

## INTERPRESTASI VISUAL KARYA PHILIPPE STARK “JUICY SALIF” DENGAN PENDEKATAN ESTETIKA POSTMODERNISME

**Niken Savitri Anggraeni**

Dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Universitas Persada Indonesia YAI

### *Abstrak*

*Posmodernisme adalah kecenderungan dalam budaya kontemporer ditandai oleh penolakan terhadap kebenaran obyektif dan narasi budaya global. Hal ini menekankan permainan peran bahasa, hubungan kekuasaan, dan motivasi, yang berkenaan dengan klasifikasi khusus. Posmodernisme telah mempengaruhi bidang budaya, termasuk kritik sastra, sosiologi, linguistik, arsitektur, seni visual, dan musik. Istilah Posmodernisme berasal dari kritik atas Modernitas dan kemajuan yang terkait dengan pencerahan.*

*Gerakan Modernisme dan Posmodernisme dipahami sebagai reaksi perubahan budaya yang menolak kemapanan masa Modernisme. Posmodernisme digunakan dalam teori kritis untuk merujuk kepada titik tolak untuk karya sastra, drama, arsitektur, film, jurnalisme, dan desain serta pemasaran, bisnis, dan dalam penafsiran hukum, budaya, dan agama. Sedangkan Modernisme ini terutama berkaitan dengan prinsip seperti identitas, persatuan, otoritas, dan kepastian sedangkan Posmodernisme sering dikaitkan dengan perbedaan, pluralitas, tekstualitas, dan skeptisisme.*

*Kritikus Frederic Jameson menjelaskan Posmodernisme sebagai “logika budaya dominan kapitalisme akhir” yang mengacu pada periode yang sama terkadang disebut dengan “globalisasi”, “kapitalisme multinasional” atau “kapitalisme konsumen” yang dimaksudkan bahwa peranan kaum kapitalis dan budaya massa sangat menentukan bentuk rancangan sebuah desain.*

*Philippe Stark sebagai salah satu desainer yang banyak menciptakan karya fenomenal yang unik menampilkan berbagai macam distorsi bentuk, dekonstruksi, dan keunikan sebagai identitas visual yang khas. Penerapan estetika Posmodernisme pada desainnya menciptakan berbagai sistem penandaan yang kompleks dan hanya dapat dimengerti secara konseptual oleh Penciptanya. Namun dengan keunikan tersebut, pengamat dapat menikmati berbagai tampilan visual yang khas melalui desain produk, interior, maupun arsitektur. Stark juga memahami penerapan elemen grafis pada setiap desainnya tidak hanya untuk memperindah namun juga sebagai media penyampaian pesan / konsep kepada Pengamat.*

**Keywords :** *Postmodern, Tinjauan, estetika, interpretasi, visual*

### **Pendahuluan**

Definisi Posmodernisme adalah sesuatu yang berhubungan dengan atau sebuah era yang ada setelah Modern yang ditandai dengan adanya

kemunculan kembali material tradisional dan bentuk lama dengan ciri khas yang personal. (Merriam -Webster). Sedangkan definisi kedua adalah sesuatu yang memiliki relasi atau suatu teori yang meliputi pemunculan kembali secara

radikal dari asumsi modern mengenai budaya, identitas, sejarah, dan bahasa.

Posmodernisme adalah sebuah aliran yang mulai dinamakan berlangsung sejak akhir abad ke-20 dan awal abad ke-21, dianggap sebagai sebuah gerakan yang muncul dari reaksi terhadap modernisme dibidang humanistik. Yang membuat Posmodernisme terlihat lebih “*rebellious*” (melawan segala sesuatu yang ada), kontras dan sangat berbeda dari masa sebelumnya adalah berasal dari karakter gerakan ini yang menolak kebenaran objektif dan kesamaan dalam budaya naratif global.

Singkat kata, Posmodernisme melawan berbagai bentuk keteraturan dan pakem “tertib” yang sudah ada. Seiring berjalannya waktu juga, manusia mulai jenuh dengan Modernisme yang serba teratur, seragam, dan massal. Dalam arsitektur, keruntuhan Posmodern ditandai dengan diruntuhkannya bangunan residensial Pruitt Igoe tahun 1970an karena dengan bentuknya yang kaku, bangunan tersebut menimbulkan banyak permasalahan sosial.

Pada perkembangannya, Posmodernisme berkembang karena berbagai macam gejala sosial. Diantaranya, masyarakat sudah mulai bosan dengan mahzab International Style yang kala itu sudah menyebar ke seluruh dunia. Laggam yang sama di berbagai tempat menandakan pemiskinan dalam estetika desain. Sisi pluralisme kebudayaan mulai diangkat dan menjadi topik dan isu menarik dalam tema desain Posmodern. Sesuatu yang sama

dianggap sebagai sesuatu yang membosankan dalam wacana Posmodernisme ( *Less is Bore* ) Kemudian, Modernisme hanya dianggap sebagai superioritas Barat terhadap budaya lain, dimana dalam desain tersebut terdapat sebuah arogansi yang menyatakan bahwa pencetus Modernisme memiliki “kelebihan” dibandingkan dengan wilayah lain. Kritik tajam pun merebak karena hal tersebut. Selanjutnya, adanya peranan kaum kapitalis dan masyarakat sebagai penentu arah bentuk sebuah desain demi tercapainya keuntungan bagi pihak-pihak tertentu. Kemudian, adanya isu-isu kontemporer mengenai *green design*, dimana desain yang dibuat dengan konsep *green design* diharapkan mampu menampilkan desain yang unik agar menarik perhatian pengguna. Posmodernisme sangat menghargai eksistensi seniman sehingga memperbolehkan mereka menuangkan ide-ide, gagasan yang unik yang diolah dari berbagai macam sumber menjadi sebuah penampilan desain yang unik.

Oleh karena itu gerakan Modernisme kemudian mulai ditinggalkan, muncullah istilah Posmodernisme sebagai nama dari gerakan penentangan masa peralihan itu. Secara internasional, Posmodernisme menentang Modernisme, membentuk “bentuk” baru yang tidak konvensional, dan keluar dari sifat “produksi massal” pada era Modernisme. Pada prinsipnya Posmodernisme mencari bentuk baru untuk menentang konsep Modernisme.



### **Teori dan Estetika Posmodern**

Posmodernisme kerap kali disebut sebagai “eklektisasi” dari berbagai macam jejak gaya dan bahasa rupa masa lalu yang dikemas dengan pelbagai wujud penampakan baru sehingga melahirkan varian-varian visual yang unik dan kaya. Dalam gaya Posmodern, permainan tanda, plesetan tanda, parody, pendistorsian tanda, pengkombinasian tanda hingga penyimpangan tanda menjadi satu alternatif ide dan gagasan.

Gaya Posmodern cenderung terlihat pada terapan dari proses rekonstruksi dan dekonstruksi bahasa rupa yang telah ada, bahkan ditabukan sebelumnya. Hal itu berbeda dengan yang melatar belakangi kelahiran Modernisme yang berawal dari perubahan berpikir; dari alam berpikir kosmologis menjadi alam berpikir Rasionalisme yang membuat karya-karya desain lebih ditekankan pada aspek fungsi, obyektivitas, rasional, praktis, dan terstandarisasi. Gaya Posmodern lebih kaya dengan bahasa ungkap dengan aturan-aturan yang fleksibel dan kontekstual. Bahasa rupa yang diungkap juga lebih pluralistik, heterogen, dan lintas budaya. Semuanya diserahkan pada pengamat untuk menangkap dan menafsirkan sendiri maknanya.

Menurut pendapat Dominic Srinati, Posmodernisme adalah uraian lahirnya tatanan sosial dimana arti penting maupun kekuatan media massa dan budaya populer yang berarti kesemuanya itu mengatur dan membentuk segala macam hubungan sosial.

Dalam budaya Posmodernisme, tampilan “permukaan” dan gaya menjadi lebih penting dan pada gilirannya menuntut semacam ideologi dari penciptanya. Argumennya adalah masyarakat semakin sering dituntut untuk mengkonsumsi citra maupun tanda dan mengabaikan nilai dan kegunaan benda tersebut.

Posmodern juga menekankan hilangnya rangkaian sejarah atau “narasi” yang linier dan berkesinambungan. Dalam budaya Posmodern, narasi seolah ditumbangkan karena narasi tersebut sifatnya absolut, universal, dan mencakup semua yang berkenaan dengan pengetahuan dan kebenaran. Teori Posmodern sangat skeptis terhadap narasi-narasi tersebut dan mengatakan bahwa semuanya itu terbuka untuk dikritik. Dalam dunia Posmodern narasi-narasi tersebut tercerai berai, validitas, dan legitimasinya tumbang. Konsekuensi dari hal tersebut diatas adalah Posmodern menolak pernyataan dan teori apapun berkenaan dengan pengetahuan mutlak atau praktek apapun yang dianggap memiliki validitas universal.

Dalam konteks arsitektur, Posmodern juga menolak adanya narasi yang menekankan sesuatu yang absolut dan pasti. Posmodernisme mengubah bangunan menjadi semacam “permainan gaya dan permukaan”, memanfaatkan arsitektur untuk membuat lelucon tentang ruang atau obyek yang dibangun. Arsitektur Posmodern menerima definisi-definisi kultural dan superioritas gaya, membawa pula gagasan-gagasan maupun bentuk-

bentuk dari ruang dan waktu yang berbeda. Arsitektur Posmodern juga menolak beberapa metanarasi yang diagung-agungkan oleh arsitektur Modern berisi prinsip-prinsip rasionalisme dan fungsionalisme.

Istilah Posmodernisme telah digunakan dalam demikian banyak bidang dengan luas, namun pertama kalinya hadir di wilayah seni. Menurut Hassan dan Charles Jencks istilah tersebut pertama-tama dipakai oleh Frederico de Onis pada tahun 1930an dalam karyanya, "*Antologia de la Poesia Espanola a Hispanoamericana*", untuk menunjukkan reaksi yang muncul dalam modernisme.

Istilah tersebut kemudian menjadi populer tatkala digunakan oleh para seniman, penulis, dan kritikus untuk menunjukkan sebuah gerakan yang menolak Modernisme yang statis. Kemudian penggunaan dalam konteks lebih luas terjadi di bidang arsitektur, seni visual, seni pertunjukan, dan musik tahun 1980an.

Beberapa kecenderungan khas yang biasa diasosiasikan dengan Posmodernisme dalam bidang seni adalah hilangnya batas antara seni dengan kehidupan sehari-hari, tumpangtanya batas antara budaya tinggi dan budaya pop, percampuradukan gaya yang bersifat eklektik, *parody*, *pasthice*, ironi, kebermainan dan merayakan budaya "permukaan" tanpa peduli "kedalaman makna", hilangnya orisinalitas dan kejeniusan dan akhirnya asumsi bahwa kini seni hanya bisa mengulang-ulang masa lalu belaka.

Menurut Jean Baudrillard, ada perbandingan signifikan antara Modernisme dengan Posmodernisme. Modernisme lebih ditandai oleh eksplosif komodifikasi, mekanisasi, teknologi, dan pasar maka Posmodernisme ditandai oleh implosi (ledakan ke dalam) alias peleburan segala batas, wilayah, dan perbedaan antar budaya tinggi dan budaya rendah, penampilan dan kenyataan, dan segala oposisi biner lainnya yang selama ini dipelihara terus oleh teori sosial maupun filsafat tradisional.

Dalam budaya Posmodern ditekankan pula adanya konsep Dekonstruksi. Salah satu kecenderungan Posmodernis yang paling populer dalam estetika adalah Dekonstruksi. Dalam budaya Modernisme, dikenal dengan adanya konsep Rasionalitas, yaitu menekankan sesuatu hal yang rasional sebagai landasan berpikir dalam menghasilkan suatu obyek karya. Dalam Dekonstruksi, rasionalitas tersebut seakan diberlakukan penyimpangan/anomali. Menurut Dekonstruksi kebenaran ideal bukan dalam bentuk tatanan baku, melainkan sebaliknya dalam bentuk penyimpangan-penyimpangan/anomali, gagasan diluar logika atau irasional.

Menurut Yasraf Amir Piliang, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi mutakhir dewasa ini memungkinkan masyarakat dunia hidup dalam era informasi global. Peran tanda ( *sign* ) sangat besar dalam komunikasi dan bahasa masyarakat saat ini. Peran tanda sangat besar untuk menampilkan identitas dan eksistensi.



Tanda sebagai identitas diperjuangkan dan digunakan atas dasar kepentingan yang berbeda pada masyarakat; untuk kepentingan ekonomi, politik, budaya, agama, dan lain sebagainya.

Keberadaan tanda dapat dihadirkan melalui konsep dekonstruksi ala Derrida dimana tanda tersebut dapat hadir tanpa kepastian makna sehingga akhirnya penerapannya bebas tanpa terikat dogma tertentu.

Dekonstruksi sendiri merupakan suatu istilah yang digunakan untuk menerangkan lembaran baru dalam filsafat, strategi intelektual, pemahaman yang dikembangkan oleh Jaques Derrida. Derrida menyangkal akan oposisi, ada/tiada, murni/tercemar dan menolak kebenaran itu sendiri. Derrida mendefinisikan “perbedaan” sebagai permainan yang saling berkaitan satu sama lain lalu menandakan ketidak pastian, yang menandakan sesuatu tidak berfungsi.

Dekonstruksi, menurut Derrida adalah segala sesuatu yang bertolak dari “jejak-jejak” masa lalu dan merekonstruksinya menjadi karya baru yang acapkali sulit dikenali bentuk asalnya, kadangkala banyak peluang bagi spekulasi subyektif (persepsi pengamat) untuk menafsirkan makna yang terkandung didalamnya.

Menurut Yasraf Amir Piliang dalam buku Hiperrealitas Kebudayaan diungkapkan ada lima estetika Posmodern yaitu pasthice, kitsch, camp, parodi, dan schizophrenic. Pasthice dimaksudkan membawa desain masa lalu atau desain dari kebudayaan lain diterapkan pada desain masa kini.

Kitsch berarti “sampah estetis”. Karya desain yang dihasilkan seringkali tidak bermakna dan mungkin tidak baik secara estetis. Camp hampir sama maknanya dengan kitsch, namun memiliki penampilan yang lebih baik. Parodi artinya mengandung kelucuan. Karya yang ditampilkan umumnya menampilkan sisi yang lucu untuk mengundang sensasi Pengamat. Sedangkan Schizophrenic merupakan percampuran berbagai macam gaya dalam suatu media ruang sehingga menimbulkan “kekacauan” bagi Pengamat. Schizophrenic acapkali menyebabkan eklektisasi dalam sebuah karya desain.

### PHILIPPE STARK

Philippe Stark merupakan arsitek dan desainer produk yang banyak menerapkan gaya New Design.



Gambar 1  
Café Costess

Karya-karyanya bervariasi mulai dari arsitektur, desain interior sampai pada produk-produk konsumen. Stark mengambil pendidikan di Ecole

Camondo Paris dan pada tahun 1968, Ia mendirikan firma desain pertamanya. Tahun 1969, Ia menjadi direktur seni dari firmanya bersama Pierre Cardin. Stark bekerja independen sebagai desainer interior dan desainer produk dari tahun 1975.

Beberapa karyanya antara lain Stark Club di Dallas (1982), The Café Costes, Paris (1984; tutup tahun 1994), The Manin Restaurant, Tokyo (1987), dan Royalton Hotel, New York (1988). Stark berpendapat bahwa seorang desainer bekerja untuk menghasilkan ‘tanda’ dalam sebuah obyek nyata, sesuai dengan pemikirannya “ *in a way, I think that it has become the job of designers to spend more and more of their time producing signs .... And less and less of it on producing actual objects.*”

Banyak sekali tanda yang diterapkan dalam karya desainnya. Selain itu karya desainnya juga kerap dinamakan dengan nama yang unik agar melekat dalam benak pengamat serta memberikan pengalaman yang berbeda pada pengamat dari setiap karya desainnya. Karya-karya tersebut antara lain Mister Bliss (1982 untuk XO), Boom Rang (1992 untuk Driade), Miss Sissi yang merupakan sebuah lampu meja dan dinding (1990 untuk Flos), Moa Moa Bakelite radio (1994 untuk Saba). Beberapa nama produknya diambil dari novel fiksi karangan Philip K.Dick seperti Lola Mundo, Dole Melipone, serta Tippy Jackson.

Gaya Posmodernisme sedikit banyak telah mempengaruhi pemikiran Philippe Stark. Dengan

berkembangnya estetika mesin pasca era Modern, maka penggunaan material yang unik dengan teknologi tinggi kerap digunakan oleh Stark untuk menciptakan karya desainnya.

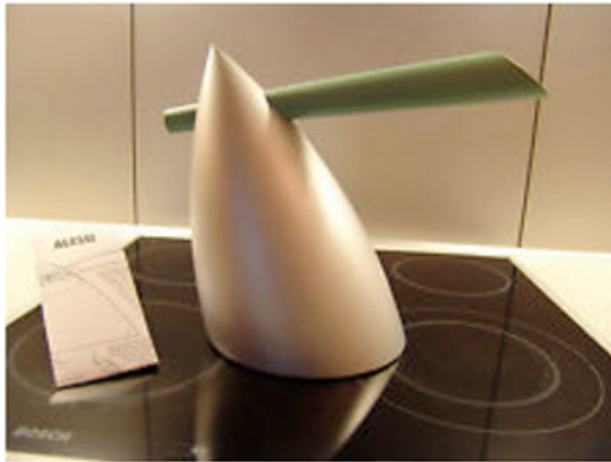


Gambar 2  
Nani Nani Tokyo

Latar belakang penggunaan gaya yang *stylish* pada desain-desain karya Stark banyak mengambil ide dari gaya desain Perancis dengan sentuhan Art Deco atau estetika *Streamline* Amerika pada awal abad ke 20. Hal ini tampak pada karyanya interior Manhattan’s Royalton Hotel (1988).

Selain itu, kegunaan fungsi dari ketel Hot Bertaa dapat dipertanyakan. Benda tersebut tidak hanya fungsional namun juga secara jelas menampilkan “micro-architecture” Posmodernisme. Karya-karya Philippe Stark berpeluang untuk menjadi sebuah “desain klasik” dan seperti perangkat dapur yang diproduksi oleh Rosenthal of Germany tahun 1960 dan 1970an, tidak hanya mengambil target konsumen biasa namun juga untuk dikoleksi di museum.





Gambar 3  
Hot Bertaa by Alessi

Disini dapat dilihat bahwa Stark menunjukkan karyanya bahwa obyek dapat dikategorikan sebagai produk feminine dan maskulin. Stark banyak menggunakan bahasa biomorfik melalui bahasa estetika feminine seperti bentuk kurvilinear, bentuk organik, dan etos keintiman dan kedalaman. Misalnya pada desain salon, Ia banyak menggunakan bahasa estetika feminin.

Karakter Biomorfik Posmodern telah dipandang sebagai reaksi perlawanan terhadap maskulinitas teknologi dalam estetika desain pada zaman mesin, khususnya sebagai perwujudan yang disebut gaya "Hi-Tech" tahun 1980an, yang mana Stark pada saat itu menciptakan Sarapis Stool (1986) dengan material baja berbentuk tabung dan baja bertautan untuk Driade sebagai contohnya. Biomorfik telah diargumentasikan untuk merepresentasikan regenerasi kultural yang lebih dapat dirasakan feminin dalam sebuah lanskap interior. Seperti halnya merepresentasikan usaha

untuk menyisipkan dalam interior yang lembut secara visual, mudah digunakan, lebih bersahabat terhadap lingkungan tumbuhan, hewan, dan bahkan manusia dalam sebuah lingkungan. Seringkali kesan jenaka ataupun *playful* menimbulkan efek psikologi yang menarik bagi pengamat sehingga Stark dapat mengenalkan kembali nilai-nilai kemanusiaan dalam produk desain domestik.



Gambar 4  
Sarapis Stool by Driade



Gambar 5  
Sarapis Chair



Gambar 6  
The Tooth Stool

Beberapa karya Stark antara lain:

**a. Produk**

- Sikat gigi dan alat pembuat jus bernama Juicy Salif diciptakan untuk Alessi (1990). Juicy Salif telah menjadi produk yang populer. Pada tahun 2004, Ia merancang sikat pembersih untuk Yonkers, New York, yang memenangkan Industrial Design Excellence Award 2005.
- Pada tahun 2008, Ia menciptakan speaker nirkabel untuk iPod dan iPhone yang dikenal sebagai Parrot Zikmu.



Gambar 7  
Katalog Parrot Zikmu, wireless stereo speakers

- Stark juga bekerja sama dengan Fossil Inc untuk membuat jam tangan dengan brand namanya.

**b. Arsitektur**

- The Stairs, Bali (2014)  
The Stairs merupakan sebuah hotel dimana Stark menekankan konsep dengan mengikuti keindahan jiwa arsitektur Bali.
- Mama Shelter, Paris (2013)  
Mama Shelter merupakan hotel dan restoran dimana semua orang dapat berkumpul di tempat tersebut dengan bebas.

**c. Interior**

- Superarchimoon (2000)  
Superarchimoon merupakan *floor lamp* dengan desain yang penampakannya seperti lampu meja berukuran besar. Produk ini memiliki diameter 55 cm, berat 9,6 kg, dengan material aluminium.



Gambar 8  
Superarchimoon by Flos



- Rosy Angelis (1994)

Rosy Angelis merupakan *floor lamp* yang tampak feminin dan cantik ini cocok untuk melengkapi ruang tamu, ruang keluarga, dan ruang duduk. Kap lampunya terbuat dari kain yang tipis dan bisa dicuci berwarna putih, hitam, dan merah ditopang kaki langsing dengan tinggi 178 cm. Berat keseluruhan 1,6 kg dengan cahaya lampu 150 watt menghasilkan cahaya merata.

Dalam mendesain, Phillippe Stark menerapkan filosofi sebagai berikut:

- Keindahan yang merupakan konsep budaya, diganti dengan kebaikan yang merupakan konsep humanis.
- Desain diciptakan oleh Pencipta atau Desainer dan selera Desainer sangat menentukan disitu.
- Kemunculan ide dapat muncul dari berbagai hal, misalnya dari lingkungan sekitarnya.

Stark sama sekali tidak memikirkan untuk membuat desain yang eksklusif. Pada awalnya Stark hanya memikirkan bagaimana membuat desain bagi masyarakat. Dalam setiap desainnya Stark menciptakan gaya "*less style*", dengan gaya yang simpel, unik, modern serta tidak meninggalkan pengaruh desain itu dengan alam (ekologi).

### Juicy Salif

Juicy Salif merupakan produk pemeras jeruk bergaya Posmodern yang diproduksi tahun 1990an karya Desainer Perancis, Phillippe Stark yang diproduksi oleh perusahaan pemroduksi perangkat dapur Italia, Allesi. Desain Juicy Salif inovatif, futuristik, dan fungsional.

Tidak seperti pemeras jeruk lainnya, Juicy Salif mengalirkan langsung ke gelas, lebih baik daripada melewati penyaring ke dalam wadah, dan menghasilkan alternative desain yang simpel untuk kegiatan sehari-hari di dapur. Juicy Salif mempunyai ukuran 13,7 cm x 11,4 cm x 30,5 cm dengan berat 621 gram. Terbuat dari material alumunium dan eras.



Gambar 9  
Juicy Salif

Filosofi Stark dalam mendesain adalah kejujuran dan integritas. Ia meyakini bahwa seorang desainer harus memiliki kejujuran dan

objektivitas. Sebuah produk tidak hanya berfungsi sebagai artefak namun juga memiliki keawetan jangka panjang.

### Interpretasi Visual

Dari segi bentuk, Juicy Salif memiliki bentuk yang ambigu seperti bentuk desain yang diterapkan pada era Posmodern, dalam kaca mata pengamat terlihat menyerupai balon Zeppelin yang mengadopsi gaya *Streamline* Amerika. Selain itu juga tampak seperti bentuk belimbing.

Unsur kelucuan (*parody*) dan kesan main-main terlihat dari penggunaan tiga kaki pada alat pemeras jeruk tersebut, walaupun digunakannya kaki pada alat tersebut memiliki fungsi tersendiri. Dengan adanya kaki tersebut, air jeruk yang telah diperas dapat langsung mengalir ke dalam gelas yang diletakkan dibawah alat tersebut. Tinggi kaki disesuaikan dengan tinggi gelas standar yang umumnya ada.



Gambar 10  
Juicy Salif, gelas, dan jeruk

Dalam desain Posmodern dikenal istilah dekonstruksi, dimana terjadi penyimpangan-penyimpangan dalam desain, yang menurut pendapat Derrida dimaksudkan untuk membuat keunikan dalam desain. Dekonstruksi dapat dilihat dari bentuk yang tidak menyerupai desain pemeras jeruk pada umumnya dan juga penggunaan kaki yang dapat mengakomodasi peletakan gelas di bawahnya. Terkesan lucu, naïf, namun mampu menarik perhatian pengamat. Manusia merupakan makhluk visual, yang mana mereka akan tertarik dengan suatu bentuk yang menarik ataupun unik. Desain yang unik ini akan menarik perhatian orang dan mampu memaksa mereka mempersepsi secara visual tentang kegunaan obyek tersebut. Sebagian orang mungkin akan menggunakannya sesuai fungsinya namun sebagian lagi mungkin dapat menggunakan produk ini hanya sebagai pajangan karena keunikan bentuknya.

Phillipe Stark juga sangat jeli dalam menerapkan tanda pada desainnya. Tanda ini akhirnya menjadi suatu identitas visual dan membuat karyanya memiliki eksistensi yang luar biasa dalam dunia desain. Bentuk desain yang menyerupai belimbing ataupun gaya *Streamline* ini menjadi sebuah penanda yang unik bahwa desain tersebut hanya dibuat oleh Phillipe Stark. Keunikan fungsi dan bentuknya membuat desain ini tidak lekang oleh waktu.

Secara visual, desain ini menarik karena selain fungsional, alat ini dapat digunakan sebagai



unsur dekoratif. Stark mampu mengolah desain dan sisi visual sehingga lebih menarik.

### Kesimpulan

Sebuah desain yang baik tidak hanya terbatas pada fungsi semata namun juga dikaitkan dengan estetika agar obyek yang dihasilkan menarik secara visual. Pada era Modern, sebuah karya desain lebih dipentingkan dari fungsinya, oleh karena itu kehadiran sebuah obyek harus didasari oleh fungsi atau kegunaan benda tersebut (*form follows function*). Namun di era Posmodernisme, estetika yang diterapkan tidak harus mengikuti fungsinya. Bahkan dapat juga hanya berupa “hiasan” semata, dibuat hanya sebagai tanda pengenal atau identitas visual. Tampilan suatu desain dapat dibuat berdasarkan selera, ide, dan kesenangan si Desainer nya tanpa harus mempertimbangkan fungsi maupun sisi kenyamanan dari penggunaan suatu benda. Keunikan dan identitas yang menarik akan membuat desain tersebut berbeda dan akan dikenal oleh konsumen. Tentunya hal tersebut dapat menambah nilai jual suatu produk.

Pada karya Phillippe Stark, Juicy Salif, ekspresi pencipta yang menyukai desain-desain

yang unik tampil lewat cita rasa Posmodern. Desain yang tampil pun memiliki ciri Phillippe Stark; fun, lucu, *playful*, dan unik. Demikian pula dengan Juicy Salif yang memiliki desain unik dan tidak biasa pada masa desain tersebut dibuat. Namun pada pembuatan karya ini, Stark tetap memikirkan segi fungsi; tidak hanya terjebak oleh permainan estetika semata. Ia berhasil menggabungkan sisi fungsi suatu obyek dengan estetika yang fun dan lucu menjadi karya desain yang menarik, tidak hanya dapat difungsikan sebagaimana diinginkan Penciptanya namun juga dapat berfungsi sebagai elemen hias suatu ruangan.

### DAFTAR PUSTAKA

- Carmel-Arthur, Judith (1999), Philippe Stark, Carlton Books Limited, Periplus Edition, Singapore
- Piliang, Yasraf Amir (1998), Sebuah Dunia Yang Dilipat, Penerbit IKAPI, Bandung
- \_\_\_\_\_ (1999), Hiperrealitas Kebudayaan, Jalasutra, Yogyakarta
- Strinati, Dominic (2004), Budaya Populer, Gramedia, Jakarta

### Website

- [www.academia.edu/5129426/philippe\\_starc](http://www.academia.edu/5129426/philippe_starc)  
[www.en.wikipedia.org/wiki/Juicy\\_Salif](http://www.en.wikipedia.org/wiki/Juicy_Salif)