digantikan oleh ide tentang pembuatan robot. Robot tidak seperti manusia, tapi ia bisa mandiri dan pada saat yang sama ia adalah alat yang dikendalikan oleh manusia; gambaran manusia mekanik yang bergerak dengan mesin. Sesuai dengan ciri industrialisasi, robot menjadi representasi manusia pekerja, mesin hidup yang secara operasional memiliki kesamaan fungsi

dengan manusia yakni produktif. Penciptaan robot di masa ini dimanfaatkan untuk kepentingan produksi dan kapasitas kerja.

- Simulasi

Menurut Baudillard, masyarakat kontemporer (pascamodern) berada pada orde ketiga dari simulakrum. Ciri dari orde simulasi, yaitu nilai tukar tanda berdasarkan nilai simbolik–kemampuan tanda untuk ditukarkan dengan tanda lainnya– dan semuanya merupakan model-model riil (simulasi). Tanda dianggap tidak memiliki kegunaan, tapi sebagai wahana seleksi, montase, dan perspektif dari satu titik pandang (*point-of-view*) yang digunakan untuk menguji realitas.

Objek bukan lagi produksi identik, melainkan sekumpulan tanda dan kode-kode. Generasi produksi digantikan oleh reproduksi dengan banyak perspektif. Pondasi simulasi adalah reproduksi, miniaturisasi genetik¹⁹, dan distorsi realitas melalui fantasi dan imajinasi yang melandasi penciptaan realitas kedua.

Contoh dari orde simulasi adalah kloning. Peng-kloning-an tidak ekuivalen dengan manusia, tapi lebih mengarah pada variasi hiperrealitas. Hasil kloning memiliki penampakan yang sama dengan manusia, namun ia adalah hasil rekayasa genetik (DNA) semata.

Berdasarkan penjelasan tiga orde simulakrum di atas, diketahui bahwa konsep simulasi tidak sama dengan representasi. Representasi dimulai dengan prinsip bahwa tanda dan realitasnya bersifat ekuivalen, serta menganggap simulasi sebagai representasi ‘palsu’. Sedangkan simulasi dimulai dari utopia tentang prinsip kesetaraan, negasi radikal terhadap nilai tanda, reversi tanda, dan kematian setiap

¹⁹ *Ibid.*, hlm.3.

acuan tanda²⁰. Dimensi simulasi ini tercermin dari kehadiran model-model riil yang tidak berhubungan dengan dunia nyata. Untuk memahami model pertandaan simulasi, Baudrillard menggambarkan realitas simulasi melalui empat fase perkembangan citra²¹, yaitu

- Citra adalah refleksi realitas (*image is the reflection of a basic reality*)

Semua bentuk simulasi selalu diawali dengan orisinalitas. Prinsip tanda dan realitas pada fase citra yang pertama sama dengan konsep pertandaan struktural dari Saussure, yakni tanda adalah cerminan realitas dan relasinya ekuivalen. Sementara itu, nilai tukar tanda berdasarkan nilai alamiah (*orde counterfeit*).

Penampakan tanda dan realitasnya dapat sama atau berbeda dimensi, karena intinya tanda adalah duplikasi realitas (ikon). Duplikasi membuat objek asli kehilangan orisinalitasnya, tapi pada saat yang sama eksistensi objek asli dapat dipertahankan lewat kehadiran objek tiruannya. Meskipun demikian, *panopticon*²² tetap ditunjukkan kepada acuan utamanya (objek asli), dan citra adalah 'palsu'.

- Citra menopengi dan menyembunyikan realitas (*image masks dan perverts a basic reality*)

Fase kedua merupakan fase penting dalam pertandaan simulasi, karena kehadiran pemalsuan tanpa disadari sudah diterima sebagai citra realitas-konsumen seolah-olah tidak sedang menghadapi citra palsu, tapi sedang menghadapi citra asli. Citra digunakan untuk menampilkan kebenaran

²⁰ *Ibid.*, hlm.11

²¹ *Ibid.*

²² *Panopticon* merupakan pemusatan visi pada satu titik. *Panopticon* memiliki asosiasi dengan model penjara di Abad Pertengahan. Penjara *panoptic* berbentuk kubah dan diletakkan di tengah-tengah tribun tinggi yang mengelilinginya, sehingga semua visi terfokus pada isi ruang *panoptic*.

parsial (sebagian); ia seolah-olah nyata, padahal tidak lebih daripada hasil rekayasa.

Proses penampakan citra pada fase ini dinamakan dengan dissimulasi, yaitu proses di mana citra berpura-pura “tidak punya apa yang sebenarnya dipunyai”²³, mengandung realitas, tapi meninggalkan keutuhan prinsip realitas—perbedaan jelas dan realitas hanya ditutupi. Dissimulasi dapat dilakukan lewat kegiatan modifikasi. Di samping itu, sifat perujukan terhadap citra dan realitasnya dapat diputarbalikkan; di satu sisi citra menjadi acuan dari realitas, namun di sisi lain citra ada sebagai akibat dari realitas.

- Citra menopengi ketidakhadiran realitas (*image masks the ‘absence’ of a basic reality*)

Pada fase yang ketiga, citra bermain dalam penampakan tanda asli yang digunakan untuk menipu. Fase ini ditandai oleh negasi operasional tanda, kematian setiap referensi tanda, dan pengadaan skandal realitas. Prosesnya dinamakan simulasi. Prinsip simulasi adalah tanda tidak dipertukarkan untuk maknanya, tapi untuk tanda lainnya.

Simulasi dapat diartikan sebagai kegiatan rekonstruksi dan reversi citra, manipulasi nilai-nilai kebenaran, dan citra berpura-pura “memiliki apa yang sebenarnya tidak dipunyai”²⁴ dengan menyangkal realitasnya (oposisi biner). Selain itu, simulasi dapat dilakukan dengan mengambil sebagian kecil inti realitas untuk kemudian dikembangkan menjadi model realitas baru. Keberadaan pasangan biner dan model realitas yang baru ini mengancam nilai ‘benar’ dan ‘salah’, yang ‘riil’ dan ‘imajiner’—citra dapat diabadikan ke dalam penanda murni. Efek dari simulasi adalah kekacauan antara realitas dan citra sebagai model realitas.

²³ *Ibid.*, hlm. 5

²⁴ *Ibid.*

Di samping itu, fase simulasi menandai berakhirnya *panopticon*. Efek kesadaran inti tidak berasal dari luar, melainkan dari dalam diri. Citra (penanda) menyerap petandanya yang abstrak dan menjadikan dirinya sebagai 'pusat'. Ketika realitas 'absen', nostalgia mengambil alih representasi–makna dan ideologi realitas hanya sekadar pengetahuan–, di mana kebenaran citra ditampilkan lewat pengalaman figuratif.

- Citra tidak berkaitan dengan realitas mana pun (*image bears no relation to any reality*)

Jika sebelumnya ada usaha menyeimbangkan realitas dengan dibuatkan pasangan binernya, sekarang yang ada hanya pengalaman langsung. Citra dikosongkan dari isinya (makna, pesan, tujuan) untuk kemudian dimasukkan makna baru. Realitas yang hilang bukan pada apa yang tampak, melainkan proses refleksi dan perspektif mengenai 'diri' itu sendiri. Dengan demikian, citra menjadi tanda kosong yang tidak berhubungan dengan realitas mana pun: simulakrum murni. Sesuai dengan prinsip simulasi, bahwa realitas tanda dapat dikembalikan melalui pertukaran internal tanda lain yang ada pada dirinya.

Kondisi tumpang tindihnya representasi, produksi yang terus menerus tapi menjadi 'sesuatu' yang lain, dan tidak adanya realitas menyebabkan tanda tanpa orisinalitas ini diterima sebagai realitas: hiperrealitas. Hiperrealitas merupakan suatu keadaan, efek, dan pengalaman ruang simulasi, di mana 'yang riil' tidak diproduksi lagi dan yang ada hanyalah model. Model-model yang manipulatif ini memiliki daya tarik tersendiri yang melampaui batas kesadaran akan realitas sesungguhnya, sehingga tidak ada batasan antara riil dan imajiner. Dengan demikian, hiperrealitas dianggap sama atau lebih nyata daripada 'yang nyata'.

Dalam memahami konsep simulasi dan hiperrealitas, Jean Baudrillard memberikan contoh sederhana dengan hiperrealitas peta. Peta (model) dibuat dengan

tujuan sebagai miniatur wilayah (realitas). Akan tetapi, efek simulasi menyebabkan peta-lah yang membentuk dan menghasilkan wilayah. Melalui contoh sederhana tersebut, Baudrillard menunjukkan bagaimana citra yang awalnya mewakili realitas, pada akhirnya justru ‘mendahului’ realitas.

Selain contoh tentang peta, Baudrillard juga memberikan contoh hiperrealitas lain–yang menurutnya paling sempurna–, yaitu hiperrealitas TUHAN. Apa jadinya jika TUHAN dapat disimulasikan? Hal itu berarti, reduksi tanda menjadi eksistensinya dan apabila semua sistem tidak berkeberatan, maka tidak ada lagi pertukaran untuk sesuatu yang riil tentang TUHAN. Simulasi dan hiperrealitas TUHAN dapat dijelaskan sebagai berikut.

- Simulasi TUHAN dimulai dengan ide awal tentang TUHAN. Di dalam diri setiap manusia ada keyakinan dan kepercayaan bahwa ada ‘sesuatu’ yang berada di luar jangkauan dirinya yang menciptakan dan mengatur alam semesta. ‘Sesuatu’ tersebut kemudian direpresentasikan melalui media bahasa, yaitu kata T-U-H-A-N. Semua istilah, penamaan, makna tentang ‘sesuatu’ yang esa, tunggal, maha dan segalanya ini mengacu pada satu titik, TUHAN.
- Berbagai representasi, baik pemujaan maupun penghargaan, tentang TUHAN dihadirkan pada tahap pertama simulasi. Akan tetapi di fase kedua, representasi TUHAN ini disembunyikan melalui dogma dan ideologi institusi agama, sistem kepercayaan dan tradisi yang berkembang di masyarakat. Ideologi diciptakan dengan dalih “tidak boleh menyebut atau menggambarkan TUHAN dengan sembarangan”, tapi sebenarnya merupakan bentuk ‘ancaman’ atau ‘ketakutan’ akan TUHAN yang dibuat oleh manusia.
- Ideologi-ideologi yang seolah ‘mendewakan’ TUHAN ini kemudian dipertanyakan kebenarannya oleh manusia itu sendiri (skandal). “Jika TUHAN memang ‘sempurna’, lalu mengapa (masih) ada SETAN yang

menjadi lawan TUHAN?" Setan, di dalam hal ini, diciptakan sebagai pasangan biner untuk menyeimbangkan posisi TUHAN. Keduanya sama nyata dan manipulatif. Skandal tentang TUHAN tersebut seolah menyodorkan realitas bahwa TUHAN tidak lebih dari sekadar ide manusia yang dibahasakan, model konstruksi dari hasil pemikiran dan kepercayaan manusia (ide Platonik). Selain itu, 'ketakutan' akan TUHAN yang sebelumnya berasal dari dogma agama, sebenarnya berasal dari ketakutan dalam diri manusia, yakni bahwa TUHAN bisa menjadi apa atau siapa saja, di mana, dan kapan saja, yang menyelubungi seluruh hidup manusia.

- Kehadiran penyangkalan, 'ketakutan' yang tidak beralasan, dan tumpang tindihnya representasi tentang TUHAN yang terus menerus menimbulkan kebingungan. Akhirnya, pada satu titik tertentu, batasan antara 'benar' dan 'salah', 'nyata' dan 'imajiner' sudah tidak dapat dibedakan lagi. Pada saat itu citra TUHAN menjadi sebuah tanda kosong.
- Tidak adanya sistem 'riil' yang dapat merepresentasikan TUHAN, mau tidak mau menjadikan kata T-U-H-A-N itu sendiri sebagai 'yang nyata'. Ketika manusia lebih mempercayai TUHAN—hanya melalui penampakan kata T-U-H-A-N—dibandingkan mencari makna dan realitasnya, maka manusia dikatakan sudah terjebak ke dalam 'jaring' hiperrealitas TUHAN.



BAB 3

ANALISIS

Di dalam bab ini akan dijelaskan analisis data. Data yang digunakan untuk penelitian adalah enam buah gambar mobil *Trabant* yang telah dipilih secara acak dari situs fotografi www.flickr.com, yaitu:

- Dua buah gambar prototipe mobil *Trabant* dari **ifa.zweitakt** yang berjudul “*Trabant P601 deluxe*”.
- Tiga buah gambar mural *Trabant*, yaitu:
 - “*Trabant bursting through the Berlin Wall*” dari **dave nicholson**,
 - “*Crashing through the Berlin Wall*” dari **padracyclops**, dan

- “*Lip Service*” dari **claude05**.
- Satu buah gambar instalasi *Trabant* dari **loka.schneemann** yang diberi judul “*The forgotten Republic*”.

Dari keenam gambar tersebut, pertama-tama dibahas pendeskripsian dua buah gambar prototipe mobil *Trabant*, “*Trabant P601 deluxe*”, dari **ifa.zweitakt**. Pendeskripsian dua gambar ini bertujuan untuk memberikan pemahaman tentang representasi dari mobil *Trabant* yang asli. Sedangkan pada subbab-subbab berikutnya dibahas mengenai deskripsi dan analisis empat buah gambar seni *Trabant* (Gb.1–Gb.4) untuk kemudian menjawab permasalahan yang telah dipaparkan pada bab pendahuluan.

3.1 Deskripsi Gambar “*Trabant P601 deluxe*”

Dari keseluruhan gambar “*Trabant P601 deluxe*” yang dipublikasikan **ifa.zweitakt**—pengguna internet yang merupakan perpanjangan tangan dari IFA di Jerman—melalui situs fotografi www.flickr.com pada tanggal 27 Maret 2007, dipilih random dua gambar terlampir untuk dijadikan acuan dalam memahami representasi dari mobil *Trabant*. Kedua gambar tersebut dipilih selain karena memotret prototipe mobil *Trabant P601 de Luxe*, juga karena pose mobil yang disesuaikan dengan pose pada empat gambar seni *Trabant* yang akan dianalisis lebih lanjut, yaitu mobil *Trabant P601 de Luxe* tampak depan dan mobil *Trabant P601 de Luxe* tampak belakang. Untuk lebih jelasnya, dua buah gambar tersebut dideskripsikan sebagai berikut:

- Mobil “*Trabant P601 deluxe*”²⁵ tampak depan
 - Atap mobil dicat warna kuning kecokelatan.

²⁵ Lampiran 1

- Lis membingkai bagian tepi atap mobil terbuat dari bahan logam mengkilap (krom).
- Badan mobil dicat warna putih susu.
- Kaca depan berbentuk persegi panjang–sekilas menyerupai trapesium sama kaki karena dipasang menempel pada kedua pilar samping-depan.
- Kaca depan dibingkai oleh lis tebal yang terbuat dari karet berwarna hitam.
- *Wiper* dengan warna hitam dipasang di ujung-atas kap mesin–tepat di bawah lis kaca depan.
- Di antara dua wiper terdapat bulatan hitam-kecil yang berfungsi sebagai *washer* (penyemprot air)–digunakan bersama *wiper* untuk membersihkan kaca depan.
- Kaca samping (depan dan belakang) berbentuk trapesium.
- Spion luar terdapat di sebelah kanan dan kiri mobil. Spion berbentuk persegi panjang dengan rumah spion terbuat dari logam yang diberi lis–menyerupai garis– berwarna hitam. Sedangkan gagang spion dipasang menempel pada pilar-bawah antara kaca depan dan kaca samping-depan.
- Bentuk kap mesin agak mencembung di bagian tengahnya. Sedangkan di bagian kiri-kanannya melengkung mengikuti bentuk badan mobil bagian samping.
- Lis krom yang dipasang di samping-atas badan mobil (melintang dari bagian depan sampai belakang); berfungsi sebagai pemanis.
- Dua (rumah) lampu depan dengan bentuk bulat-besar dan kaca lampu berwarna putih bening.
- Garis vertikal–tipis dan hampir sewarna dengan cat mobil– dari bawah lampu depan sampai bagian bumper yang merupakan sambungan badan mobil.

- Di bagian tengah dari garis vertikal sambungan badan mobil terdapat lampu sen. Kaca lampu sen berwarna *orange* dan berbentuk persegi panjang kecil yang dipasang dengan posisi menonjol ke luar dari badan mobil.
- Bingkai lampu sen terbuat dari krom.
- Apabila diperhatikan baik-baik, di bagian atas dan bawah lampu sen (dekat garis vertikal) terdapat bulatan kecil (*bolt and nut*) sewarna dengan cat mobil yang berfungsi sebagai 'kunci' sambungan badan mobil.
- Di atas kap mesin (bagian depan) dipasang logo berwarna hitam dengan grafik "S" yang dilingkari²⁶.
- Garis persegi panjang yang menyambung dengan pembuka kap mesin sebagai pemanis badan mobil.
- Di bawah kap mesin dipasang *gril* logam berbentuk persegi panjang dengan kisi berupa garis-garis melintang.
- Di bawah *gril* terpasang bumper berbentuk persegi panjang-tebal bersiku yang terbuat dari logam mengkilap (krom).
- Di kedua siku dan (dua) bagian tengah bumper dipasang semacam kotak–terbuat dari plastik keras berwarna hitam– yang berfungsi sebagai pelindung untuk mengurangi efek benturan pada badan mobil ketika terjadi tabrakan. Ukuran kotak pelindung yang dipasang di bagian tengah lebih kecil daripada yang ada di kedua siku bumper.
- Di antara dua pelindung bumper bagian tengah dipasang pelat logam berbentuk persegi panjang yang dicat putih dan dibingkai garis warna hitam, serta di bagian kiri pelat diberi garis tebal berwarna biru.

²⁶ Lampiran 7

- Di bagian bawah bumper terdapat dek mobil berbentuk persegi panjang-tebal berwarna hitam dan biasanya diberi lapisan cat anti karat.
- Di dekat siku bumper–bagian samping-bawah badan mobil– terdapat lekukan menonjol berbentuk setengah lingkaran sebagai tempat ban.
- Ban mobil berwarna hitam.
- Bentuk *velg*–roda logam di bagian dalam jari-jari ban mobil– standar.
- Pintu mobil (badan mobil bagian samping pengemudi) hanya satu.
- Gagang pintu mobil terbuat dari sejenis plastik keras berwarna hitam.
- Mobil “*Trabant P601 deluxe*”²⁷ tampak belakang
 - Atap mobil dicat warna abu-abu gelap.
 - Lis yang membingkai atap mobil terbuat dari bahan krom (sejenis logam yang mengkilap).
 - Badan mobil dicat warna putih susu.
 - Kaca belakang berbentuk persegi panjang–sekilas menyerupai trapesium sama kaki, karena dipasang menempel pada dua pilar mobil bagian samping-belakang.
 - Lis karet berwarna coklat keabu-abuan membingkai kaca belakang.
 - Kisi-kisi alumunium berbentuk persegi panjang dengan bingkai tebal dipasang di pilar (bagian atas) antara kaca belakang dan kaca samping-belakang.
 - Bagian permukaan bagasi dibuat agak datar. Sedangkan bagian kiri dan kanan bagasi (dekat lampu belakang) dibuat agak melengkung mengikuti bagian atas (rumah) lampu belakang.

²⁷ Lampiran 2

- Lis krom yang melintang di samping kiri-kanan bagasi sebagai pemanis pada badan mobil.
- Dua (rumah) lampu belakang berbentuk segitiga sama kaki (kaki-kaki segitiga yang panjang dengan bagian atas segitiga dibuat melengkung). Kaca lampu belakang memiliki dua warna berbeda, warna *oranye* (atas) biasanya untuk lampu sen dan warna merah (tengah-bawah) untuk lampu rem/mundur.
- Di bawah lampu belakang terdapat kaca lampu berbentuk kotak kecil. Kaca lampu tersebut berfungsi sebagai refleka atau mata kucing (lampu yang berpendar atau menyala dalam gelap).
- Bingkai refleka terbuat dari krom.
- Garis melintang antara dua lampu belakang adalah pintu bagasi mobil.
- Di tengah-atas pintu bagasi terdapat tombol pembuka bagasi yang berbentuk bulat kecil dan terbuat dari logam.
- Di bawah bagasi terdapat lekukan berbentuk persegi panjang untuk tempat pelat nomor mobil.
- Di atas lekukan tersebut dipasang pelat nomor mobil berwarna putih dengan bingkai warna hitam dan di bagian kiri pelat diberi garis tebal berwarna biru.
- Di sebelah kanan pelat mobil terdapat grafik merek dan seri mobil (dipasang miring ke atas-kanan). Grafik merek mobil berupa tulisan sambung "*Trabant*"²⁸ dengan garis melintang di atas tulisan tersebut. Sedangkan grafik seri mobil "6-0-1 de_Luxe"²⁹ diletakkan di bawah grafik "*Trabant*"—memiliki jenis tulisan sama dengan grafik "*Trabant*", tapi tidak ada garis di atasnya.

²⁸ Lampiran 8

²⁹ *Ibid.*

- Di bagian bawah badan mobil dipasang bumper persegi panjang bersiku yang terbuat dari bahan logam mengkilap.
- Di dekat siku bumper–bagian samping-bawah badan mobil– terdapat lekukan menonjol berbentuk setengah lingkaran yang merupakan tempat ban belakang.
- Ban mobil berwarna hitam.
- Roda mobil diberi *dop-velg* (tutup *velg*) yang terbuat dari logam mengkilap.

Pemahaman deskriptif mengenai mobil *Trabant P601 de Luxe* di atas sangat berguna dalam menganalisis data penelitian yang terdiri dari empat buah gambar seni *Trabant* (tiga buah gambar mural *Trabant* dan satu buah gambar instalasi *Trabant*). Sekadar informasi, penampilan fisik mobil yang ada di gambar “*Trabant P601 deluxe*” ini tidak sama persis dengan mobil *Trabant P601 de Luxe* yang pernah beredar di masyarakat, khususnya di Jerman, karena mobil yang ada di dalam dua gambar tersebut adalah model atau contoh untuk dipajang (prototipe). Perbedaannya memang tidak begitu kentara, misalnya bahan gagang pintu dan wiper yang terbuat dari sejenis plastik keras berwarna hitam, padahal mobil *Trabant P601 de Luxe* menggunakan bahan krom; dan pada prototipe mobil spion luarnya berjumlah dua, padahal mobil ‘aslinya’ hanya memiliki satu spion luar yang terletak di pilar samping-depan sebelah tempat pengemudi³⁰. Selebihnya, komponen-komponen mobil yang ada di dalam gambar adalah sama dengan yang ada di mobil *Trabant P601 de Luxe*. Kendati demikian, acuan yang dipakai sebagai referensi mobil *Trabant P601 de Luxe* ‘asli’ untuk menganalisis keempat data di dalam skripsi ini adalah dua gambar “*Trabant P601 deluxe*” yang dibuat oleh **ifa.zweitakt**.

³⁰ Andrea Verlag. 2007. *50 Jahre Trabant: die Legende lebt*. Hönow: Andrea Verlag GmbH.

3.2 Deskripsi dan Analisis Gambar 1 (Gb.1)³¹

Gambar 1 (Gb.1) adalah foto yang dibuat oleh **dave nicholson** dan dipublikasikan melalui situs fotografi www.flickr.com pada tanggal 2 November 2004. Foto yang diberi judul “*Trabant bursting through the Berlin Wall*” ini merupakan potret dari salah satu mural *Trabant* yang ada di galeri terbuka *East Side Gallery* di kota Berlin, Jerman. Mural tersebut dilukis oleh Birgit Kinder–tulisan cetak “BIRGIT KINDER” tertera di atas lukisan– pada tahun 1992 dan sudah dilukis ulang pada Juni 2000³².

Mural yang berjudul asli “*Test the Best*” itu merupakan lukisan sebuah mobil sedan yang menerobos keluar dari dalam tembok. Tembok berwarna biru muda tersebut berlubang di bagian tengahnya–akibat diterobos mobil *Trabant*– dan terdapat banyak retakan di sekitar lubang; beberapa pecahan tembok yang berwarna abu-abu–warna tembok bagian dalam– tampak melayang ke luar; ruang di dalam tembok berwarna biru gelap. Di atas salah satu pecahan tembok berukuran besar yang melayang itu (di sebelah kanan bawah) terdapat tulisan cetak “BIRGIT KINDER” dan empat baris tulisan berupa garis-garis vertikal. Sedangkan mobil sedan yang menerobos keluar dari dalam tembok diketahui sebagai mobil *Trabant P601 de Luxe* dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- Atap mobil yang melengkung berwarna kuning-*oranye*.
- Lis yang membingkai atap mobil berupa garis tebal berwarna putih.
- Badan mobil berwarna putih-kebiruan.
- Bentuk kaca depan menyerupai trapesium sama kaki. Di bagian kaca depan (sebelah kanan) terdapat siluet badan pengemudi (warna hitam) dan bagian belakang spion dalam mobil yang berbentuk persegi panjang warna hitam.

³¹ Lampiran 3

³² <http://www.german-way.com/eastsidegal.html>, terakhir diakses pada tanggal 29 Mei 2008 pukul 23:20 WIB.

Warna kaca mobil biru gelap, disesuaikan dengan warna ruang di dalam atau di balik tembok biru menandakan bahwa kaca depan berwarna transparan (bening).

- Bingkai kaca depan berupa garis tebal berwarna hitam.
- Dua *wiper* berwarna hitam diletakkan di ujung-atas kap mesin (di bawah kaca depan).
- Satu bulatan kecil di antara *wiper* yang berwarna hitam.
- Satu (rumah) spion luar berbentuk jajaran genjang warna hitam yang terletak di pilar sebelah kanan-depan (samping tempat pengemudi).
- Permukaan kap mesin agak cembung di bagian tengah, sedangkan di bagian kanan-kirinya melengkung mengikuti tinggi badan mobil bagian samping .
- Dua garis berwarna gelap dari atas (rumah) lampu depan hingga ke belakang badan mobil.
- Di atas kap mesin (bagian depan) terdapat logo berwarna hitam dengan grafik “S” yang dilingkari.
- Di bawah logo “S” terdapat garis melintang antara dua lampu depan sebagai bukaan kap mesin.
- Dua (rumah) lampu depan berbentuk bulat-besar.
- Warna kaca lampu depan putih bening.
- Di bawah lampu depan terdapat dua buah garis hitam; garis yang pendek ada di posisi kiri, sedangkan garis di sebelah kanannya panjang sampai ke bumper.
- Di tengah garis yang panjang terdapat lampu *oranye* berbentuk persegi panjang-kecil.

- Bingkai lampu *oranye* berupa garis berwarna hitam.
- Di bagian atas dan bawah dari lampu *oranye* terdapat bulatan kecil–seukuran bulatan di antara *wiper*– berwarna hitam.
- Garis berbentuk persegi panjang tampak menyambung dengan pembuka kap mesin.
- Di bagian ‘dalam’ garis persegi panjang tersebut dipasang *gril* berwarna putih dengan kisi berupa garis-garis horisontal.
- Dua buah lampu bulat-kecil berwarna putih ada di ujung bawah *gril*.
- Garis pendek di bawah lampu bulat-kecil menyambung ke bumper mobil.
- Bumper berbentuk persegi panjang bersiku terletak di bawah garis pendek yang menyambung dengan lampu bulat-kecil.
- Pada bumper terdapat empat kotak berwarna hitam–dua di bagian tengah dan dua di bagian siku–; dua kotak di bagian tengah berbentuk lebih kecil.
- Di antara dua kotak-hitam pada bumper bagian tengah terdapat pelat putih berbentuk persegi panjang yang dibingkai garis hitam dengan nomor pelat tertera “NOV 9-89”.
- Di bagian bawah bumper terdapat *dek* berbentuk persegi panjang warna hitam.
- Ban mobil yang tampak adalah ban depan sebelah kiri (warna hitam dan bermotif gerigi); ban sebelah kanan hanya terlihat sedikit di bawah bumper–tertutup pecahan tembok berwarna abu-abu; ada tulisan cetak “BIRGIT KINDER” di atas tembok tersebut.

Berdasarkan deksripsi gambar di atas, lukisan mobil *Trabant* pada Gb.1 akan dianalisis lebih lanjut dengan menggunakan pendekatan teori simulasi dari Jean Baudrillard. Pertama-tama, pembahasan dilakukan dengan menguraikan tanda

Trabant berdasarkan konsep representasi struktural tanda. Selanjutnya, pembahasan tanda *Trabant* melalui pendekatan (dis-)simulasi tanda. Analisis Gb.1 akan diakhiri dengan uraian mengenai representasi hiperrealitas tanda *Trabant*.

Seperti yang sudah diketahui, mural *Trabant* pada Gb.1 adalah bentuk dua dimensi (citra visual) dari mobil *Trabant P601 de Luxe*. Pembuatan lukisan mobil *Trabant P601 de Luxe* tentu saja memerlukan mobil riil sebagai modelnya; yang mana komponen-komponen mobil *Trabant* yang ‘asli’ kemudian disalin menjadi sebuah lukisan. Bentuk-bentuk penyalinan terhadap komponen-komponen mobil yang terdapat pada “*Trabant P601 deluxe*” (tampak depan) merupakan ciri simulasi tahap pertama, yaitu simulasi adalah model yang merefleksikan realitasnya. Simulasi *Trabant* pada Gb.1 tidak meninggalkan karakteristik mobil aslinya. Hal tersebut diketahui dari, antara lain:

- Cat mobil yang berupa kombinasi dua warna, yakni warna cat pada atap mobil dan warna cat pada badan mobil yang berbeda. Kombinasi warna cat mobil *Trabant* di mural Gb.1 menunjukkan ciri khas yang hanya ada di mobil *Trabant P601* versi *de Luxe*.
- Peletakan logo “S” pada bagian atas-depan-tengah kap mesin mobil. Pada versi mobil pendahulunya (*Trabant P60* dan *P50*), logo “S” ini diletakkan di bagian tengah *gril* mobil.³³
- Lampu sen berwarna oranye yang mengambil bentuk persegi panjang dan berukuran kecil. Bentuk lampu sen seperti ini berbeda dengan produk mobil *Trabant* terdahulu, karena bentuk lampu sen tersebut dapat ditemukan pada mobil *Trabant P601* dan *Trabant P1.1*.³⁴

Sebagai representasi struktural tanda mobil *Trabant* yang asli (gambar “*Trabant P601 deluxe*” tampak depan), mural *Trabant* pada Gb.1 memenuhi

³³ Lampiran 1 dan 9

³⁴ *Ibid.*

pertandaan simulasi yang pertama, yaitu bahwa simulasi selalu dimulai dari mimesis realitas atau objek orisinal. Prototipe mobil *Trabant P601 de Luxe* seperti yang telah dideskripsikan pada subbab yang pertama adalah acuan utama atau realitas yang ditirukan menjadi model (simulasi) berupa mural *Trabant*. Pembuatan simulasi (mural) *Trabant* ini memang sengaja tidak meninggalkan karakteristik objek asli atau realitasnya, karena tujuan dari simulasi pada tahap pertama adalah menghadirkan simulasi sebagai refleksi realitas.

Mural *Trabant* pada Gb.1 memang merupakan simulasi yang menyalin objek mobil *Trabant P601 de Luxe*, akan tetapi penampilan *Trabant* yang ada di mural tidak sama persis dan ‘mengecoh’ masyarakat yang melihatnya. Maksud dari pernyataan tersebut, yakni meskipun mural *Trabant* merefleksikan mobil *Trabant P601 de Luxe*, bentuk peniruannya tidak benar-benar utuh. Hal tersebut dikarenakan *Trabant* pada Gb.1 sudah mengalami proses modifikasi.

Adanya komponen-komponen mobil ‘asli’ yang sengaja diubah (warna, bentuk) atau tidak disalin di dalam mural ini menandakan bahwa *Trabant* pada Gb.1 merupakan citra realitas yang tidak utuh atau mengandung kebenaran parsial. Bentuk kebenaran parsial merupakan salah satu motif dissimulasi tanda–bertujuan untuk kepentingan estetis karya seni atau tujuan lainnya. Proses dissimulasi sedikit banyak mengacaukan tujuan awal dari simulasi; acuan utama atau realitasnya tetap diketahui, walaupun sudah ditutupi oleh adanya modifikasi. Hal tersebut dapat diketahui dari contoh analisis berikut ini:

- Warna kombinasi pada cat mobil yang diubah. Perubahan warna ini seolah ingin menutupi realitas bahwa *Trabant* yang ada di dalam mural berbeda dengan aslinya, tapi ia tetap diketahui sebagai representasi *Trabant P601 de Luxe*.
- Dua lampu bulat-kecil berwarna putih yang ada di ujung *gril*. Penambahan lampu ini tidak terlalu memiliki ‘peran’ penting dari acuan utamanya, karena

(mungkin) tanpa lampu ini, mural *Trabant* tersebut bisa dikenali sebagai tiruan mobil *Trabant P601 de Luxe* dalam bentuk dua dimensi.

Meskipun modifikasi mengurangi nilai kebenaran citra realitas, pencantuman tanda-tanda dan kode-kode yang berisi informasi, baik tentang mobil *Trabant* maupun Jerman, justru menjadi faktor pendukung yang mempertahankan realitas acuan utamanya. Tanda-tanda dan kode-kode tersebut antara lain:

- Grafik “S” yang dilingkari merupakan logo pabrik *Sachsenring*. Di pabrik *Sachsenring* inilah ‘*Volkswagen*’ milik Jerman Timur diproduksi. Selama masa produksi mobil seri P50–seri pertama mobil *Trabant*– perusahaan *VEB Sachsenring Automobilwerk Zwickau* tidak hanya mencari nama bagi produk mobil barunya tersebut, tapi juga merancang logo pabrik untuk dipasang pada badan mobil.

Pengerjaan logo tersebut dimulai pada musim semi tahun 1956 oleh Prof. Klaus Wittkugel (Berlin), Peter Paul Weiß (Berlin), Herbert Prügel (Berlin), dan Siegfried Kraf (Erfurt). Logo yang resmi digunakan sebagai logo pabrik *Sachsenring* pada tanggal 10 April 1957 ini berupa grafik huruf “S” yang dilingkari. Grafik “S” mewakili nama “*Sachsenring*”; “S” untuk “*Sachsen-*” dan bentuk lingkaran untuk “*-ring*” (*der Ring*= cincin, lingkaran)³⁵.

- “NOV 9-89” pada pelat nomor mobil merupakan modifikasi penanggalan. “NOV” merupakan singkatan dari nama bulan November; tanda titik tengah (.) berfungsi memisahkan dua keterangan yang berbeda; tanda hubung (-) berfungsi menyambungkan bagian-bagian dari penanggalan; “9” untuk angka tanggal 9; dan “89” untuk angka tahun Masehi 1989 atau yang sering

³⁵ Andrea Verlag. 2007. *50 Jahre Trabant: die Legende lebt*. Hönow: Andrea Verlag GmbH.; [http://de.wikipedia.org/wiki/Sachsenring_\(Unternehmen\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Sachsenring_(Unternehmen)), terakhir diakses 20 Mei 2008, pukul 22:01 WIB.

disingkat dengan (')89. Kombinasi dari kode-kode ini merujuk pada satu hari dalam penanggalan tahun Masehi, yakni 9 November 1989 (9.NOV-89).

Berdasarkan keterangan, pada tanggal 9 November 1989, khususnya di negara Jerman terjadi suatu peristiwa besar. Di hari pada tanggal tersebut masyarakat Jerman, terutama Jerman Timur, berkumpul di dekat Tembok Berlin menuntut dibukanya perbatasan yang ada di *checkpoint-Charlie* di dekat Tembok Berlin. Aksi tersebut menjadi titik awal penyatuan kembali Jerman yang ditandai secara simbolis dengan diruntuhkannya Tembok Berlin³⁶.

Keberadaan tanda-tanda yang berisi informasi ini dapat mempengaruhi representasi tentang mobil *Trabant*, baik yang ada di mural maupun yang ada di dunia nyata. Pengaruh tanda-tanda tersebut, yaitu:

- Grafik “S” mewakili pabrik atau perusahaan *Sachsenring* yang memproduksi mobil *Trabant*. Tanpa logo ini, (gambar) mobil *Trabant* tidak diketahui sebagai mobil *Trabant* buatan pabrik Sachsenring, melainkan bisa saja menjadi mobil buatan dari pabrik BMW, VW, dan sebagainya.
- “NOV 9-89” yang mewakili tanggal 9 November 1989. Kehadiran tanggal ini sebagai pelat nomor mobil *Trabant* yang ada di mural bisa menjadi representasi bahwa mobil *Trabant* terkenal pada tanggal 9 November 1989. Pengetahuan umum atau latar belakang sejarah dapat membantu dalam memaknai hubungan *Trabant* dengan tanggal tersebut.

Pembahasan tentang kebenaran parsial tanda (dissimulasi) di atas berkesinambungan dengan simulasi tanda. Apabila dissimulasi berusaha menyembunyikan realitas, simulasi justru berusaha untuk menidak-hadirkan realitas. Sementara itu, informasi yang terkandung di dalam tanda-tanda selain *Trabant* pada

³⁶ <http://en.wikipedia.org/wiki/1989> terakhir diakses pada tanggal 23 Mei 2008 pukul 20:39 WIB.

Gb.1 dikosongkan atau dialihkan menjadi sekadar pengetahuan. Seperti yang telah dijelaskan, mural *Trabant* pada Gb.1 dibuat pada tahun 1992, yaitu setelah peristiwa penyatuan kembali negara Jerman (1989) dan juga setelah ditutupnya pabrik *Sachsenring*. Hal ini menunjukkan bahwa pencantuman tanda-tanda dan kode-kode yang mengandung informasi tentang *Trabant* dan Jerman merupakan bentuk pengetahuan semata yang ditujukan untuk mengingatkan kembali pada pengalaman di masa lalu (nostlagia).

Cara simulasi *Trabant* Gb.1 mensimulasikan realitas yang diacunya adalah melalui penampakan yang ada di mural, yaitu:

- Penampakan fisik dua dimensi mobil *Trabant* pada Gb.1. Dari segi penampilannya, mural *Trabant* pada Gb.1 seolah berbicara bahwa dirinya berbeda dengan mobil *Trabant* yang pernah ada, karena ia tidak mengalami realitas yang lainnya kecuali yang tergambar di mural tersebut.
- “NOV 9-89” adalah nomor pelat mobil *Trabant* di dalam mural Gb.1 yang mirip dengan modifikasi penanggalan dari tanggal 9 Nov '89 (9 November 1989).
- Logo “S” merupakan logo pabrik yang memproduksi mobil *Trabant* seperti yang ada di dalam mural Gb.1.
- Peristiwa “mobil *Trabant* sedang keluar dari bidang luas berwarna biru”; “mobil *Trabant* ‘menghancurkan’ bidang luas berwarna biru—menyebabkan bidang berlubang, retak-retak, dan beberapa pecahan bidang biru tersebut tampak beterbangan”; “mobil *Trabant* keluar dari dalam bidang biru yang ‘hancur’ tanpa ada kerusakan sekecil apa pun pada badan mobil”. Potret tersebut menunjukkan bahwa mobil *Trabant* dan kejadian yang ada di mural tidak mungkin ada di dunia nyata, karena sesuatu yang tidak mungkin sebuah

mobil dapat menembus bidang datar yang luas (tembok atau dinding) tanpa mengalami kerusakan sedikit pun.

Tidak hanya penampilan mural yang menjadi motif simulasi, pemberian judul dari pembuat mural dan pembuat Gb.1 juga merupakan motif yang memanipulasi realitas. Citra realitas *Trabant P601 de Luxe* sebagai sebuah mobil dimanipulasi sedemikian rupa sehingga terlepas dari fungsi pokoknya.

- Judul dari pembuat mural Gb.1: "*Test the Best*" terdiri dari dua kelompok kata dalam bahasa Inggris, yaitu "*test*" dan "*the best*". "*test*" (kata benda) yang berarti ujian atau tes; (kata kerja) menguji atau mengetes. Sedangkan kata "*the best*" berarti ter-baik atau paling baik. Dengan demikian, "*Test the Best*" dapat diartikan sebagai "uji terbaik".
- Judul dari pembuat Gb.1: "*Trabant bursting through the Berlin Wall*" terdiri dari empat kelompok kata dalam bahasa Inggris, yaitu "*Trabant*", "*bursting*", "*through*", dan "*the Berlin Wall*". "*Trabant*" merujuk pada nama objek mural Gb.1. "*bursting*" (kata kerja)–berasal dari kata keterangan, *burst* (meledak)– yang berarti meledak(-kan). "*through*" (kata keterangan cara) yang berarti terus atau melalui. "*the Berlin Wall*" adalah nama "Tembok Berlin" –tembok yang dibangun pada masa perang dingin dan membelah kota Berlin (barat dan timur); simbol terpecahnya Jerman menjadi dua negara (Jerman Timur dan Jerman Barat). Dengan demikian, judul "*Trabant bursting through the Berlin Wall*" secara harfiah dapat diartikan sebagai "*Trabant* 'meledak(-kan)' Tembok Berlin'.

Penjelasan kedua judul Gb.1 tersebut memberikan gambaran bahwa fungsi pokok *Trabant* sebagai sebuah mobil dinegasikan dan sekarang (di dalam mural) mobil *Trabant* mempunyai fungsi lain dan baru, yaitu mobil yang berhasil diujikan untuk menghancurkan tembok.

Pembahasan simulasi di atas memperlihatkan adanya unsur skandal–sesuatu yang meragukan dan/ atau memutarbalikkan realitas– di dalam mural *Trabant* pada Gb.1; pada akhirnya menunjukkan bahwa *Trabant* yang ada di mural tidak lagi berkaitan dengan konsep realitas apa pun. Hal tersebut dapat diketahui dari tampilan peristiwa yang ada di mural. Peristiwa tersebut merupakan sebuah proses yang dihentikan dalam satu waktu. Oleh karena peristiwa riil tidak dapat dihentikan (berproses) dan pembuatan mural yang dilakukan setelah beberapa peristiwa yang tanda-tandanya tercantum di mural–penyatuan kembali negara Jerman dan bangkrutnya *VEB Sachsenring*–, maka mural *Trabant* pada Gb.1 tidak memiliki acuan di dunia nyata.

Sebagai individu baru yang mandiri, *Trabant* Gb.1 masih ‘kosong’; untuk mengisi kekosongan tersebut, *Trabant* terobsesi menjadi tanda mutlak. Oleh karena itu, tanda *Trabant* Gb.1 mengabsorpsi muralnya sebagai penanda realitas, karena ia ada, nyata, dan tampak di dalam mural Gb.1. Sedangkan makna diperoleh dari model-model penampakan yang ada pada tahap simulasi. Akhirnya, tanda *Trabant* pada Gb.1 termasuk hiperril. Tanda hiperrealitas *Trabant* Gb.1 ini memiliki representasi sebagai berikut:

- Mobil (tampak depan) dengan ciri-ciri sebagai berikut:
 - Mobil dengan cat kombinasi dua warna (kuning-*oranye* pada atap mobil dan putih-kebiruan pada badan mobil).
 - Bentuk atap mencembung.
 - Lis berwarna putih membingkai atap mobil.
 - Kaca depan transparan dengan bentuk trapesium sama kaki.
 - Lis kaca depan berupa garis tebal berwarna hitam.
 - Dua *wiper* berwarna hitam yang dipasang di bawah kaca depan.

- Bulatan kecil di ujung atas kap mesin antara dua *wiper* untuk *washer* (penyemprot air).
- Satu spion luar berbentuk jajaran genjang warna hitam terletak di pilar sebelah kanan kaca depan.
- Lis berwarna gelap di bagian samping-atas badan mobil untuk pemanis.
- Permukaan kap mesin agak cembung di bagian tengah; bagian kanan-kirinya melekok mengikuti tinggi badan mobil bagian samping .
- Logo berwarna hitam dengan rupa grafik “S” dilingkari diletakkan di atas-depan kap mesin.
- Di bawah logo terdapat garis melintang antara dua (rumah) lampu depan sebagai pembuka kap mesin.
- Dua (rumah) lampu depan berbentuk bulat-besar.
- Kaca lampu depan berwarna putih bening.
- Dua buah garis (panjang dan pendek) tepat di bawah lampu–garis yang panjang menyambung sampai bumper.
- Lampu *oranye* berbentuk persegi panjang kecil di tengah garis panjang sebagai lampu sen.
- Lis berupa garis hitam membingkai lampu sen.
- Titik hitam di bagian atas dan bawah lampu sen.
- Bingkai persegi panjang yang bersambungan dengan pembuka kap mesin.
- *Gril* di bawah kap mesin dengan kisi berbentuk garis-garis horisontal.
- Dua lampu bulat kecil berwarna putih di ujung bawah *gril* dengan kabel lampu menyambung ke bagian bumper.

- Bemper berbentuk persegi panjang bersiku dengan empat kotak pelindung berwarna hitam menempel pada bemper (dua di bagian tengah dan dua di bagian siku bemper).
- Pelat nomor berbentuk persegi panjang putih yang dibingkai garis hitam.
- “NOV 9-89” pada pelat nomor mobil.
- Dek bawah mobil berbentuk persegi panjang warna hitam.
- Ban mobil berwarna hitam dengan motif gerigi.
- Makna dari *Trabant* Gb.1 adalah mobil sedan dengan kombinasi dua warna cat dan bernomor pelat “NOV 9-89” berhasil ‘menghancurkan’ Tembok Berlin yang berwarna biru dan mobil tidak mengalami kerusakan sedikit pun setelah melalui Tembok tersebut.
- Wacana tersembunyi (ideologi) yang ada pada Gb.1 adalah *Trabant* sebagai mobil yang hebat dan kuat, yakni masuk dalam kategori mobil ‘terbaik’ dan mobil ‘penghancur Tembok’.
- (hiper-)realitas dari *Trabant* Gb.1 dijelaskan oleh penampilan mobil dan peristiwa yang dilukiskan di mural Gb.1.

3.3 Deskripsi dan Analisis Gambar 2 (Gb.2)³⁷

Gambar 2 (Gb.2) adalah foto yang dibuat oleh **padraicyclops** dan dipublikasikan melalui situs fotografi www.flickr.com pada tanggal 11 Mei 2006. Foto dengan judul “*Crashing through the Berlin Wall*” ini mengambil objek fotonya berupa mural *Trabant* yang ada di galeri terbuka East Side Gallery di dekat Postdamerplatz-Berlin, Jerman. Mural pada Gb.2 juga dilukis oleh Birgit Kinder—diketahui dari tanda tangan bertuliskan “Birgit K” di atas objek lukisan.

³⁷ Lampiran 4

Mural pada Gb.2 memiliki seting sebuah bidang luas berupa tembok berwarna biru muda. Tembok tersebut berlubang akibat diterobos masuk oleh sebuah mobil sedan, dan pecahan tembok tampak beterbangan masuk ke ruang di dalam tembok yang gelap. Mobil yang menerobos masuk ke dalam tembok biru itu mobil *Trabant P601* dengan ciri-ciri:

- Atap mobil yang melengkung di bagian tengahnya.
- Warna atap mobil kuning-kecokelatan.
- Badan mobil berwarna putih susu.
- Bentuk kaca belakang trapesium sama kaki.
- Kaca belakang diberi warna gradasi (acak) biru muda dan putih—efek pantulan cahaya—. Sementara itu, pada kaca belakang tampak siluet (warna hitam) punggung pengemudi mobil dan bagian atas setir mobil berbentuk setengah lingkaran, dan (pantulan) kaca spion dalam—bentuk persegi panjang— mobil yang berwarna putih.
- Lis kaca belakang berupa garis tebal berwarna hitam.
- Di pilar kiri dan kanan antara kaca belakang dan kaca samping terdapat kisi-kisi persegi panjang yang berwarna sama dengan warna badan mobil.
- Permukaan bagasi mobil dibuat rata; bagian kiri dan kanannya melekok mengikuti bentuk badan mobil bagian samping.
- Lis (berupa garis) di atas lampu belakang yang melintang di bagian atas-samping badan mobil.
- Garis melintang di antara kedua lampu belakang sebagai pintu bagasi.
- Di tengah-atas dari pintu bagasi terdapat tombol bulat berwarna abu-abu.

- Dua (rumah) lampu belakang–tampak paling jelas yang sebelah kiri–berbentuk segitiga sama kaki dengan ujung atas yang melengkung kecil.
- Lampu belakang terdiri dari tiga lampu dan pada gambar tampak garis hitam yang membagi lampu belakang menjadi tiga.
- Kaca lampu belakang berwarna merah
- Di bawah lampu belakang terdapat kaca lampu berwarna merah dengan bentuk kotak kecil.
- Bingkai lampu kotak-merah berupa garis agak tebal berwarna putih.
- Di kanan dari lampu kotak-merah sebelah kiri terdapat lampu persegi panjang berwarna merah.
- Di kiri dari lampu kotak-merah sebelah kanan terdapat lampu persegi panjang berwarna putih.
- Tepat di atas lampu persegi panjang berwarna putih tersebut ada tulisan tangan “[...] ‘98”.
- Di atas tulisan tangan tersebut terdapat grafik “Birgit K” yang menyerupai bentuk tanda tangan dan diberi garis di atasnya.
- Tempelan oval-putih dibingkai garis hitam bertuliskan “BRDDR”–huruf “D” yang ada di tengah tulisan memiliki ukuran lebih besar dari huruf lainnya–terletak di atas lampu persegi panjang yang berwarna merah.
- Di antara tempelan “BRDDR” dan grafik “Birgit K” terdapat lekukan berbentuk persegi panjang.
- Pelat putih berbentuk persegi panjang dengan bingkai garis hitam diletakkan di atas lekukan.
- Nomor pelat tertera “NOV: 9-89”.

- Di bawah dua lampu persegi panjang yang berbeda warna terdapat bumper berbentuk persegi panjang bersiku.
- Empat kotak berwarna hitam menempel pada bumper, dua di bagian siku dan dua di bagian tengah.
- Dua ban belakang berwarna hitam

Deskripsi mobil *Trabant P601 de Luxe* pada mural Gb.2 menjadi pengantar dalam melakukan analisis tanda simulasi yang digagas oleh Jean Baudrillard. Analisis pertama adalah penjelasan struktural tanda *Trabant* Gb.2 sebagai pemahaman dari konsep representasi. Analisis kedua merupakan pembahasan bentuk-bentuk (dis-)simulasi tanda. Sedangkan analisis ketiga atau terakhir dilakukan dengan menguraikan citra hiperrealitas *Trabant* Gb.2.

Dalam analisis yang pertama, gambar *Trabant* pada Gb.2 dibandingkan dengan gambar acuan "*Trabant P601 deluxe*"; perbandingan ini bertujuan untuk memahami konsep tanda sebagai bentuk representasi objek asli (realitas). Berdasarkan deskripsi gambar, diketahui bahwa tanda *Trabant P601 de Luxe* pada Gb.2 merupakan tiruan mobil "*Trabant P601 deluxe*" dalam bentuk dua dimensi. Peniruan ini merupakan konsep awal dari pertandaan simulasi, yaitu simulasi sebagai refleksi dari objek orisinal atau realitas. Untuk alasan itu, simulasi *Trabant* berupa mural pada Gb.2 tidak meninggalkan karakteristik mobil *Trabant P601 de Luxe* yang riil. Hal tersebut dijelaskan misalnya:

- Cat mobil yang berupa kombinasi dua warna. Kombinasi warna cat mobil *Trabant* di dalam mural menunjukkan kekhasan yang hanya dimiliki oleh mobil *Trabant P601* versi *de Luxe*.

- Model (rumah) lampu belakang yang berupa segitiga sama kaki dengan ukuran kaki segitiga yang lebih panjang dibandingkan seri mobil *Trabant* pendahulunya.³⁸
- Penempatan lampu reflektora (lampu merah berbentuk persegi panjang kecil) tepat di bawah lampu segitiga.

Kendati *Trabant* Gb.2 adalah objek salinan, ia tidak menyalin semua komponen yang dimiliki mobil "*Trabant P601 deluxe*". Mobil *Trabant* yang ada di mural Gb.2 sudah mengalami modifikasi. Modifikasi ini ditandai dengan adanya pengurangan, pengubahan, dan/ atau penambahan elemen pada mural *Trabant*. Selain untuk kepentingan estetis, modifikasi juga termasuk ke dalam dissimulasi tanda, yaitu suatu proses dalam pertandaan simulasi yang mana realitas yang ditampilkan tidak dalam kondisi utuh (parsial). Akibat dari dissimulasi ini, yakni bentuk penyimpangan dari tujuan awal dari simulasi; acuan utama atau realitasnya tetap diketahui, akan tetapi ditutupi oleh adanya modifikasi. Dissimulasi mural *Trabant* yang diketahui melalui modifikasi dapat dijelaskan pada contoh berikut:

- Diubahnya grafik "*Trabant*" menjadi grafik "*Birgit K*", serta tidak adanya grafik seri mobil tidak menghilangkan pengetahuan bahwa mobil riil atau acuan utama dari mobil yang ada di mural Gb.2 adalah mobil *Trabant P601 de Luxe*.
- Pemasangan lampu tambahan berupa dua lampu persegi panjang yang berbeda warna di sebelah kiri dan kanan lampu reflektora. Kedua lampu ini bukan merupakan lampu orisinal dari pabrik melainkan lampu yang biasanya dipasang oleh pemilik mobil.
- Model bumper belakang yang sama dengan model bumper depan, padahal mobil aslinya menggunakan bumper belakang yang polos (tanpa kotak

³⁸ Lampiran 1 dan 10

pelindung bumper). Walaupun demikian, diubahnya model bumper tidak mempengaruhi ide utama mural *Trabant* yang menirukan mobil *Trabant P601 de Luxe*.

Melalui kegiatan modifikasi, mural *Trabant* pada Gb.2 memang tidak menutupi kebenaran dirinya sebagai representasi dari "*Trabant P601 deluxe*". Akan tetapi sifat kebenaran yang ada adalah parsial atau sebagian, karena tujuan modifikasi adalah menghasilkan duplikat yang tidak sama persis dengan aslinya. Kebenaran parsial mural *Trabant* Gb.2 juga hadir lewat pencantuman kode-kode yang mengandung informasi, baik tentang mobil *Trabant* maupun tentang Jerman. Adapun kode-kode tercantum pada *Trabant* Gb.2, antara lain:

- Tulisan "BRDDR" pada tempelan oval-putih. Tulisan tersebut merupakan gabungan dari singkatan dua nama negara Jerman di masa perang dingin, "BRD" dan "DDR". BRD untuk *Bundesrepublik Deutschland* dan DDR untuk *Deutsche Demokratische Republik*. Sementara itu, huruf "D" di tengah tulisan yang berukuran lebih besar merupakan penekanan tentang Jerman. "D" pada "BRD" mewakili *Deutschland* (negara Jerman) dan "D" pada "DDR" mewakili *Deutsche* (bersifat Jerman).

Selama masa perang dingin, negara Jerman yang kalah pada Perang Dunia II dikuasai oleh empat negara dari kedua blok; Amerika Serikat, Perancis, dan Inggris mewakili blok Barat, sementara Uni Soviet mewakili blok Timur. Perbedaan ideologi di antara kedua blok menyebabkan negara Jerman dipecah menjadi dua (1949), *Bundesrepublik Deutschland* (BRD) dan *Deutsche Demokratische Republik* (DDR). BRD atau yang lebih dikenal dengan nama Jerman Barat merupakan negara Jerman di bawah kekuasaan

blok Barat yang berpaham liberal. Sedangkan DDR atau Jerman Timur berada di bawah kekuasaan pemerintahan komunis Uni Soviet³⁹.

- “NOV: 9-89” pada pelat nomor mobil yang diasosiasikan sebagai modifikasi penanggalan. “NOV” merupakan singkatan dari nama bulan November; “9” untuk angka tanggal 9; “89” untuk angka tahun Masehi 1989 (‘89); tanda baca titik dua (:) sebagai perujukan dari sesuatu yang memerlukan pemerian; tanda hubung (-) untuk menyambung bagian dari penanggalan. Apalagi unsur-unsur tersebut disusun sesuai model penanggalan umum, maka didapatkan “9:Nov-89”.

Hari pada tanggal 9 November 1989, khususnya di Jerman adalah hari terpenting dalam sejarah negara Jerman. Masyarakat dari dua wilayah negara Jerman—yang terpecah selama perang dingin—, terutama masyarakat di kota Berlin berkumpul di dekat Tembok Berlin merayakan momen bersatunya kembali negara Jerman. Momen ‘penyatuan’ tersebut ditandai secara simbolis dengan diruntuhkannya Tembok Berlin⁴⁰.

Penjelasan mengenai informasi tentang *Trabant* dan Jerman tersebut termasuk ke dalam analisis dissimulasi tanda, karena dengan adanya tanda-tanda tersebut, mural *Trabant* masih diketahui seperti realitas rujukannya. Hubungan antara keberadaan tanda-tanda berisi informasi ini dengan simulasi *Trabant* di dalam mural Gb.2, yaitu:

- “BRDDR” mewakili negara Jerman yang berkuasa di masa produksi mobil *Trabant* atau mobil *Trabant* adalah mobil yang ada di masa dua negara Jerman. Selain itu mobil pencantuman tulisan “BRDDR” seolah

³⁹ http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_Deutschlands, terakhir diakses pada tanggal 29 Mei pukul 11:27 WIB.

⁴⁰ <http://en.wikipedia.org/wiki/1989> terakhir diakses pada tanggal 23 Mei 2008 pukul 20:39 WIB.

mempertegas bahwa mobil *Trabant* sebagai representasi mobil rakyat (*Volks-Wagen*) buatan Jerman Timur, seperti halnya *VW-Käfer* di Jerman Barat.

- “NOV: 9-89” sebagai pelat nomor mobil *Trabant* merupakan sebuah penanda bahwa mobil *Trabant* mempunyai peran penting sehubungan dengan tanggal 9 November 1989. Berdasarkan latar belakangnya, diketahui bahwa pencantuman “NOV: 9-89” dibuat dengan tujuan untuk mengingatkan kembali pada peristiwa yang melibatkan mobil *Trabant* di masa lalu (nostalgia) di negara Jerman terutama pada tanggal 9 November 1989.

Pada saat yang bersamaan, proses dissimulasi dipengaruhi oleh simulasi yang mengambil alih seluruh kebenaran parsial *Trabant* pada Gb.2. Tujuan dari simulasi ini adalah mensimulasikan realitas melalui manipulasi tanda-tanda yang ada di mural *Trabant*. Modifikasi dijadikan cara untuk menghadirkan skandal yang memutarbalikkan atau menegasikan citra realitas mobil *Trabant*. Sedangkan tanda-tanda yang berisi informasi tentang *Trabant* dan Jerman sekarang menjadi sekadar pengetahuan atau memori untuk diingat kembali (nostalgia). Adapun simulasi yang ada di mural *Trabant* Gb.2 sebagai berikut:

- Penampilan fisik mobil yang sudah dimodifikasi sedemikian rupa seolah menunjukkan bahwa mural *Trabant* pada Gb.2 berbeda dengan mobil *Trabant* lainnya.
- “BRDDR” tidak lebih dari sekadar tulisan yang ada di stiker (tempelan) oval, yaitu gabungan singkatan nama dua negara Jerman di masa perang dingin.
- “NOV: 9-89” merupakan nomor pelat mobil *Trabant* di dalam mural Gb.2 yang mirip dengan modifikasi tanggal 9 November 1989.
- Grafik “Birgit K” yang format tulisannya mirip dengan acuan grafik “*Trabant*”. Bila grafik “*Trabant*” merepresentasikan merek mobil, grafik “Birgit K” sebenarnya merepresentasikan nama pembuat mural, yaitu Birgit

Kinder. Pencantuman grafik yang menyerupai tanda tangan tersebut biasanya sebagai bentuk penegasan identitas diri si pelukis (Birgit Kinder) sebagai pencipta karya seni (mural Gb.2). Bentuk penegasan semacam ini adalah konsep dunia modern di mana pencipta karya adalah seorang yang jenius dan karya yang diciptakan harus 'dipatenkan' melalui pencantuman tanda tangan atau inisial nama pencipta karya –bertujuan agar karyanya tetap orisinal dan tidak bisa dipalsukan. Akan tetapi, grafik “Birgit K” di sini merujuk pada merek mobil *Trabant* pada Gb.2.

- Tulisan “[...] ‘98” merupakan coretan tangan entah dibuat oleh pelukisnya sendiri atau orang lain yang iseng. Tulisan tersebut sekilas tidak berarti apa-apa, tapi bila dicermati tulisan “[...] ‘98” merupakan semacam kode bahwa *Trabant* Gb.2 sudah ada di tahun ‘98 (1998). Hal ini dapat diartikan bahwa mural *Trabant* Gb.2 tidak ada hubungan dengan peristiwa di masa lalu terkait dengan pencantuman tanda-tanda yang berisi informasi tentang *Trabant* dan Jerman yang telah disebutkan sebelumnya.
- Peristiwa “*Trabant* menembus bagian tengah tembok biru”; “*Trabant* berhasil ‘menghancurkan’ tembok, sehingga tembok berlubang”; dan “*Trabant* memasuki tembok biru”. Dari penampakan peristiwanya diketahui bahwa tidak dimungkinkan ada kejadian riil seperti yang ada di mural Gb.2, karena tidak mungkin mobil *Trabant* yang terbuat dari polimer Duroplast mampu menghancurkan dinding atau tembok.

Proses simulasi juga diketahui dari pemberian judul pada Gb.2, yaitu “*Crashing through the Berlin Wall*”. “*Crashing through the Berlin Wall*” merupakan kalimat dalam bahasa Inggris yang terdiri dari tiga kelompok kata, yaitu “*crashing*”, “*through*”, dan “*the Berlin Wall*”. “*Crashing*” berarti (sedang) menabrak(-kan), “*through*” berarti terus atau melalui, dan “*the Berlin Wall*” yang merupakan nama “Tembok Berlin”. Dengan demikian “*Crashing through the Berlin*

Wall” dapat diartikan sebagai “sedang menerobos Tembok Berlin”. Judul dan penampilan mural tadi menyodorkan adanya fungsi baru mobil *Trabant* Gb.2, yaitu mobil untuk menabrak dan bahkan, untuk menembus Tembok.

Berdasarkan pembahasan simulasi tanda, pada akhirnya *Trabant* Gb.2 bukan lagi representasi dari mobil “*Trabant P601 deluxe*”. Mobil *Trabant* di dalam mural Gb.2 juga kehilangan fungsi utamanya sebagai sebuah mobil dan tidak ada bentuk materi yang bisa dirasakan oleh panca indera, karena ia adalah citra visual (dua dimensi). Penampakan *Trabant* Gb.2 ini merupakan ‘wajah baru’ yang miskin representasi. Oleh karena tidak ada lagi realitas di luar dirinya yang dapat dijadikan rujukan, tanda *Trabant* Gb.2 akhirnya mengambil muralnya sebagai realitas. Hal tersebut dilakukan, selain untuk memenuhi obsesinya sebagai sebuah tanda, juga karena di mural tersebut ia ‘riil’ (ada, tampak, nyata). Dengan demikian, tanda *Trabant* yang sebelumnya tanpa realitas, sekarang menjadi hiperrealitas. Sebagai tanda hiperrealitas, *Trabant* Gb.2 dapat direpresentasikan sebagai berikut:

- *Trabant* adalah sebuah mobil dengan ciri-ciri (tampak belakang):
 - Atap yang mencembung di bagian tengah
 - Atap mobil berwarna kuning-kecokelatan
 - Lis yang membingkai atap mobil berwarna putih.
 - Badan mobil berwarna putih susu.
 - Kaca belakang berbentuk trapesium sama kaki.
 - Kaca belakang berupa kaca *ribon* (agak gelap dan memantulkan cahaya).
 - Lis berupa garis tebal berwarna hitam membingkai kaca belakang.
 - Kisi-kisi berbentuk persegi panjang di pilar kiri dan kanan antara kaca belakang dan kaca samping mobil.

- Bentuk permukaan bagasi rata; ujung kiri dan kanannya agak melekok mengikuti bentuk badan mobil bagian belakang-samping.
- Pintu bagasi berupa garis melintang antara dua (rumah) lampu belakang.
- Di bagian tengah-atas pintu bagasi terdapat tombol bulat-kecil berwarna abu-abu untuk pembuka bagasi,
- Lis berupa garis tebal-hampir sewarna dengan badan mobil- untuk pemanis di bagian samping-atas mobil.
- Dua (rumah) lampu belakang berbentuk segitiga sama kaki dengan ujung atas yang melengkung kecil-terdiri dari tiga lampu dengan garis hitam yang membatasi lampu-lampu tersebut.
- Kaca lampu belakang berwarna merah.
- Di bawah lampu belakang diletakkan lampu berbentuk kotak kecil sebagai refleka.
- Warna merah untuk lampu refleka.
- Bingkai lampu refleka berupa garis berwarna putih.
- Di sebelah kanan refleka kiri terdapat lampu persegi panjang berwarna merah untuk lampu peringatan.
- Di sebelah kiri refleka kanan terdapat lampu persegi panjang berwarna putih yang berfungsi sebagai lampu mundur atau lampu parkir.
- Lekukan di bawah pintu bagasi berbentuk persegi panjang.
- Pelat nomor berbentuk persegi panjang putih dibingkai garis hitam diletakkan di atas lekukan.
- Nomor pelat “NOV: 9-89”.

- Di bagian bawah-kiri pelat nomor terdapat tempelan oval-putih bertuliskan “BRDDR” yang dibingkai garis hitam.
- Grafik merek mobil “Birgit K” di sebelah kanan pelat.
- Di bawah grafik “Birgit K” terdapat coretan tangan “[...]’98”.
- Bemper berbentuk persegi panjang bersiku dengan empat kotak pelindung berwarna hitam berada di bawah lampu peringatan dan lampu mundur—dua lampu persegi panjang dengan warna berbeda.
- Dua ban berwarna hitam
- Makna *Trabant* Gb.2 adalah mobil sedan yang memiliki kombinasi dua warna cat dan bernomor pelat “NOV: 9-89” menabrak Tembok Berlin berwarna biru sampai berlubang sehingga mobil *Trabant* tersebut dapat masuk ke dalam Tembok.
- Wacana tersembunyi (ideologi) *Trabant* yang ada pada Gb.2 adalah *Trabant*, mobil ‘penabrak’ Tembok.
- (hiper-)realitas *Trabant* Gb.2 terangkum dalam potret peristiwa pada mural, yakni mobil *Trabant* bermerek “Birgit K” dan berpelat nomor “NOV: 9-89” menabrak dan akhirnya memasuki bagian Tembok (Berlin) berwarna biru, karena Tembok hancur setelah ditabrak oleh mobil *Trabant*.

3.4 Deskripsi dan Analisis Gambar 3 (Gb.3)⁴¹

Gambar 3 (Gb.3) adalah foto dari **claude05** yang dipublikasikan melalui situs fotografi www.flickr.com pada tanggal 4 September 2007. Foto dengan judul “Lip Service” ini merupakan potret sebuah mural yang ada di bagian kiri-paling luar (ujung) dari galeri terbuka *East Side Gallery* di kota Berlin, Jerman. Hal tersebut

⁴¹ Lampiran 5

diketahui dari seting lokasi objek foto yang memperlihatkan bagian kiri tembok terpotong. Agar lebih jelas, berikut ini adalah deskripsi dari Gb.3.

Gb.3 mengambil seting sebuah tembok panjang yang dibangun tidak terlalu tinggi. Pembatas bagian atas tembok dibuatkan semacam blok-blok semen persegi panjang dan tebal; bagian bawah-depan tembok terdapat trotoar. Tembok panjang yang dipenuhi oleh dua mural–satu mural besar dan satu mural kecil (terpotong) di sebelah kanan– itu berakhir di bagian kiri. Di kiri bagian yang tidak ada tembok, terdapat tiang kecil–tingginya setengah dari tinggi tembok– berwarna biru. Di atas-belakang tiang biru tersebut ada tiang kecil berwarna abu-abu gelap. Sedangkan pemandangan di belakang kedua tiang adalah sebuah gedung bercat putih dengan empat kaca persegi berwarna biru terang dipasang bertingkat.

Pada tembok terdapat dua buah mural (lukisan tembok); mural di sebelah kiri–berbatasan dengan ujung tembok– tampak besar dan utuh, sedangkan mural di sebelah kanan mural besar hanya terlihat sebagian kecil. Antara mural besar dan mural kecil hanya dibatasi oleh garis hitam yang dilukis. Mural kecil yang tampaknya terpotong itu berupa lukisan karikatur seorang pria berkepala besar, berambut pirang (disisir ke belakang), matanya sayu, hidung bulat-besar, tulang pipi menonjol, bibir lebar, dan gigi-giginya putih-besar, serta mengenakan kemeja kuning terang dan celana panjang hitam. Pria tersebut berdiri di sudut lapangan rumput–latar lukisan yang diberi warna hijau terang–. Posisi badan pria sedang ‘memunggungi’, tangan (kanan) berada di samping-depan badan seolah sedang memegang sesuatu, dan kepalanya ditolehkan ke belakang punggung. Ekspresi wajah pria me-nyengir lebar. Di bawah gambar pria terdapat semacam benda berwarna coklat.

Sedangkan mural besar di kiri dari mural kecil berisi lukisan dengan tema yang berbeda. Pada mural besar terlukis karikatur dua pria berkepala besar sedang berciuman mesra di dalam sebuah mobil putih beratap terbuka. Di samping kiri-kanan kepala dua pria itu terdapat tiga gambar yang disusun bertingkat; grafik *bubble*

di bagian atas, logo di bagian tengah, dan grafik tulisan cetak berukuran kecil di bawah logo. Sementara itu, di sekitar mobil dilukis bentuk-bentuk ‘retakan’ besar dengan warna hitam; seolah-olah bagian tengah tembok bercat putih pada mural besar ‘hancur’ dan retak-retak karena ditembus oleh mobil, dan beberapa pecahan tembok dilukiskan melayang keluar dari tembok tersebut. Bentuk lubang dengan ‘retakan’ yang lebih kecil juga dilukis di kiri-bawah mural dan di sebelah garis batas dari dua mural. Kemudian, di sebelah kiri dan kanan paling bawah mural terdapat grafiti kecil–grafiti di kanan bertuliskan “©Lakh”.

Karikatur dua pria berkepala besar yang ada di mural besar dilukiskan sedang berciuman bibir dengan mata tertutup. Pria [A]–yang duduk di kursi penumpang (kiri), memiliki rambut dan alis yang tebal berwarna hitam, hidung besar, dan banyak keriput di wajahnya– dengan posisi kepala miring ke arah luar tembok mengecup bibir bawah pria [B]–pengemudi mobil yang kepalanya sudah mulai botak di bagian atas, memakai kacamata dengan bingkai abu-abu gelap, pipi lebar, dan banyak lipatan kulit di dagunya– yang posisi kepalanya miring ke arah dalam tembok. Tangan [A] berada di atas pipi [B]; tangan kanan [B] di bahu pria [A] dan tangan kirinya memegang bagian atas setir mobil. Ciuman kedua pria yang tampak mesra menandakan adanya hubungan intim di antara mereka. Selain itu, ciuman yang dilakukan di dalam mobil beratap terbuka menandakan ekspresi ketidakcanggungan mereka ketika ciumannya terekspos ke publik. Sementara itu, pakaian formal–kemeja lengan panjang berwarna putih dengan dasi dan jas warna hitam– yang dikenakan dua pria menandakan bahwa keduanya adalah orang penting (*public figure*). Hal tersebut dapat diketahui dari grafik dan logo yang ada di samping kepala keduanya.

Grafik *bubble* “Breshnew”, logo bintang merah dengan gambar palu-arit, dan grafik CCCP/SU yang ada di sebelah kiri kepala pria [A] bukan lukisan asal-asalan. Grafik dan logo itu memiliki makna tertentu, yaitu:

- Grafik bubble “Breshnew” yang merupakan asosiasi dari nama tokoh besar komunis Uni Soviet Leonid Iljitsch Breschnew (ejaan dalam bahasa Jerman). Breschnew adalah pemimpin besar Uni Soviet yang berkuasa pada tahun 1961 hingga akhir ’80-an. Sebagai seorang yang memiliki kekuasaan tinggi, Breschnew dikenal dengan sikapnya yang konservatif dan mengandalkan kekuatan militer dalam pemerintahan. Kebijakan hubungan luar negeri dan ekonomi sosialis berbasis agraris yang diterapkannya justru memperburuk kondisi dalam negeri Soviet–penurunan standar kehidupan masyarakat dan kemandekan (stagnasi) perekonomian negara– dan juga negara-negara satelitnya. Dalam pernyataan politisnya pada acara ulang tahun Jerman Timur ke-30, Breschnew mengakui bahwa dirinya dan beban hutang ‘barat’-nya– gaya hidup Breschnew cenderung glamor dan kebarat-baratan– telah membawa Jerman Timur ke dalam kebangkrutan. Di lain pihak, kebijakan luar negeri dari Breschnew mempunyai dampak positif pada perbaikan hubungan diplomatik antara negara-negara Pakta Warsawa dengan ‘Barat’ (1970) ⁴².
- Logo bintang merah dibingkai garis keemasan dengan gambar palu-arit (emas) di tengahnya merupakan lambang yang dipakai dalam kegiatan dan/ atau institusi berpaham sosialis atau komunis ⁴³. Bintang merah bersudut lima merupakan simbol komunis di seluruh dunia; gambar palu-arit adalah simbol partai komunis yang merepresentasikan persatuan kaum pekerja atau buruh (palu) dan kaum petani (arit) ⁴⁴.

⁴² <http://www.ddrgeschichte.de/personen> terakhir diakses pada tanggal 19 Januari 2008 pukul 21:42 WIB;

http://de.wikipedia.org/wiki/Leonid_Iljitsch_Breschnew terakhir diakses pada tanggal 19 Januari 2008 pukul 21:44 WIB

⁴³ <http://en.wikipedia.org/wiki/> terakhir diakses pada tanggal 3 Maret 2008

⁴⁴ http://de.wikipedia.org/wiki/Roter_Stern dan http://en.wikipedia.org/wiki/Hammer_and_sickle, terakhir diakses pada tanggal 3 Maret 2008

- Tulisan “CCCP/SU” yang merupakan singkatan dari nama negara Uni Soviet; CCCP untuk Союз Советских Социалистических Республик (bahasa Rusia) yang dialih-aksarakan menjadi *Soyuz Sovetskikh Sotsialisticheskikh Respublik (SSSR)*, dan SU untuk *Sowjetische Union* (bahasa Jerman). Uni Soviet adalah negara komunis di wilayah Eropa timur dan Asia Utara (1917-1991) atau sekarang bernama Rusia⁴⁵.

Dari keterangan grafik, logo, tulisan tersebut, diketahui bahwa pria [A] adalah Bres(c)hnew, pemimpin negara komunis Uni Soviet yang terkenal dengan kekuatan militernya. Sementara itu, grafik *bubble* “Honecker”, logo bulatan merah dihias pita bendera Jerman dengan gambar palu-jangka, dan tulisan cetak “GDR/DDR” juga memiliki makna tersendiri untuk pria [B].

- Grafik *bubble* “Honecker” memiliki asosiasi dengan nama sekretaris umum negara Jerman Timur (1971–1989) dan kepala partai komunis SED, Erich Honecker. Hampir sama dengan Breschnew, Honecker lebih menaruh perhatian pada kebijakan hubungan luar negeri negaranya dengan Barat, dan ambisinya untuk menjadikan Jerman Timur sebagai negara sosialis yang paling maju. Honecker juga berupaya meredakan ketegangan antara kedua negara Jerman; dalam kunjungannya diplomatiknya di Jerman Barat, ia menegaskan kembali tentang normalisasi hubungan Jerman Barat dan Jerman Timur (1987) yaitu bahwa “*suatu hari ‘perbatasan’ tidak lagi memisahkan tapi menyatukan*”⁴⁶.
- Logo bulatan berwarna merah dihias gandum emas (di kanan-kiri) dan yang bawahnya dililit pita bergambar bendera Jerman (hitam-merah-emas); di bagian tengah bulatan terdapat gambar palu dan jangka emas. Logo tersebut

⁴⁵ <http://de.wikipedia.org/wiki/Sowjetunion> terakhir diakses pada tanggal 18 Januari 2008 pukul 21:34 WIB.

⁴⁶ <http://ddr-geschichte.de/>, terakhir diakses pada tanggal 19 Januari 2008 pukul 21:35 WIB; http://en.wikipedia.org/wiki/Erich_Honecker terakhir diakses pada tanggal 3 Maret 2008 pukul 23:35 WIB

merupakan lambang angkatan bersenjata Jerman Timur–dipakai sebagai emblem pada lengan baju dinas– dan menyimbolkan negara Jerman Timur yang sosialis⁴⁷. Warna merah pada bulatan mewakili warna sosialis-komunis; gandum emas menyimbolkan kemakmuran di bidang agraris; pita bendera Jerman menandakan bagian dari negara Jerman (Timur); palu-jangka menyimbolkan persatuan kelas pekerja dengan golongan intelek (teknisi, insinyur, pengajar)⁴⁸.

- Tulisan cetak “GDR/DDR” merupakan singkatan dari nama negara Jerman Timur; “GDR” untuk *German Democratic Republic* (bahasa Inggris) dan “DDR” untuk *Deutsche Demokratische Republik* (bahasa Jerman). Jerman Timur adalah negara bentukan pemerintah Uni Soviet di Jerman selama masa perang dingin (1949-1990); ibukotanya di Berlin Timur. Negara Jerman Timur berpaham komunis dengan SED sebagai satu-satunya partai di RDJ. Pemerintah Jerman Timur mengusulkan, sekaligus membangun sebuah tembok pembatas di ibukota negara Berlin, yang kemudian dikenal dengan nama Tembok Berlin (1961)–membagi wilayah Berlin menjadi dua dan menjadi simbol terpecahnya negara Jerman. Diruntuhkannya Tembok Berlin pada 9 November 1989 menandai berakhirnya kekuasaan negara Jerman Timur⁴⁹.

Berdasarkan keterangan grafik, logo, dan tulisan yang dilukis di samping kanan kepala pria [B], akhirnya diketahui bahwa [B] adalah karikatur Erich Honecker, pemimpin negara sosialis Jerman Timur. Dengan demikian, representasi dari karikatur “Breshnew” dan “Honecker” adalah gambaran tokoh komunis yang

⁴⁷ http://de.wikipedia.org/wiki/Staatswappen_der_DDR terakhir diakses pada tanggal 18 Januari 2008 pukul 21:22 WIB

⁴⁸ <http://de.wikipedia.org/wiki/Hammer> terakhir diakses pada tanggal 18 Januari 2008 pukul 21:22 WIB

⁴⁹ http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_DDR, terakhir diakses pada tanggal 28 Februari 2008 pukul 19:28 WIB

'menyimpang; keduanya merupakan tokoh dari negara sosialis-komunis, tapi cenderung kebarat-baratan—gaya hidup dan relasinya dengan pihak Barat—; bentuk 'penyimpangan' tersebut digambarkan melalui aksi ciuman bibir di dalam sebuah mobil sedan putih beratap terbuka.

Mobil putih beratap terbuka yang ditumpangi "Breshnew" dan "Honecker" diketahui sebagai mobil *Trabant P601* versi *Cabrio*. Oleh karena mobil dilukis sedang keluar dari dalam lubang tembok, maka yang tampak adalah hanya bagian depan dari badan mobil *Trabant P601 Cabrio* dengan ciri-ciri sebagai berikut:

- Mobil tanpa penutup atas (atap).
- Badan mobil berwarna putih.
- Kaca depan berbentuk trapesium sama kaki. Dari kaca depan yang transparan tampak isi mobil, antara lain rumah kaca spion dalam mobil yang berwarna hitam, bagian atas setir berbentuk setengah lingkaran yang ditutupi oleh tangan "Honecker", serta badan bagian depan (dada) "Breshnew" dan "Honecker".
- Bingkai kaca depan berupa lis tebal berwarna hitam.
- Gagang- dan rumah kaca spion luar menempel pada pilar kaca depan sebelah kanan tempat pengemudi.
- Rumah kaca spion berbentuk persegi panjang dengan warna hitam.
- Bentuk kap mesin tampak agak cembung di bagian tengah; bagian kiri dan kanannya melekok mengikuti tinggi badan mobil bagian samping.
- Lis berupa garis hitam di atas lampu depan, sepanjang tepi kiri-kanan kap mesin.
- Pembuka kap mesin berupa garis agak melengkung di antara dua buah lampu depan.

- Di atas-tengah pembuka kap mesin terdapat logo berwarna hitam (grafik “S”-dilingkari).
- Dua buah (rumah) lampu depan berbentuk bulat-besar dengan kaca lampu berwarna bening-kekuningan.
- Garis vertikal di bawah lampu depan yang memanjang sampai bagian bumper.
- Di tengah garis panjang tersebut terdapat lampu *oranye* berbentuk persegi panjang kecil.
- Di atas dan bawah lampu *oranye* terdapat titik berwarna hitam.
- Di ‘sebelah dalam’ kedua lampu terdapat garis berbentuk persegi panjang yang menyambung dengan pembuka kap mesin.
- Di ‘dalam’ garis persegi panjang tersebut diletakkan *gril* berbentuk trapesium sama kaki dengan kisi berupa garis-garis horisontal.
- Di kedua ujung-bawah *gril* ada lampu bulat-kecil berwarna putih.
- Garis vertikal pendek menyambung antara lampu bulat kecil dan bumper.
- Bumper depan ada di bagian bawah badan mobil dengan bentuk persegi panjang bersiku.
- Pada bumper terdapat empat kotak-lapisan berwarna hitam, dua di bagian siku dan dua bagian tengah; bentuk kotak di bagian tengah lebih kecil.
- Di antara dua kotak-lapisan bumper bagian tengah terdapat pelat nomor mobil “TRABI.’89”–pelat berbentuk persegi panjang warna putih dan dibingkai garis hitam.
- Dek bawah mobil–persegi panjang berwarna hitam yang ada di bawah bumper.

- Dua ban mobil warna hitam.

Deskripsi Gb.3, terutama deskripsi mural mobil *Trabant P601 Cabrio*, di atas memberikan pemahaman sekaligus menjadi landasan dalam analisis (hiper-) tanda *Trabant* berdasarkan pendekatan teori simulasi Jean Baudrillard. Pertama-tama adalah penjelasan prinsip struktural tanda *Trabant* Gb.3 melalui perbandingan dengan gambar acuan. Kemudian *Trabant* Gb.3 dianalisis dengan menggunakan metode dissimulasi dan simulasi. Tahap akhir adalah penempatan *Trabant* Gb.3 sebagai citra hiperrealitas.

Pada deskripsi Gb.3, dijelaskan bahwa lukisan mobil yang ada di mural adalah *Trabant P601* versi *Cabrio*. Meskipun demikian, *Trabant* Gb.3 merupakan tiruan dua dimensi dari objek asli mobil “*Trabant P601 deluxe*”–dengan bagian atap yang dihilangkan (model mobil *Trabant Cabrio*). Sebagai objek tiruan yang merupakan bagian dari pertandaan simulasi tahap pertama, *Trabant* Gb.3 memiliki beberapa ciri-ciri yang sama dengan “*Trabant P601 deluxe*”, yaitu:

- Logo di bagian atas-depan kap mesin (grafik “S”-dilingkari”). Logo ini merupakan logo pabrik *Sachsenring* (produsen mobil *Trabant*) yang diletakkan pada bagian badan mobil, karena biasanya logo dipasang di bagian tengah *gril*⁵⁰.
- Model kisi-kisi pada *gril*. Pada mobil *Trabant* seri P601, model kisi-kisi *gril* mobil berbeda dengan seri mobil *Trabant* yang lainnya⁵¹. Model *gril* dari *Trabant* P601 adalah kisi berupa garis-garis yang membentuk persegi panjang kecil. Selain itu, *gril* pada mobil *Trabant* P601 memiliki ukuran yang besar.
- Badan mobil bagian depan yang lebih berupa kotak. Bentuk ini berbeda dengan mobil *Trabant* pendahulunya, karena bentuk badan mobil pada

⁵⁰ Lampiran 1 dan 9

⁵¹ *Ibid.*

Trabant seri-seri sebelumnya adalah melengkung di bagian depan terutama di bagian pembuka kap mesin.

Meskipun penjelasan pada paragraf di atas menunjukkan bentuk-bentuk peniruan terhadap mobil *Trabant P601 de Luxe (Cabrio)*, hanya saja mural *Trabant* pada Gb.3 adalah duplikat yang tidak sempurna, karena ada beberapa komponen dari mobil aslinya yang tidak disertakan di lukisan mobil tersebut. Pengurangan atau peniadaan komponen ini termasuk ke dalam bentuk modifikasi. Modifikasi merupakan salah satu ciri (dis-)simulasi; tidak hanya mengurangi atau menghilangkan elemen standar dari objek 'asli', tapi juga bisa dengan mengubah (bentuk, warna) atau menambahkan elemen lain pada objek. Meskipun begitu, kegiatan modifikasi ini tidak menghilangkan identitas objek 'asli'-nya. Adapun modifikasi yang dimiliki *Trabant* Gb.3, adalah sebagai berikut:

- Model mobil tanpa atap. Sebenarnya, *VEB Sachsenring* juga memproduksi versi mobil *Trabant* beratap terbuka yang diberi nama *Trabant Cabrio*. Akan tetapi, model *Trabant* Gb.3 yang meniru versi *Cabrio* ini dianggap modifikasi, karena acuan mobil aslinya adalah "*Trabant P601 deluxe*" (tampak depan).
- Kaca lampu depan yang diganti dengan warna bening-kekuningan. Warna orisinil atau asli dari kaca lampu depan mobil *Trabant P601 deluxe* adalah warna putih. Penggantian warna ini menjadi modifikasi tanpa mengurangi representasinya sebagai komponen dari mobil *Trabant*.
- Dua lampu bulat-kecil berwarna putih di ujung-bawah *gril*. Kedua lampu ini merupakan lampu tambahan; di dunia nyata, kedua lampu ini biasanya difungsikan sebagai lampu hias atau lampu sorot jarak jauh saat turun kabut.
- Tidak adanya *wiper* dan *washer* di ujung-atas kap mesin dekat kaca depan. Ketiadaan dua komponen ini tidak menghalangi representasi mural *Trabant*

pada Gb.3 sebagai mobil *Trabant P601 deluxe(Cabrio)*, karena yang dipentingkan dari simulasi adalah acuan utama yang tetap dikenali meski sudah mengalami modifikasi dengan perubahan warna dasar.

Walaupun *Trabant Gb.3* sudah dimodifikasi, ada beberapa komponen tanda yang masih dicantumkan, karena berisi informasi (sejarah) tentang mobil *Trabant*. Kehadiran kode-kode ini bertujuan untuk tidak menghilangkan seluruh kebenaran dari mobil *Trabant*, baik yang ‘asli’ maupun ‘palsu’ (kebenaran parsial). Pada *Trabant Gb.3*, kode-kode yang mengandung pengetahuan tersebut antara lain:

- Karikatur Breschnew dan Honecker yang dilukiskan sedang berada di dalam mobil *Trabant*. Seperti yang telah disebutkan pada deskripsi gambar, Breschnew dan Honecker adalah dua tokoh komunis yang memerintah di masa perang dingin. Breschnew adalah pimpinan tertinggi di negara Uni Soviet, sedangkan Honecker adalah Sekretaris Umum di Jerman Timur. kedua tokoh ini memiliki kesamaan baik dalam pemerintahan–Jerman Timur sebagai negara satelit Soviet secara otomatis mengikuti bentuk pemerintahan negara induknya (Uni Soviet) dengan paham sosialis-komunis– dan gaya hidup yang cenderung kebarat-baratan. Kesamaan ini lah yang direpresentasikan ke dalam aksi karikatur di Gb.3, yakni aksi ciuman yang menandakan adanya persahabatan atau persaudaraan erat di antara keduanya.
- Logo “S” di atas-depan kap mesin. Logo berwarna hitam dengan grafik “S” yang dilingkari ini adalah logo pabrik *Sachsenring*. Pabrik *Sachsenring* yang berlokasi di daerah Zwickau-Sachsnering, Jerman adalah pabrik milik perusahaan *VEB Sachsenring Automobilwerk Zwickau* yang memproduksi mobil dengan merek *Trabant*. Logo tersebut resmi digunakan sebagai logo pabrik pada 10 April 1957–hampir setahun setelah dikeluarkannya mobil *Trabant P50* ke pasaran. Grafik “S” yang dilingkari ini merepresentasikan

nama pabrik sekaligus nama wilayah “Sachsenring”, Jerman; “S” untuk “Sachsen-“ dan bentuk lingkaran atau cincin untuk “-ring” (*der Ring*)⁵².

- “TRABI.’89” pada pelat nomor mobil. Penulisan nomor pelat ini terdiri dari kata (TRABI), tanda titik (.), apostrof (‘), dan angka (89). Kata TRABI merujuk pada sebuah nama, yaitu *Trabi*. Nama *Trabi* ini merupakan nama kesayangan yang diberikan masyarakat Jerman kepada mobil *Trabant*—pembentukan nama kesayangan di dalam tata bahasa Jerman biasanya dilakukan dengan menambahkan atau mengganti vokal kuat (a,e) di belakang morfem (kata) dengan vokal lemah (i,ie); misalnya: *Schatz* menjadi *Schatzi*. Berikutnya, tanda titik (.) yang berfungsi untuk memisahkan dua keterangan yang berbeda dan apostrof (‘) yang berfungsi untuk menyingkat angka tahun.

Sedangkan 89 adalah penyingkatan dari angka tahun Masehi 1989 yang dalam penulisannya diawali dengan apostrof (’89). Tahun 1989, khususnya di Jerman, terjadi banyak peristiwa dan puncak dari semua peristiwa tersebut adalah penyatuan kembali negara Jerman yang secara simbolis ditandai dengan diruntuhkannya Tembok Berlin. Ketika itu, banyak dari warga Jerman Timur yang menyeberangi perbatasan kedua Jerman dan Berlin dengan mengendarai mobil *Trabant*⁵³.

Dua tanda yang mengandung informasi baik tentang Trabant dan Jerman di atas tentu saja memiliki peran dalam representasi citra simulasi Trabant yang ada di dalam mural Gb.3. Representasi tersebut yaitu:

- Karikatur Breschnew dan Honecker, lambang-lambang yang menyertai karikatur tersebut, dan Trabant menampilkan representasi Trabant sebagai

⁵² Andrea Verlag. 2007. *50 Jahre Trabant: die Legende lebt*. Hönow: Andrea Verlag; GmbH.[http://de.wikipedia.org/wiki/Sachsenring_\(Unternehmen\)](http://de.wikipedia.org/wiki/Sachsenring_(Unternehmen)), terakhir diakses 20 Mei 2008, pukul 22:01 WIB.

⁵³ <http://en.wikipedia.org/wiki/1989> terakhir diakses pada tanggal 23 Mei 2008 pukul 20:39 WIB.

mobil sosialis-komunis. Selain produksi mobil tersebut berada di bawah kekuasaan pemerintahan negara sosialis Jerman Timur, produksi mobil Trabant juga dimaksudkan sebagai produk kapital dari masyarakat sosialis, yakni mobil yang merakyat—dapat dimiliki oleh semua golongan masyarakat.

- Grafik “S” mewakili pabrik *Sachsenring* yang merupakan produsen mobil *Trabant*. Tanpa logo ini, (mural) *Trabant* tidak diketahui sebagai mobil buatan pabrik Sachsenring, tapi bisa menjadi mobil produksi pabrik mobil lainnya.
- “TRABI.’89” adalah gabungan dari nama kesayangan Trabant dan singkatan angka tahun 1989. Keberadaan tanda ini merepresentasikan mobil *Trabant* dijadikan ‘kesayangan’ masyarakat pada tahun 1989. Hal tersebut didukung latar belakang mobil Trabant yang digunakan oleh banyak masyarakat Jerman Timur untuk menyeberangi perbatasan Jerman Barat-Timur pada momen penyatuan kembali negara Jerman (November 1989).

Pembahasan *Trabant* Gb.3 pada saat bersamaan menimbulkan keraguan mengenai realitas yang dirujuknya, karena sifat citra simulasi yang mampu mengacaukan realitas di dunia nyata. Keraguan tersebut dimunculkan dalam pertanyaan-pertanyaan seperti, apakah mobil *Trabant* pada Gb.3 memang ada, apakah potret peristiwa Gb.3 yang melibatkan *Trabant* di dalamnya pernah terjadi, dan sebagainya. Fase ‘kebingungan’ inilah yang menjadi karakteristik utama simulasi pascamodern; seolah-olah sedang menampilkan bahwa objek tiruan memang ada, tampak dan nyata (riil) seperti halnya objek asli. Kondisi simulasi realitas yang ditunjukkan *Trabant* Gb.3, antara lain:

- Penampilan fisik mobil *Trabant* pada Gb.3.
- Keberadaan nomor pelat mobil “TRABI.’89” serta karikatur Breschnew dan Honecker membuat representasi mural Trabant menjadi terpecah-pecah,

karena Breschnew dan Honecker pada Gb.3 mewakili masa pemerintahan dua negara sosialis-komunis (Soviet dan Jerman Timur) pada masa perang dingin atau dari tahun 60-an sampai 80-an. Sementara itu, representasi “TRABI.89” adalah momen Trabant yang dijadikan ‘kesayangan’ pada tahun 1989.

- Peristiwa “Honecker-Breschnew menaiki mobil *Trabant* dan berciuman di dalam mobil”; “sebuah mobil *Trabant* beratap terbuka sedang ‘melalui’ tembok putih yang berlubang”. Potret peristiwa pada mural Trabant Gb.3 melibatkan dua representasi Trabant sebagai sebuah mobil yang mampu menerobos sebuah tembok tanpa mengalami kerusakan sedikit pun dan Trabant sebagai sebuah alat yang membawa serta nostalgia Jerman Timur di dalamnya.

Selain itu, judul “*Lip Service*” (layanan bibir) yang diberikan oleh pembuat Gb.3 menambah pemaknaan baru bagi mobil *Trabant* Gb.3. “*Lip Service*” terdiri dari dua kata dalam bahasa Inggris, yakni “*lip*” dan “*service*”; “*lip*” berarti bibir dan “*service*” berarti layanan, servis, atau jasa. Pemberian judul ini mempertegas peristiwa sekaligus menyajikan unsur kebenaran ‘baru’ bahwa fungsi mobil *Trabant* pada Gb.3 bukan berada dan dikendarai di jalanan, tapi mobil untuk tempat berciuman dan ‘menembus’ tembok atau bidang datar-luas lainnya.

Penjelasan tentang penampakan ‘baru’ dari *Trabant* Gb.3 yang telah disebutkan pada dua paragraf di atas, memberikan pemahaman bahwa tujuan *Trabant* Gb.3 telah menyimpang jauh dari tujuan awalnya sebagai tiruan dan representasi mobil “*Trabant P601 deluxe*”. Namun, *Trabant* Gb.3 hadir tanpa realitas dan ia tidak ‘berfungsi’ dengan semestinya, karena *Trabant* pada Gb.3 adalah mobil ‘diam’, lukisan. Di fase ini lah, *Trabant* Gb.3 telah menjadi bentuk simulakrum murni.

Meskipun demikian, penampakan *Trabant* Gb.3 secara tidak disadari berobsesi menjadi sebuah tanda mutlak. Untuk memenuhi obsesinya, *Trabant* Gb.3 ‘menggambil’ muralnya sebagai realitasnya, karena di mural itulah ia ‘riil’. Dengan

begitu, *Trabant* Gb.3 sudah menjadi tanda, namun hiperrriil. Tanda hiperrriil *Trabant* Gb.3 dapat direpresentasikan sebagai berikut:

- Mobil dengan ciri-ciri (tampak depan):
 - Beratap terbuka.
 - Badan mobil berwarna putih.
 - Kaca depan berbentuk trapesium sama kaki yang dibingkai lis tebal berwarna hitam.
 - Warna kaca depan bening.
 - Bingkai kaca depan berupa lis tebal berwarna hitam.
 - Satu spion luar menempel pada pilar kaca depan sebelah kanan tempat pengemudi dengan rumah kaca spion berbentuk persegi panjang dengan warna hitam.
 - Bentuk kap mesin tampak agak cembung di bagian tengah; bagian kiri dan kanannya melekok mengikuti bentuk badan mobil bagian samping.
 - Lis berupa garis hitam di atas lampu depan, sepanjang tepi kiri-kanan kap mesin, untuk pemanis badan mobil.
 - Pembuka kap mesin berupa garis agak melengkung di antara dua buah lampu depan.
 - Di atas-tengah pembuka kap mesin terdapat logo berwarna hitam (grafik “S”-dilingkari).
 - Dua buah (rumah) lampu depan berbentuk bulat-besar dengan kaca lampu berwarna bening-kekuningan.
 - Garis vertikal dan dua ‘titik’ sebagai sambungan badan mobil berwarna hitam terdapat di antara lampu depan dan bumper.

- Di tengah antara lampu depan dan bumper terdapat lampu *orange* berbentuk persegi panjang kecil untuk lampu sen.
 - Garis berbentuk persegi panjang yang menyambung dengan pembuka kap mesin sebagai pemanis pada badan mobil.
 - Di 'dalam' garis persegi panjang tersebut diletakkan *gril* berbentuk trapesium sama kaki dengan kisi berupa garis-garis horisontal.
 - Di kedua ujung-bawah *gril* terdapat lampu bulat-kecil berwarna putih untuk lampu hias atau lampu sorot (jarak jauh).
 - Bumper persegi panjang bersiku dengan empat kotak pelindung berwarna hitam, dua di bagian siku dan dua bagian tengah.
 - Di antara dua kotak pelindung bumper bagian tengah terdapat pelat nomor mobil "TRABI.'89"–pelat berbentuk persegi panjang warna putih dan dibingkai garis hitam.
 - Dek bawah mobil berbentuk persegi panjang warna hitam terpasang di bawah bumper.
 - Dua ban mobil warna hitam
- Makna *Trabant* Gb.3 adalah sebuah mobil sedan putih dengan atap terbuka bernomor pelat "TRABI.'89" yang ditumpangi oleh dua pria; kedua pria yang diketahui adalah tokoh komunis tampak asyik berciuman dan tidak memperhatikan laju mobil, sampai-sampai mobil ditumpangnya tersebut menerobos sebuah tembok berwarna putih.
 - Wacana tersembunyi (ideologi) dari *Trabant* Gb.3 adalah *Trabant* 'mobil menyimpang' atau mobil 'fasilitas ciuman'

- (hiper-)realitas *Trabant* Gb.3 adalah mobil ‘kuat’–tidak mengalami kerusakan ketika menerobos tembok– yang sekaligus menjadi media nostalgia dari persaudaraan antara Uni Soviet (Breschnew) dan Jerman Timur (Honecker).

3.5 Deskripsi dan Analisis Gambar 4 (Gb.4)⁵⁴

Gambar 4 (Gb.4) adalah gambar terakhir yang menjadi data penelitian skripsi ini. Gb.4 merupakan foto dari **loka.schneemann** yang dipublikasikan melalui situs fotografi www.flickr.com pada tanggal 22 September 2007. Foto yang berjudul “*the forgotten Republic*” (Republik yang terlupakan) adalah potret sebuah seni instalasi *Trabant* di salah satu kawasan urban Berlin, Jerman.

Seni instalasi pada Gb.4 mengambil seting lokasi di sebuah sudut bagian belakang dari kompleks permukiman urban. Permukiman tersebut terdiri dari dua deretan bangunan (kiri dan kanan). Gaya bangunannya sama, dibuat tidak terlalu tinggi, warna tembok krem atau kecokelatan, dan model atap bergelombang yang dipasang mendatar. Masing-masing bangunan memiliki dua daun pintu belakang dengan warna putih, abu-abu, atau hijau. Daun pintu pada bangunan ketiga di sebelah kiri (warna hijau) tampak terbuka dan dipenuhi oleh tempelan warna-warni. Di samping-depan tembok bangunan paling luar sebelah kiri (dekat dengan jalan) terdapat tiang lampu jalan yang pondasinya agak miring. Di bagian atas tiang terdapat rumah lampu berbentuk piringan dan di bawah tempat lampu dipasang kabel yang melintang di udara. Sementara itu, suasana yang sepi, kondisi tembok dan pintu-pintu bangunan yang dipenuhi coretan (*grafiti*), kondisi alam yang ‘seadanya’ –jalanan tidak diaspal dan berpasir; pinggiran jalan dan tepi bangunan ditumbuhi rumput liar– menimbulkan kesan lingkungan tidak terawat. Sementara itu, pencahayaan alam dipengaruhi oleh cuaca cerah (langit biru terang; awan besar berwarna putih).

⁵⁴ Lampiran 6

Yang paling menarik perhatian dari Gb.4 adalah 'sesuatu' yang ada di bangunan di sebelah kanan. Pada tembok bangunan kanan paling luar terdapat sebuah seni instalasi yang memadukan unsur dua dimensi (lukisan berupa tembok bata) dan pemasangan objek tiga dimensi (mobil *Trabant*). Tembok berwarna coklat dilukis dengan bentuk garis-garis *tribal* berwarna putih yang, seolah-olah cat temboknya mengelupas memperlihatkan bahan dasar tembok dari batu bata yang disusun bertumpuk tinggi. Sedangkan bagian tembok di sekitar objek mobil, dilukis dengan bentuk garis tebal berwarna hitam—menciptakan efek ruang yang gelap di dalam tembok. Di atas objek mobil terdapat kabel pendek berwarna putih yang melengkung ke bagian atap bangunan. Sementara itu, objek 3D (tiga dimensi) pada seni instalasi itu adalah setengah badan mobil *Trabant P601 de Luxe* bagian belakang yang dipasang atau ditempelkan ke tembok coklat tersebut, seolah-olah mobil tersangkut di tembok dengan posisi melayang. Bagian belakang badan mobil yang tampak di luar tembok, antara lain:

- Atap mobil bercat warna biru muda.
- Lis yang membingkai atap mobil terbuat dari krom.
- Warna cat badan mobil putih susu.
- Kaca belakang berbentuk persegi panjang.
- Bingkai kaca belakang berupa lis karet berwarna hitam.
- Kaca samping-belakang berbentuk trapesium.
- Kaca belakang dan kaca samping-belakang berwarna gelap.
- Di pilar bagian atas antara kaca belakang dan kaca samping-belakang terdapat bingkai persegi panjang yang berisi lempengan berwarna putih.
- Lis krom di samping-atas sepanjang (setengah) badan mobil biasanya berfungsi untuk pemanis pada badan mobil.

- Di bagian bawah badan mobil (sejajar kaca belakang) terdapat lekukan setengah lingkaran untuk tempat ban belakang.
- Ban belakang berwarna hitam
- *Velg* ban ber-model standar dan terbuat dari logam.
- Dua (rumah) lampu belakang berbentuk segitiga sama kaki
- Kaca lampu belakang berwarna merah.
- Di bawah lampu belakang terdapat kaca lampu merah berbentuk kotak kecil sebagai refleka.
- Bingkai kaca lampu refleka berbentuk garis kotak-timbul sewarna dengan cat badan mobil.
- Garis di antara dua lampu belakang merupakan pintu bagasi.
- Di bagian tengah atas pintu bagasi terdapat tombol logam berbentuk bulat kecil untuk pembuka pintu bagasi.
- Di bawah pintu bagasi terdapat lekukan dalam berbentuk persegi panjang sebagai tempat untuk meletakkan pelat.
- Pelat putih berbentuk persegi panjang dengan bingkai garis hitam dipasang di atas lekukan tersebut.
- Nomor pelat tertera “MN 15 11” (tulisan berwarna hitam).
- Di sebelah kanan pelat nomor mobil ada grafik “Trabant”, berupa tulisan sambung berwarna yang diberi garis di atasnya.
- Di bawah grafik “Trabant” terdapat tempelan oval berwarna putih dengan bingkai hitam; tulisan “DDR” berwarna hitam tercetak di tengah tempelan oval tersebut.

- Di bagian bawah badan mobil dipasang bumper dari logam mengkilap dan berbentuk persegi panjang bersiku.

Deskripsi mobil (3D) *Trabant* pada Gb.4, memberikan pemahaman mengenai visualisasi mobil *Trabant* yang menjadi objek instalasi, sekaligus pengantar dalam melakukan analisis pendekatan teori simulasi dari Jean Baudrillard. Pada tahap pertama, analisis ditujukan untuk menguraikan ciri fisik *Trabant* sesuai dengan konsep representasi. Setelah itu, mobil *Trabant* pada Gb.4 dianalisis berdasarkan proses dissimulasi dan simulasi. Terakhir, instalasi *Trabant* ini akan ditempatkan ke dalam hiperrealitas yang menjadi tujuan utama teori simulasi.

Seperti yang telah disinggung pada bagian deskripsi Gb.4, bahwa mobil 3D (tiga dimensi) yang dijadikan objek instalasi pada Gb.4 adalah mimesis mobil *Trabant P601 de Luxe*. Sebagai simulasi, instalasi *Trabant* mempertahankan karakteristik mobil *Trabant* yang asli, yakni *Trabant P601 de Luxe*. Berdasarkan acuan gambar “*Trabant P601 deluxe*”, uraian mengenai penyalinan yang dilakukan pada *Trabant* Gb.4 adalah sebagai berikut:

- Kombinasi dua warna pada cat mobil. kombinasi dua warna dari mobil *Trabant* hanya ditemukan pada produksi *Trabant P601* versi *de Luxe*.
- Model lampu belakang, yakni segitiga sama kaki yang ukuran kaki-kakinya lebih panjang bila dibandingkan dengan seri mobil *Trabant* yang lain.⁵⁵
- Penempatan grafik “*Trabant*” yang menjadi penanda bahwa mobil tersebut bermerek *Trabant*.

Tidak ada mimesis yang benar-benar sempurna seperti aslinya. Hal yang sama juga terjadi pada objek tiga dimensi *Trabant*. Instalasi *Trabant* pada Gb.4 sudah mengalami modifikasi, beberapa komponen standar yang ada pada badan mobil *Trabant P601 de Luxe* sudah hilang atau diubah. Modifikasi yang dilakukan

⁵⁵ Lampiran 2 dan 10

pada instalasi *Trabant* ini merupakan bagian dari analisis dissimulasi tanda. Bentuk modifikasi sebagai dissimulasi tanda menyajikan kebenaran atau realitas mobil yang tidak lagi utuh (parsial). Penjelasan mengenai kebenaran parsial melalui modifikasi adalah sebagai berikut:

- Tidak adanya grafik seri mobil yang seharusnya diletakkan di bawah grafik “*Trabant*”. meskipun grafik seri mobil ini tidak ada, mobil *Trabant* 3D dapat dikenali sebagai mobil *Trabant P601 de Luxe*, karena ia menampilkan elemen-elemen yang merupakan ciri khas dari *Trabant P601 de Luxe*.
- Warna atap mobil yang tidak sama dengan gambar acuan (“*Trabant P601 deluxe*” tampak belakang) tidak mempengaruhi bahwa acuan utama instalasi *Trabant* ini adalah mobil *Trabant P601 de Luxe* yang diketahui dari kombinasi dua warna cat mobil.

Selain modifikasi, yang menjadi karakter dissimulasi tanda adalah adanya pencantuman tanda dan kode-kode berisi informasi yang berhubungan dengan representasi. Kedua karakter dissimulasi ini memang digunakan untuk menampilkan kebenaran parsial tanda. Oleh karena itu, tanda dan kode-kode berisi informasi tentang mobil *Trabant* yang ada di instalasi *Trabant* pada Gb.4 antara lain:

- Grafik “*Trabant*”. Format grafik adalah tulisan sambung dan garis horisontal sepanjang tulisan, serta warna yang digunakan untuk grafik adalah warna hitam. Grafik “*Trabant*” merupakan grafik nama merek mobil yang dirancang oleh grafiker dari *VEB Sachsenring Automobilwerk Zwickau*. Pembuatan grafik tersebut ditujukan untuk penanda atau pengenalan dari merek mobil yang diproduksi *VEB Sachsenring*. Dari keterangan tersebut diketahui bahwa grafik ini juga mempertegas bahwa mobil yang ada di dalam seni instalasi pada Gb.3 adalah mobil (bermerek) *Trabant*.

- Tulisan “DDR” pada tempelan pelat oval-putih. “DDR” adalah singkatan dari *Deutsche Demokratische Republik*. DDR atau yang dikenal dengan Jerman Timur adalah nama negara Jerman bentukan Uni Soviet di masa perang dingin. Negara Jerman Timur merupakan negara satelit Uni Soviet yang paling maju, berpaham sosialis, dan hanya memiliki satu partai yakni SED. Melalui program *Planwirtschaft* (Perekonomian Terencana), Jerman Timur berhasil memproduksi *Volkswagen*-nya, yaitu *Trabant*. Akan tetapi, stagnasi ekonomi yang terjadi di negara Uni Soviet pada tahun 1979 menyebabkan kemunduran bagi kehidupan negara Jerman Timur. Sampai pada akhirnya, pihak pemerintah Jerman Timur dan Jerman Barat bersepakat untuk bersatu kembali. Berakhirnya kekuasaan negara Jerman Timur bertepatan dengan Penyatuan Kembali Jerman pada tanggal 3 Oktober 1990⁵⁶.

Apabila dikaitkan dengan *Trabant*, tulisan “DDR” menunjukkan bahwa pemerintahan negara Jerman Timur adalah ‘penguasa’ mobil *Trabant*. mobil *Trabant* dirancang, diproduksi, dan dipasarkan untuk masyarakat Jerman Timur. Dengan demikian, berbicara mengenai *Trabant* pasti teringat dengan Jerman Timur (*Ost-Nostalgie*)

Uraian tentang bentuk-bentuk modifikasi dan pembahasan makna tanda-tanda yang mengandung informasi di atas memberikan pemahaman bahwa instalasi *Trabant* memiliki nilai kebenaran dari realitas yang diacunya, hanya saja sifatnya parsial. Kebenaran *Trabant* Gb.4 yang sudah parsial ini kemudian digunakan sebagai alat manipulasi untuk mensimulasikan realitas. Cara simulasi adalah dengan menampilkan kebohongan-kebohongan (skandal) melalui penampakan *Trabant* yang ada di Gb.4. Simulasi yang dilakukan pada instalasi *Trabant* dapat diketahui dari:

⁵⁶ http://de.wikipedia.org/wiki/Geschichte_der_DDR, terakhir diakses pada tanggal 28 Februari 2008 pukul 19:28 WIB

- Penampilan fisik instalasi 3D *Trabant* yang sudah dimodifikasi. Meskipun tetap dikenali sebagai mobil *Trabant*, mobil *Trabant* 3D merupakan mobil yang dikonstruksi sedemikian rupa sehingga menjadi objek instalasi.
- Tempelan pelat oval-putih dengan tulisan “DDR” di tengahnya. “DDR” tidak dihubungkan dengan representasi *Trabant*, melainkan sekadar tempelan yang dipasang pada badan mobil yang mengingatkan pada nama negara Jerman Timur.
- Grafik “*Trabant*” hanya diketahui sebagai grafik merek mobil yang dipasang di badan mobil instalasi pada Gb.4.
- Peristiwa yang dikonstruksi oleh pembuat seni instalasi, yaitu “posisi mobil *Trabant* melayang”; “mobil *Trabant* menabrak bagian atas tembok cokelat”; “setengah badan mobil *Trabant* terjebak di dalam tembok bangunan”; “mobil *Trabant* tersangkut di tembok bata yang catnya mengelupas”. Dari peristiwanya, mungkin saja instalasi *Trabant* ini merupakan peristiwa nyata yang sengaja atau pun tidak sengaja terjadi. Hanya saja karena namanya instalasi dan objek mobilnya adalah 3D, maka peristiwa yang ditampilkan memang disengaja oleh seniman instalasi.

Selain penampakan 3D mobil *Trabant* pada Gb.4, pemberian judul oleh seniman instalasi juga merupakan metode untuk mensimulasikan tanda. Judul “*the forgotten Republic*” pada Gb.4, terdiri dari tiga kata dalam bahasa Inggris, yaitu “*the*”, “*forgotten*”, dan “*Republic*”. “*the*” merupakan bentuk definit atau penunjuk ‘itu’, “*forgotten*” –berasal dari kata “*forget*” (lupa)– yang berarti terlupa(kan), dan “*Republic*” yang berarti republik (bentuk negara yang berasal dari rakyat). Apabila ketiga kata ini disatukan, maka didapatkan satu makna harfiah yakni “Republik yang terlupakan” Kalimat “Republik yang terlupakan” dapat dianalisis kembali dengan pendekatan makna kontekstual. Makna “Republik”, di dalam judul, tidak merujuk

pada bentuk negara, tapi lebih kepada konsep dari republik sebagai segala sesuatu yang bersifat kerakyatan.

Representasi *Trabant* Gb.4 yang dihubungkan dengan kalimat judul tersebut adalah mobil *Trabant* sebagai salah satu ‘rakyat’ yang terlupakan berusaha mendobrak penghalang (tembok) di depannya, dengan tujuan ingin dilihat dan diingat kembali. Secara keseluruhan, analisis simulasi seolah-olah menjadi suatu bentuk penegasan bagi *Trabant* Gb.4, bahwa ia telah berubah fungsi menjadi mobil yang dimasukkan teknologi canggih untuk bisa melaju ke udara (terbang atau melayang).

Hilangnya fungsi pokok *Trabant* sebagai sebuah mobil, hadirnya penampakan yang sama sekali baru, menandakan bahwa citra *Trabant* pada Gb.4 sudah lepas dari acuan utamanya. Instalasi *Trabant* merupakan tanda ‘baru’. Kondisi ini dan penumpukan makna-makna yang diberikan kepadanya, membuat batasan antara ‘asli’ atau ‘palsu’ membaaur jadi satu. Oleh karena tidak ada acuan yang dapat merepresentasikannya, *Trabant* Gb.4 menyerap penandanya berupa peristiwa yang dikonstruksi di seni instalasi untuk menjadi realitasnya, karena prinsipnya tanda harus mempunyai reliatas di mana ia ‘riil’. Sebagai sebuah tanda, instalasi *Trabant* lebih dari riil, yakni hiperriil. Tanda hiperriil *Trabant* adalah tanda mutlak yang memiliki representasi sebagai berikut:

- *Trabant* adalah mobil tampak belakang dengan ciri-ciri:
 - kombinasi cat dua warna (atap mobil dicat warna biru muda dan badan mobil dicat warna putih susu),
 - bingkai atap berupa lis krom,
 - kaca belakang berbentuk persegi panjang dan berwarna gelap,
 - lis yang membingkai kaca belakang berupa karet berwarna hitam,
 - kaca samping-belakang berbentuk trapesium dan berwarna gelap,

- bingkai persegi panjang dengan lempengan berwarna putih yang terletak di pilar bagian atas antara kaca belakang dan kaca samping-belakang,
- lis krom di atas lekukan atas pada badan mobil bagian samping sebagai pemanis,
- lekukan menonjol berbentuk setengah lingkaran di badan mobil bagian samping-bawah untuk tempat roda belakang,
- ban belakang berwarna hitam,
- *velg* standar yang terbuat dari logam,
- dua (rumah) lampu belakang berbentuk segitiga sama kaki dan berwarna merah,
- lampu reflektora merah berbentuk kotak kecil di bawah lampu belakang,
- bingkai lampu reflektora menyatu dengan badan mobil,
- pintu bagasi berupa garis di antara dua lampu belakang,
- tombol pembuka bagasi berbentuk bulat kecil dan terbuat dari logam yang dipasang di atas pintu bagasi,
- lekukan persegi panjang di bawah pintu bagasi sebagai tempat meletakkan pelat nomor mobil,
- pelat nomor mobil berbentuk persegi panjang berwarna putih yang berbingkai hitam,
- pelat nomor mobil “MN 15·11”,
- grafik “Trabant” di sebelah kanan pelat nomor sebagai logo merek mobil,
- tempelan oval putih dengan bingkai hitam yang bertuliskan “DDR” di bawah grafik “Trabant”, dan
- bumper yang berbentuk persegi panjang bersiku terbuat dari logam.

- Makna *Trabant* pada Gb.4 adalah sebuah mobil sedan bermerek “Trabant” dan berpelat nomor “MN 15 11” yang bisa terbang. Ketika melakukan usaha terbang tersebut, mobil *Trabant* menabrak tembok sebuah bangunan yang terbuat dari bata yang menyebabkan setengah badan mobil bagian depan tersangkut di dalam tembok.
- Ideologi tanda hiperrealitas *Trabant* pada Gb.4 yaitu mobil ‘terbang’.
- (hiper-)realitas *Trabant* Gb.4 adalah mobil yang tersangkut di tembok ketika mencoba untuk menyeberangi atau menembus tembok.





BAB 4

KESIMPULAN

Teknologi simulasi mulanya dimanfaatkan oleh masyarakat budaya untuk membuat tiruan atau salinan dari realitas, baik realitas yang sifatnya empiris (objek materi dan dapat dirasakan langsung oleh panca indera) maupun konseptual (pemikiran, fantasi, ilusi, ingatan sejarah). Di dalam masyarakat pascamodern sekarang ini, simulasi menjadi cara efektif dalam memenuhi kebutuhan masyarakat konsumen akan tanda. Sementara itu, kemajuan teknologi memungkinkan masyarakat untuk mengakses berbagai tanda dari banyak konteks ruang dan waktu yang berbeda secara bersamaan. *Euphoria* konsumsi tanda simulakrum dengan banyak pilihan dan

berasal dari berbagai perspektif berbeda ini, pada akhirnya mengacaukan tujuan awal simulasi sebagai duplikasi realitas.

Konsep simulakrum di dunia pascamodern ternyata berbeda dari konsep awalnya. Simulakrum pascamodern tidak hanya melihat tanda sebagai bentuk representasi, melainkan tanda sebagai wahana dalam mensimulasikan realitas. Melalui teknologi simulasi, eksistensi objek realitas memang dipertahankan lewat kehadiran objek tiruannya. Namun, simulasi juga mampu menyembunyikan dan bahkan mensubstitusi realitas tersebut. Kondisi ini akhirnya menyebabkan kekosongan representasi tanda. Adalah tugas bagi simulakrum pascamodern untuk menciptakan realitas yang sama 'riil'-nya dengan realitas di dunia nyata, sehingga simulakrum dapat menjadi sebuah tanda mutlak (hiperrealitas). Dengan demikian, simulasi di dalam masyarakat budaya kontemporer diartikan sebagai cara baru untuk me(re-)produksi realitas yang tidak lagi mengacu pada realitas di dunia nyata.

Salah satu media simulakrum yang digunakan oleh masyarakat kontemporer untuk me(re-)produksi realitas adalah media visual. Media visual merupakan media bahasa paling sederhana namun komunikatif, karena sifatnya yang mudah 'dirasakan' terutama oleh indera penglihatan manusia. Sebagai alat tanda, media visual digunakan untuk menghadirkan realitas melalui pengalaman figuratif tanda. Sedangkan sebagai alat simulakrum, media visual merupakan wahana ekspresi tanda untuk menjadi 'riil'.

Di samping itu, pengalaman sejarah, jika dilihat dari konteks waktu masa kini merupakan realitas konseptual-pengalaman nyata yang termemorikan. Lewat teknologi simulasi, peristiwa sejarah di masa lalu dapat dihadirkan kembali di masa kini untuk tujuan pembelajaran dan pemahaman sejarah. Selain itu, simulasi sejarah juga bisa dijadikan sebagai ajang nostalgia. Bentuk simulasi-visual sejarah Jerman yang ada di masyarakat pascamodern Jerman ini juga diketahui lewat penampilan mural- dan instalasi *Trabant*.

Setelah penyatuan kembali negara Jerman pada awal tahun 1990, ada keinginan dari kalangan masyarakat Jerman—khususnya masyarakat yang tinggal di bekas wilayah Jerman Timur dan Berlin Timur— untuk mempertahankan sejarahnya. Hal tersebut dimaksudkan agar masyarakat Jerman tidak melupakan nilai-nilai sejarahnya, sekaligus menjadi refleksi dari ‘kerinduan’ masyarakat negara Jerman (Timur) terhadap bentuk kehidupan di masa lalunya. Untuk alasan itu, para kreator media ‘mengambil’ mobil *Trabant* sebagai salah satu tanda nostalgia yang populer di masyarakat Jerman. *Trabant* merupakan objek yang sudah akrab dan populer di masyarakat; tidak hanya di masa dua negara Jerman, tapi juga di masa negara Jerman yang sekarang.

Untuk tujuan tersebut, para kreator media memerlukan realitas mobil *Trabant* sebagai acuan dalam pembuatan simulasi *Trabant*. Bila sebelumnya (masa sebelum penyatuan kembali negara Jerman) *Trabant* memiliki realitas sebagai mobil yang populer karena nilai kapitalisme, di dunia pascamodern ini realitas *Trabant* diarahkan pada nilai konsumsi citra, karena realitas empirisnya tidak diproduksi lagi. Dengan demikian, tujuan pembuatan simulasi *Trabant* adalah bagian nostalgia terhadap Jerman (Timur) dan juga reproduksi mobil *Trabant*, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi (*counterfeit*).

Reproduksi visual mobil *Trabant* ini mengambil acuan dari mobil *Trabant P601 de Luxe*. Mobil *Trabant P601 de Luxe* dipakai sebagai acuan selain karena bermerek *Trabant*, juga karena seri mobil *P601* paling banyak ‘beredar’ di kalangan masyarakat, khususnya di Jerman. Realitas *Trabant* yang berperan pada pencitraan simulasi yang pertanda ini adalah mobil *Trabant* ‘riil’ yang dikenali oleh seluruh masyarakat (Jerman).

Sebagai model simulasi visual, wujud fisik dari mobil *Trabant P601 de Luxe* disalin ke dalam media dua dimensi (mural) dan tiga dimensi (objek instalasi). Penyalinan ini bertujuan untuk mereproduksi mobil *Trabant P601 de Luxe* secara

struktural ke dalam media dua dan tiga dimensi. Dengan demikian, simulasi *Trabant* yang merupakan mimesis, tiruan, atau duplikat dari mobil *Trabant P601 de Luxe* dikatakan memenuhi ciri pencitraan simulasi yang pertama, karena yang direfleksikan adalah realitas mobil *Trabant* yang pernah populer di kalangan masyarakat (Jerman) karena nilai kapital.

Untuk alasan kepentingan estetika seni dan sebagainya, penampilan mobil *Trabant P601 de Luxe* yang ada di mural dan instalasi kemudian dimodifikasi. Modifikasi ini tidak melenyapkan acuan utama simulasi *Trabant*, yakni mobil *Trabant P601 de Luxe*, tetapi menutupi realitas dari mobil *Trabant*. Sementara itu, sebagai simulakra, simulasi *Trabant* 'dituntut' memasukkan tanda-tanda dan kode-kode yang dianggap berisi atau mengandung informasi/ pengetahuan, baik tentang *Trabant* maupun tentang negara Jerman. Kehadiran tanda-tanda dan kode-kode ini merupakan tanda-tanda yang mendukung representasi simulasi *Trabant* sebagai bagian dari representasi realitas mobil *Trabant P601 de Luxe*. Tidak lah mungkin memasukkan seluruh tanda yang berhubungan dengan peristiwa realitas ke dalam simulasi visual seperti mural dan instalasi, maka pembuat simulasi *Trabant* mencantumkan tanda-tanda yang dianggap hampir sama populer dengan tanda *Trabant*, contohnya logo pabrik Sachsenring, grafik merek mobil, tanda DDR dan BRD (singkatan nama negara Jerman Timur (DDR) dan nama negara Jerman Barat (BRD)), penanda tanggal 9 November 1989, dan nama kesayangan dari mobil *Trabant*. Pada tahap pencitraan yang kedua ini, simulasi *Trabant* menutupi realitas mobil *Trabant P601 de Luxe* sebagai mobil yang bernilai kapitalis, karena mural dan instalasi *Trabant* hanya dapat dinikmati atau dikonsumsi sebagai pemandangan. Di tahap ini, simulasi *Trabant* menutupi realitas mobil *Trabant* di dunia nyata, karena yang ditampilkan adalah citra *Trabant* untuk tujuan konsumsi.

Pada saat yang bersamaan, simulasi *Trabant* memperlihatkan karakter 'asli'nya. Selama ini, simulasi *Trabant* bermakna karena ia merupakan representasi

yang mewakili banyak hal, yaitu duplikasi dari mobil *Trabant P601 de Luxe*, bagian dari sejarah Jerman, dan konstruksi dari pembuat simulasi-visual (pembuat mural dan pembuat seni instalasi). Padahal simulasi *Trabant* baru dibuat setelah semua peristiwa sejarah tersebut terjadi; ia tidak mengalami peristiwa sejarah yang dianggap 'representasi' dirinya tersebut. Bentuk-bentuk peniruan, modifikasi, dan pencantuman kode-kode yang ada seolah-olah memang sudah dirancang seperti itu ketika simulasi *Trabant* dilahirkan dan tidak bermakna apa-apa. Adanya skandal ini menunjukkan bahwa simulasi bukan lagi representasi, melainkan tanda yang tidak berhubungan dengan realitas apa pun. Yang dipentingkan oleh simulasi *Trabant* hanya-lah penampakan dari *Trabant* yang ada di dalam mural dan instalasi.

Hilangnya konsep representasi dan menjadi tidak bermaknanya bentuk-bentuk peniruan, modifikasi, dan pencantuman kode-kode yang ada di simulasi *Trabant*, menyebabkan mural dan instalasi *Trabant* menjadi tanda 'kosong'. Oleh karena simulasi *Trabant* ini bersifat manipulatif, kekosongan representasi tersebut kemudian diambil alih oleh penampakkannya. Dengan begitu, simulasi *Trabant* bertransformasi menjadi tanda tanda baru yang maknanya ada pada mural dan instalasi tersebut.

Realitas simulasi *Trabant* yang dialami oleh masyarakat kontemporer, khususnya masyarakat Jerman, sebenarnya merupakan pengalaman figuratif. Ketika masyarakat mengkonsumsi citra mural dan instalasi *Trabant*, tanpa disadari mereka mendapatkan pengalaman langsung yakni bukan saja *Trabant* sebagai representasi dari mobil *Trabant* yang merupakan mobil peninggalan bekas negara Jerman Timur, tapi juga makna *Trabant* sebagai mobil 'terbaik', mobil 'peledak atau penghancur', mobil 'penerobos', ataupun mobil 'terbang'. Pengalaman-pengalaman figuratif yang baru dan memiliki eksistensi yang sama atau bahkan lebih nyata dari realitas yang sesungguhnya inilah yang dinamakan dengan hiperrealitas *Trabant*. Sebagai bentuk hiperrealitas, mural dan instalasi *Trabant* merupakan tanda mutlak, karena ia ada,

tampak nyata, dan riil di dalam mural dan instalasi tersebut–dikonsumsi dan dialami langsung oleh masyarakat Jerman, serta lokasinya yang berada di ruang publik– dan representasi realitasnya adalah potret peristiwa di mural dan instalasi *Trabant*.

Sesuai dengan prinsip simulakrum pascamodern, simulasi *Trabant* tidak dipermasalahkan tujuan penciptaan, bagaimana penciptaannya, siapa yang menciptakan, kapan, dan di mana diciptakannya, karena yang dipentingkan oleh simulasi adalah penampilan citra yang dapat dengan mudah dikonsumsi oleh masyarakat. Maka dari itu, realitas pascamodern *Trabant* yang dikonsumsi masyarakat tidak lagi dari representasinya sebagai objek mobil berdasarkan nilai kapitalis, tapi sudah menjadi bentuk konsumsi citra berdasarkan nilai simbolik. Walaupun demikian, yang menjadi poin penting dari simulakra *Trabant* di mural dan instalasi adalah representasi mobilnya, yakni *Trabant*.

Mural dan instalasi *Trabant* tidak hanya menampilkan diri sebagai simulakrum pascamodern, tetapi juga menjadi media nostalgia Jerman Timur (*Ostalgie*). Hal tersebut diketahui terlebih dari representasi *Trabant* pada gambar 3 (Gb.3). *Trabant* pada Gb.3 menampilkan dua bentuk hiperrealitas sekaligus, yaitu representasi *Trabant* sebagai mobil yang ‘kuat’ dan *Trabant* sebagai ‘jalan’ bagi hiperrealitas sejarah Jerman Timur yaitu adanya unsur nostalgia terhadap Jerman Timur lewat pencantuman tanda-tanda dan kode-kode sejarah seperti karikatur Breschnew dan Honecker, lambang, dan grafik yang menyertai representasi tanda-tanda nostalgia tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa lewat mural dan instalasi, *Trabant* mampu menunjukkan dirinya sebagai bentuk hiperralitas di kalangan masyarakat kontemporer, khususnya Jerman.

DAFTAR PUSTAKA

PUSTAKA PRIMER

ifa.zweitakt. *Trabant P601 deluxe.* Flickr.com. <http://www.flickr.com/photos/ifa-zweitakt/436809939/in/set-72157603991410764/> (27 Maret 2007)

ifa.zweitakt. *Trabant P601 deluxe.* Flickr.com. <http://www.flickr.com/photos/ifa-zweitakt/436795048/in/set-72157603991410764/> (27 Maret 2007)

dave nicholson. *Trabant bursting through the Berlin Wall.* Flickr.com. http://www.flickr.com/photos/dave_nicholson/ (2 November 2004)

padraicyclops. *Crashing through the Berlin Wall.* Flickr.com. <http://www.flickr.com/photos/89921956@N00/144548922/> (11 Mei 2007)

claudio05. *Lip Service.* Flickr.com. <http://www.flickr.com/photos/klausfehrenbach/1325681220/in/set-72057594055303138/> (2 September 2007)

loka.schneemann. *The forgotten Republic.* Flickr.com. <http://www.flickr.com/photos/13967397@N05/1423793080/> (22 September 2007)

PUSTAKA SEKUNDER

BUKU

Agger, Ben. *Cultural Studies as Critical Theory.* Amerika Serikat: The Falmer Press, Taylor and Franic Ltd, 1992.

Barthes, Roland. *Image-Music-Text.* New York: Hill dan Wang, 1977.

Baudrillard, Jean. *Simulations.* New York: Semiotext(e), 1983.

_____. *Simulacra dan Simulation.* Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1994.

_____. *Masyarakat Konsumsi.* Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2006

Dennis, Mike. *The Rise and Fall of The German Democratic Republik, 1945–1990.* Singapore: Pearson Education Ltd, 2000.

Piliang, Yasraf Amir. *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna.* Yogyakarta: Jalasutra, 2003.

Poster, Mark, ed. *Jean Baudrillard: Selected Writings/ second edition, revised, and expanded*. California: Stanford University Press, 2001.

Sarup, Madan. *Posstrukturalisme dan Posmodernisme: Sebuah Pengantar Kritis*. Yogyakarta: Penerbit Jendela, 2004.

Storey, John. *Cultural Theory dan Popular Culture: a Reader*. New York: Harvester Wheatsheaf, 1994.

—————. *Cultural Theory dan Popular Culture: an Introduction (3rd edition)*. London: Pearson Education Ltd, 2001.

—————. *Pengantar Komprehensif Teori dan Metode: Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra, 2007.

Strinati, Dominic. *Popular Culture: Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*. Yogyakarta: Bentang, 2004.

Sunardi, St. *Semiotika Negativa*. Yogyakarta: Penerbit Buku Baik, 2004.

Sutrisno, Mudji dan Putranto, Hendar, ed. *Teori-Teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius, 2005.

Sutrisno, Mudji, dkk. *Cultural Studies: Tantangan Bagi Teori-Teori Besar Kebudayaan*. Depok: Koekoesan, 2007.

Verlag, Andrea. *50 Jahre Trabant: die Legende lebt*. Hönow: Andrea Verlag GmbH, 2007.

KARYA LEKSIKOGRAFIS

Brockhaus. *Brockhaus Enzyklopädie in 30 Bänden*. 1996. Leipzig: 21. Auflage, Bibliographisches Institut und F.A. Brockhaus AG.

—————. *Der Brockhaus: Moderne Kunst von Impressionismus bis zur Gegenwart*. 2003. Leipzig: F.A. Brockhaus AG.

Sanford, Jones, ed. *Encyclopedia of Contemporary German Culture*. 1999. London: Routledge Taylor and Francis Group.

Schnell, Ralf. *Metzler Lexikon: Kultur der Gegenwart/ Themen und Theorien, Formen und Institution seit 1945*. 2000. Stuttgart: Verlag J.B. Metzler.

van Treeck, Bernard. *Das grosse Graffiti-Lexikon*. 2001. Berlin: Lexikon-Imprint-Verlag.

ALAMAT SITUS RUJUKAN

SITUS TENTANG SEJARAH JERMAN

<http://ddr-geschichte.de/>

<http://ddrtechnik.de/DDR/>

<http://www.dhm.de/lemo/>

<http://www.historyguide.org/europe/>

SITUS TENTANG TRABANT

<http://epoche-3.de/trabi/php>

<http://www.trabant-seite.de>

<http://www.trabi-web.de/>

<http://trabant.shocauto.com/index/html>

<http://cartype.com/page.cfm?id=482&keyword=trabant>

www.original-trabant.de

www.microcarmuseum.com/tour/trabant.html

SITUS LAINNYA

www.answers.com/topic/

<http://www.biodatabase.de/cgi-bin/go.cgi?biosearch> ensiklopedia berbahasa Jerman

<http://de.wikipedia.org/wiki/> ensiklopedia bebas *on-line* berbahasa Jerman

<http://dictionary.oed.com/> kamus *on-line* bahasa Inggris *Oxford (Oxford English Dictionary-online)*

<http://eastsidegallery.en/> situs resmi dari East Side Gallery-Berlin, Jerman

www.german-way.com/eastsidegal.html

<http://en.wikipedia.org/wiki/> ensiklopedia bebas *on-line* berbahasa Jerman

<http://graffitieuropa.org/> situs berisi informasi grafiti di Eropa

LAMPIRAN 1

Gambar “Trabant P601 deluxe” (tampak depan)



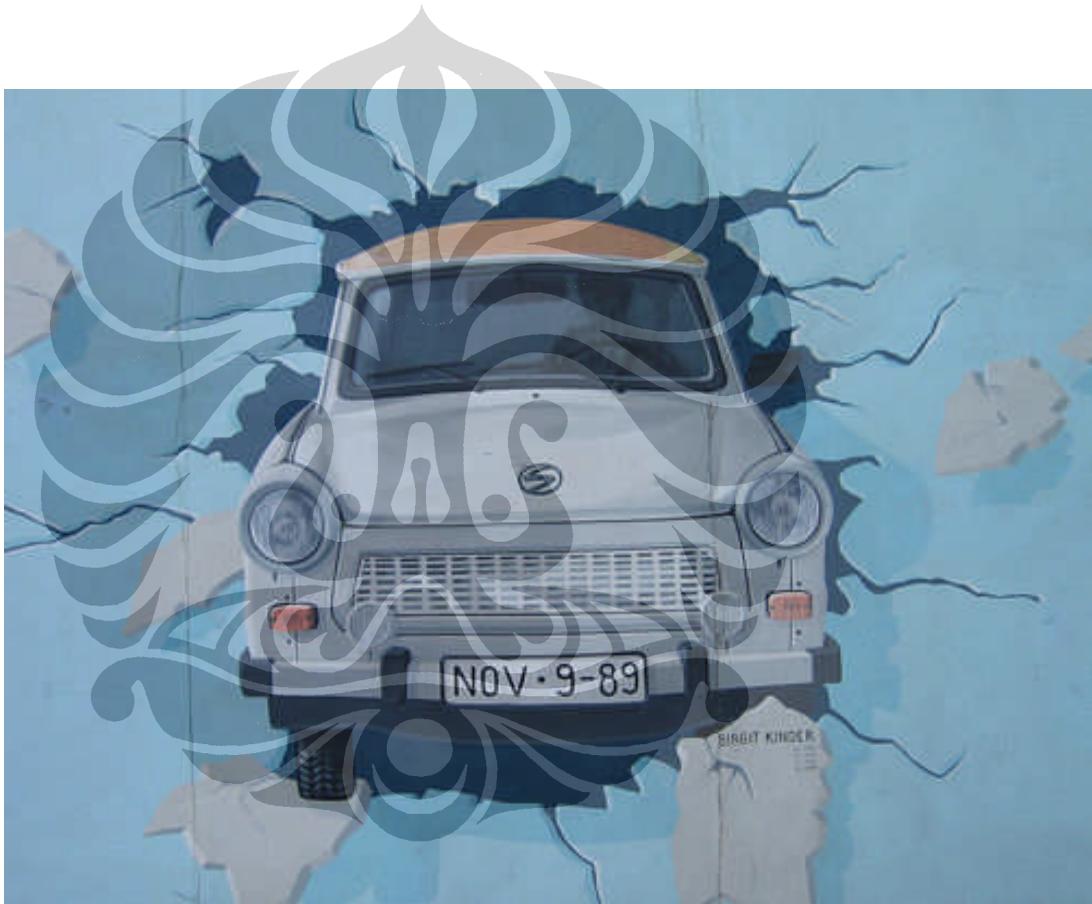
LAMPIRAN 2

Gambar “Trabant P601 deluxe” (tampak belakang)



LAMPIRAN 3

Gambar 1 (Gb.1)



LAMPIRAN 4

Gambar 2 (Gb.2)



LAMPIRAN 5

Gambar 3 (Gb.3)



LAMPIRAN 6

Gambar 4 (Gb.4)



LAMPIRAN 7

Logo “S”



LAMPIRAN 8

Grafik “Trabant” dan “6-0-1 de_Luxe”



LAMPIRAN 9

Pose Depan *Trabant P50, P60, dan P1.1*



Trabant P50



Trabant P60



Trabant 1.1

LAMPIRAN 10

Pose Belakang *Trabant P50, P60, dan P1.1*



Trabant P50



Trabant P60



Trabant 1.1

RIWAYAT HIDUP

P. AYU INDAH WARDHANI, lahir di Jakarta, 24 Juni 1986, adalah anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan I Made Sosiawan dan Lies Indriati. Ia memperoleh pendidikan dasar dan menengahnya di Jakarta dan mendapat ijazah Sekolah Menengah Atas Negeri 70 Bulungan, Jakarta Selatan Program Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) pada tahun 2004. Ia melanjutkan studi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Universitas Indonesia, Program Studi Jerman, dari tahun 2004 – 2008, hingga memperoleh gelar Sarjana Humaniora dengan skripsi yang berjudul Mobil Trabant dalam Seni Mural (Grafiti) dan Seni Instalasi: Sebuah Studi Pascamodernisme di Jerman.