

### BAB 3

## ILUSI DALAM SENI VISUAL

Judul disertasi ini adalah Ilusi dalam Seni. Materi utama seni yang dibahas adalah seni visual. Dalam sejarah pendefinisian seni para pemikir tidak dapat melepaskan diri dari realitas seni yang akan diangkat sebagai materi. Dalam buku-buku estetika dan filsafat seni, hampir semua pemikir menggunakan contoh seni visual, khususnya seni rupa, ketika menjelaskan tentang seni, yang dicoba untuk menjelaskan semua seni. Meskipun pada akhirnya terdapat kesulitan karena medium yang satu tidak dapat menjelaskan medium lainnya.

Pada dasarnya para pemikir mencoba membuat definisi seni berdasarkan latar belakang minat dan kemampuannya pada seni tertentu, meskipun terdapat juga beberapa yang dapat meliputi semua genre seni. Hal ini tidak lepas dari sistem seni yang dihasilkan oleh para filsuf terdahulu. Sistem seni para filsuf setidaknya juga menunjukkan pada minat dan perhatiannya pada seni tertentu selain hal itu juga mendukung pemikiran tentang estetika dan seni.

Dalam wilayah sistem seni para filsuf dengan mengambil contoh Kant, misalnya, maka seni visual, dalam hal ini seni lukis, tidak dapat menjelaskan teleologi seni yang harus terarah pada harmonisasi dengan alam, dan Kant memilih untuk mengambil seni wicara dan *landscaping* untuk diunggulkan karena dekat dengan gagasannya. Dalam sistem Filsafat Hegel, karena ciri kesejarahannya, maka pembagian seni berdasarkan sejarah menjadi seni Simbolik, Klasik dan Romantik. Dan pada pemikiran Nietzsche, membagi seni berdasarkan kehendak untuk berkekuatan atau berdaya, melalui seni Apolinian dan Dionysian. Apa yang ingin disampaikan dari ketiga tokoh tersebut adalah sistem seni dengan latar belakang gagasan masing-masing filsuf.

Pada perkembangan berikutnya, ketika estetika lebih diwarnai oleh teori seni dan gerakan seni, banyak sekali lahir definisi seni. Seni tidak didefinisikan dari medium tertentu, lalu diangkat ke tingkat lebih abstrak, sebagai cara kerja definisi induktif. Jika menggunakan pemetaan definisi Melvin Rader, maka terdapat beberapa definisi seni yang berangkat dari seni individual. Sebagai contoh dari bidang sastra adalah 'What is Art?' karya Leo Tolstoy. 'What is art?' mencoba mendefinisikan seni berangkat dari sastra, karena minat dan kemampuan

Tolstoy sebagai sastrawan adalah sastra. Kita ketahui bahwa dalam *What is Art*, Tolstoy berusaha mendefinisikan seni dari bidang tersebut yang diharapkan akan dapat meliputi bidang-bidang seni lainnya, yang intinya definisi seninya adalah ‘komunikasi emosi’ seperti yang disampaikannya :

Art is human activity consisting in this, that one man consciously by means of certain external signs, hands on to others feeling he has lived through, and that others are infected by these feelings and also experience them.<sup>69</sup>

Dalam bukunya *Basic Issues in Aesthetics* (1999) Eaton mencoba mendefinisikan seni melalui tradisi estetika, dimana seni yang dibahas meliputi berbagai genre seni, mulai dari seni rupa, musik sastra, dan seni lingkungan (*environmental art*).

Dari contoh-contoh di atas yang terbanyak adalah definisi seni yang berangkat dari seni rupa, khususnya seni lukis. Dengan demikian dengan judul *Ilusi dalam seni*, meskipun menghususkan pada seni visual dengan penekanan bukan hanya pada mediumnya, melainkan adanya interaksi antara penglihat dan apa yang dilihat penulis mendapatkan pendasaran bagi penggunaan kata seni dalam judul, karena seni yang dimaksud adalah umum, baik ditingkat karya maupun di tingkat gagasan maupun wacana.

Bab 3 disertasi ini menguraikan tentang teori ilusi dalam seni visual. Seni visual digunakan sebagai objek studi karena secara historis seni Barat adalah seni yang berdasarkan penglihatan (*ocularisme*). Penglihatan menjadi dasar bagi cara pandang Barat dalam ilmu pengetahuan dan seni, yang berciri melihat ke luar, melihat dunia (*outward looking*).

Dalam penelitian ini akan dibahas teori-teori seni visual dari tiga pemikir yaitu Ernst H. Gombrich (1909-2001), Rudolf Arnheim (1904-2007), dan Susanne Katherine Knaught Langer (1895-1985), Ketiga pemikir tersebut adalah mereka yang mengemukakan teori seni yang di dalamnya terkandung gagasan seni sebagai ilusi yang berciri positif dan kreatif, dalam kaitan dengan penciptaan dan pemaknaannya. Ketiganya dapat dikelompokkan dalam kelompok pemikir

---

<sup>69</sup> Rader, hal.63, terjemahan kutipan :”Seni adalah adalah kegiatan manusia terdiri atas ini, bahwa seseorang secara sadar melalui sarana tanda eksternal menyampaikan ke orang lain perasaan yang dialaminya dan orang lain tertular oleh perasaan itu dan mengalaminya.”

modern. Meskipun tulisan mereka dapat dikelompokkan pada zaman yang sama, namun penulisan akan dimulai dari Gombrich yang bukunya *Art and Illusion* merupakan karya utamanya, ditambah dengan buku *The Uses of Images, Studies in the Social Function of Art and Visual Communication*, dilanjutkan dengan Rudolf Arnheim, dalam *Art and Visual Perception, A Psychology of the Creative Eye, Visual Thinking, Toward a Psychology of Art* dan terakhir, Susanne Langer dengan konsep Virtualitas dalam karyanya *Feeling and Form*. Meskipun kronologi penulisan buku menunjukkan bahwa Langer menuliskan bukunya lebih dahulu, yaitu *Feeling and Form*, 1953, Gombrich, *Art and Illusion*, 1960, dan Arnheim, *Art and Visual Perception*, 1954, dengan versi baru 1974, namun urutan penulisan akan dimulai dari pemikiran Gombrich, yang secara eksplisit menyebutkan gagasan ilusi dalam seni.

Sebelum membahas tiga teori ilusi dalam seni visual berikut, akan dijelaskan terlebih dahulu apa yang dimaksud dengan seni, visual, dan seni visual dalam penelitian ini.

### 3.1. DEFINISI SENI

Telah begitu banyak definisi seni dibuat dan diusahakan oleh berbagai pemikir, namun tidak ada definisi seni yang final dan memuaskan berbagai pihak. Melvin Rader dalam *A Modern Book of Esthetics*, 1973 telah berupaya memetakan definisi seni yang begitu beragam dan tampak saling berbeda, melalui pembagian menurut, pertama, subyek pencipta, yaitu seniman lewat proses kreatifnya, apakah sebagai ekspresi emosi, ekspresi gagasan, atau ekspresi nilai dan berbagai model teori lainnya. Kelompok kedua adalah definisi seni berdasarkan hasil karya, sebagai objek. Kelompok ketiga adalah definisi yang didasarkan pada respons *audience*, penikmat, penglihat karya seni, yang merupakan pengalaman estetis atau reaksi emosi tertentu. Usaha pengelompokan tersebut berujung dukungan Rader pada keterbukaan teori seni melalui pandangan Wittgenstein dalam *Games and Definitions*, Morrist Weist dalam tulisannya *The Role of Theory in Aesthetics*, dan artikel Maurice Mandelbaum dalam *Family Resemblances and Generalization Concerning the Arts*. Inti dari ketiga pandangan pemikir tersebut adalah bahwa seni tidak dapat didefinisikan

melalui *necessary condition* dan *sufficient condition*, karena definisi seni bersifat terbuka, mengikuti perkembangan realitas seni yang tumbuh berkembang sesuai zamannya.

Usaha pendefinisian seni oleh Rader tersebut, yang memusatkan pada 3 hal, yaitu Subyek seniman, Objek karya seni dan subjek pengamat, menunjukkan kelemahannya karena berkembangnya pemikiran yang bersifat sosial budaya. Eaton, dalam bukunya *Basic Issues in Aesthetics* menambahkan satu hal yaitu adanya konteks yang terkait dalam pendefinisian apa itu seni. Konteks yang dimaksudkan adalah sejarah, tradisi, sosial, ekonomi, politik dan lingkungan. Konteks di seputar seni ikut menentukan suatu pengertian seni.

Berlanjut pada pandangan posmodern dari Baudrillard, seni tidak lagi didefinisikan secara terpisah karena seni tidak berbeda dengan realitas lain dalam kehidupan sehari-hari, dengan istilah estetisasi kehidupan sehari-hari. Maka dalam penelitian ini yang dimaksud dengan seni lebih mengacu kepada beberapa pemikir bahwa seni adalah karya buatan manusia dibedakan dari alam (Collingwood), seni dibedakan dari benda biasa karena historisitas dan dukungan teori (Danto). Seni adalah realitas ciptaan, bentuk simbolik perasaan manusia (Langer). Seni adalah permainan bahasa (Wittgenstein). Pengertian seni yang digunakan adalah seni dalam arti luas.

### 3.2. DEFINISI VISUAL

Yang dimaksudkan dengan visual dalam penelitian ini, mengacu pada pengertian yang luas yaitu stimulus yang dapat diobservasi, baik menyangkut proses melihat maupun sesuatu di luar yang dapat dilihat oleh mata. Dengan menggunakan dasar bahwa proses visual hanya 10 % okular dan 90% adalah kognitif. Disini visual dapat menunjuk pada berbagai hal seperti mimpi, imajinasi, seni, tulisan, ruang cyber dan semua penggambaran baik fisik maupun metafisik. Visual adalah *image* dan *imaging*.<sup>70</sup>

---

<sup>70</sup> Keith, Smith, et al, *A Handbook of Visual Communication, Theory, Methods and Media*, Lawrence Erlbaum Associates, Ppublisher, 2005, hal.433

Dalam *Handbook of Material Culture*<sup>71</sup>, budaya visual dikelompokkan menjadi empat macam visual yaitu, yang visual sebagai bahasa (*the visual as language*), yang visual sebagai di luar keduniaan (*the visual as extra-mundane*), yang visual sebagai kekuasaan (*the visual and power*), dan yang visual sebagai kehadiran (*the visual as presence*).

‘*Linguistic turn*’, istilah Rorty untuk menyebutkan peralihan dari masa filsafat tentang realitas lalu filsafat tentang gagasan menuju filsafat tentang bahasa pada masa kontemporer, yang telah mengubah gambaran tentang kemanusiaan, menandai konsekuensi untuk studi tentang budaya visual. Asal-usulnya dapat ditelusuri pada linguistik Saussurean.

### 3.3. DEFINISI SENI VISUAL

Secara tradisional yang dikelompokkan pada seni visual atau dalam istilah bahasa Indonesia yaitu seni rupa, adalah lukis, patung, relief dan arsitektur. Namun sesuai dengan perkembangan seni, maka mulai muncul bidang baru seperti desain, komik, fotografi dan film, dan *video-art*. Pada perkembangan paling akhir yang termasuk dalam definisi seni visual adalah karya melalui televisi, iklan, internet, yang telah melahirkan budaya visual kontemporer.

Dalam penelitian ini definisi visual yang dimaksud tidak dibatasi oleh medium, terutama untuk mengakomodasi gagasan karya-karya *avant garde* dan fenomena seni visual kontemporer lainnya, yang dalam penelitian ini mendapatkan garis bawah untuk mengusung adanya perbedaan visualisasi dan konsep seni yang penuh perlawanan dan pemberontakan dari gerakan seni tersebut. Mengutip Nicholas Mirzoeff<sup>72</sup>, visualitas dalam penelitian ini lebih ditekankan pada interaksi antara penglihat dan apa yang dilihat (*viewer and viewed*), meskipun berangkat dari seni rupa terutama seni lukis. Dengan demikian penjelasan tentang perkembangan definisi seni (juga seni visual) dari yang berciri metafisis hingga yang berkonteks budaya yang akan dibahas dalam bab 4, mendapatkan dukungannya.

<sup>71</sup> Tilley, Christopher, et al, Ed., *Handbook of Material Culture*, Sage Publication, 2006, bab 8 hal. 131-142

<sup>72</sup> Mirzoeff, N., *An Introduction to Visual Culture*, Routledge, 2000

### 3.4. ILUSI DALAM SENI VISUAL : E.H.GOMBRICH

Dalam pengantar bukunya, *Art and Illusion* edisi keenam (2002), Gombrich menyatakan walaupun mimesis ditolak karena berbagai persoalan yang dimunculkannya, dan psikologi persepsi bukanlah metode yang tepat untuk menganalisisnya, melainkan semiotik, dan jika mimesis dianggap telah melahirkan ilusi, maka gambar sebagai tanda di dunia industri hiburan telah berhasil menjadi penghasil ilusi-ilusi yang dicapai secara sistematis dan berhasil. Gambar dan tanda adalah ilusi. Pandangan Gombrich mencoba mengakomodasi tuntutan jaman di mana persoalan tampilan visual, khususnya gambar atau pun citraan bukan lagi persoalan mimesis *a la* Plato, melainkan tuntutan ekonomi kapitalis akhir.<sup>73</sup>

Argumentasi Gombrich ini menjadi dasar pembelaan atas anggapan bahwa persoalan ilusi adalah persoalan filsafat modern atau psikologi modern belaka, melainkan telah menjadi bagian inheren dalam masyarakat kontemporer yang didominasi oleh kecanggihan teknologi, melalui internet, televisi yang berciri *instant*, simultan dan simulatif, dengan menghasilkan ilusi-ilusi baru yang tidak ada referensinya dalam realitas. Apabila merujuk pada teori-teori Semiotika, sebagai ilmu yang membicarakan tentang tanda, diantaranya berbicara tentang kedustaan, atau kebohongan, dalam istilah Umberto Eco adalah *lie*, untuk menunjuk wilayah yang lebih luas dari sekedar 'kebohongan' di wilayah visual, yang disebut ilusi.

#### 3.4.1. ILUSI DARI SISI KARYA

Menurut Gombrich, peniruan memiliki batas, karena sesungguhnya seniman tidak bertujuan menciptakan kemiripan melalui peniruan melainkan menandingi (*rivalling*) penciptaan itu sendiri. Gombrich mengemukakan mitos Pygmalion untuk menunjukkan bahwa kekuatan seni adalah mencipta ketimbang hanya menggambarkan dengan meniru.

Pygmalion adalah seorang pematung di Ovid, yang ingin menciptakan karya patung perempuan seperti yang diinginkannya sendiri dan ia jatuh cinta pada patung ciptaannya itu. Ia berdoa kepada Venus agar mendapat pasangan

---

<sup>73</sup> Gombrich, E.H., *Art and Illusion, A study in the Psychology of Pictorial Representation*, Phaidon, sixth edition, 2002, hal.xv

pengantin seperti patung ciptaannya. Dalam mitos diceritakan bahwa Venus menghidupkan patung gading itu.

Tanpa janji mitos tersebut, dengan harapan dan kecemasan yang menyertai penciptaan seni, mungkin tak akan ada karya seni seperti saat ini. Gombrich mengutip, Lucian Freud, seorang pelukis dari Inggris, yang menyatakan :

A moment of complete happiness never occurs in the creation of a work of art. The promise of it is felt in the act of creation, but disappears towards the completion of the work. For it is then that the painter realises that it is only a picture he is painting. Until then he has almost dared to hope that the picture might spring to life.<sup>74</sup>

Pada dirinya sebuah karya dapat menampilkan suatu ilusi, yang merupakan kesungguhan akan keberadaannya. Ilusi selama ini dianggap sesuatu yang tidak ada, atau tidak nyata. Pada kasus Pygmalion, meskipun sebuah patung adalah tiruan realitas, pada kenyataannya ia telah melampaui tiruan dan menjadi realitas itu sendiri. Analogi Pygmalion Gombrich merupakan usaha menjelaskan ada 'nilai' dalam ilusi bahwa ilusi merupakan realitas itu sendiri dengan demikian ia objektif ada, tanpa harus dibandingkan dengan kondisi atau realitas non-ilusi. Mitos Pygmalion hanya lah satu contoh ilusi dari sisi karya.

### 3.4.2. ILUSI DARI SISI PENIKMAT

#### 3.4.2.1. BENTUK AWAN

Terdapat seorang yang mendalami *mimesis* lebih tajam ketimbang Plato dan Aristoteles. Dalam biografi karya Philostratus, dikisahkan tentang Apolonius dari Tyana, hidup sejaman dengan Kristus, yang mengembara belajar kearifan. Dalam perjalanannya ke India ia bertanya kepada Damis, temannya : “Jika gambar adalah *mimesis*, siapakah yang menciptakan bentuk-bentuk awan, yang tampak seperti antelop, srigala atau kuda ? Apakah kesemuanya itu juga *mimesis* ? Apakah Tuhan yang menggambar di waktu senggangnya ?” Keduanya setuju menjawab : Tidak. Bukankah dengan demikian *mimesis* bermakna ganda ? Satu

<sup>74</sup> *Ibid*, hal 80 terjemahan kutipan :” Momen kegembiraan yang sempurna tidak pernah terjadi dalam penciptaan karya seni. Harapan kesenangan itu dirasakan dalam tindakan penciptaan, yang lalu hilang setelah penciptaan selesai. Karena lalu pelukis menyadari bahwa apa yang ia buat hanyalah lukisan. Sampai kemudian ia berani berharap bahwa lukisan itu akan membawa pada kegembiraan.”

aspek adalah penggunaan tangan dan imajinasi/pikiran dalam memproduksi tiruan, aspek lain adalah produksi kemiripan dengan imajinasi/pikiran itu sendiri. Imajinasi/pikiran yang melihat juga ikut berpartisipasi dalam peniruan itu.

Hal utama yang ingin disampaikan Gombrich dengan penceritaan tentang bentuk-bentuk di awan oleh Apollonius adalah bahwa penikmat berbagi dalam pembacaan imaji seniman. Pembacaan terhadap bentuk-bentuk awan mengingatkan kita pada bercak tinta pada tes Rorschach.<sup>75</sup> Tes Rorschach menguatkan intuisi para filsuf kuno, bahwa apa yang kita baca pada bentuk-bentuk tak sengaja ini tergantung pada kapasitas kita untuk mengenali hal atau gambar yang terdapat dalam imajinasi/pikiran kita. Tulis Gombrich : “To interpret such a blot as, say, a bat or butterfly means some acts of perceptual classification – in the filing system of my mind I pegged a hole in it with butterflies I have seen or dreamed of.”<sup>76</sup>

#### 3.4.2.2. METODE PROYEKSI

Metode proyeksi adalah salah satu teori yang mencoba menjelaskan asal-usul seni. Pada tes Rorschach, suatu bercakan dapat dibaca sebagai kelelawar atau kupu-kupu dan tidak menutup kemungkinan untuk interpretasi lainnya. Hal ini dimungkinkan karena dalam diri kita telah kita kenal objek tersebut dan kita memproyeksikannya terhadap objek yang kita lihat. Gagasan bahwa kita menemukan akar seni melalui mekanisme proyeksi, melalui sistem penyimpanan dalam pikiran kita bukanlah hal baru. Leon Battista Alberti pernah menyebutkannya. Menurut Alberti seperti dikutip Gombrich :

I believe, that the arts which aim at imitating the creation of nature, originated in the following way : in a tree trunk, a lump of earth, or in some other thing were accidentally discovered one day certain countour that needed only a very slight change to look strikingly like some natural object. Noticing this, people tried to see if it were not possible by addition

<sup>75</sup> Rorschach tes adalah tes psikologi dengan menggunakan tetesan tinta pada selembar kertas yang kemudian dilipat secara simetris. Jika lipatan dibuka akan menimbulkan bercak. Orang yang dites akan diminta untuk merespons terhadap bercak tinta tersebut. Tes ini biasanya digunakan untuk melihat reaksi responden.

<sup>76</sup> *Ibid*, hal 155, terjemahan kutipan :” Untuk mengartikan bercak tinta misalnya sebagai kelelawar atau kupu-kupu berarti mengartikan menurut klasifikasi perseptual. Dalam sistem pengisian pikiran saya, saya membuat pas dengan kupu-kupu yang pernah saya ketahui.”

or subtraction to complete what still was lacking for a perfect likeness.

...”<sup>77</sup>

Menurut Gombrich kita harus melihat pandangan Alberti tentang peran proyeksi menyangkut asal usul seni, secara lebih serius. Saat ini tak ada orang seberani dia dalam berpendapat tentang hal ini. Ada lagi satu wilayah studi yang dapat digunakan untuk memastikan anggapan ini yaitu penemuan kesamaan secara kebetulan yang ada dalam pikiran orang masa lalu yaitu tentang imaji yang diproyeksikan ke langit. Untuk menemukan bentuk binatang pada pola yang berpencah dari cahaya terang langit adalah dengan membayangkan penataan bagian di langit atas semua makhluk yang dipengaruhinya. Kita tahu bahwa sedikit kemiripan saja cukup untuk menyarankan suatu identifikasi.

Para psikolog menyebutnya sebagai “the creation of a support for the artist’s memory image is precisely the method of projection.”<sup>78</sup>

Hal ini mulai menjelaskan bagaimana gagasan baru tentang seni terbentuk. Seni adalah ketika kemampuan pelukis dalam menawarkan kemungkinan gambar sesuai dengan kemampuan publik dalam menangkap isyarat gambar.

### 3.4.2.3. KONDISI ILUSI

Apa yang ingin disimpulkan oleh Gombrich atas pelajaran dari Apollonius adalah bahwa mereka yang melihat karya lukis dan gambar tentu memiliki ‘fakultas peniruan’ (*imitative faculty*) dan tak ada orang yang dapat mengenali gambar kuda atau sapi jantan kecuali ia telah tahu tentang binatang itu. Representasi terletak pada proyeksi yang terbimbing (*guided projection*). Ini yang oleh para ahli psikologi disebut sebagai ‘persepsi tentang materi simbolik’.

Gambar merupakan bentuk komunikasi simbolik yang menyampaikan pesan tertentu. Semakin besar kemungkinan adanya simbol, semakin kecil isi informatifnya.

<sup>77</sup> *Ibid*, hal 90, terjemahan kutipan :”Saya percaya bahwa seni yang bertujuan meniru alam, berasal pada cara ini :pada batang pohon, pada gumpalan tanah, atau pada benda lainnya yang ditemukan secara tak sengaja ditemukan pada suatu hari kontur tertentu yang hanya memerlukan sedikit sentuhan untuk terlihat tajam sebagai objek alamiah. Mengetahui hal ini, orang mencoba untuk mengetahui apakah tidak mungkin dengan penambahan dan pengurangan untuk menyempurnakan apa yang kurang agar tercapai kemiripan.”

<sup>78</sup> *Ibid*, hal 160, terjemahan kutipan :”kreasi atas suatu dukungan bagi gambaran ingatan seniman justru adalah metode proyeksi.”

Ilusi murni dapat muncul pada situasi seperti jika kita melihat gambar yang tidak lengkap, yang dapat menimbulkan imajinasi penglihat dan memproyeksikan apa yang tidak ada di sana. Ada dua syarat yang harus dipenuhi dalam mekanisme proyeksi dalam gerak. Yang pertama adalah bahwa penglihat tidak ragu dalam cara menutup kekosongan (*gap*). Kedua, harus tersedia suatu 'layar', suatu area kosong dimana ia dapat memproyeksikan gambar yang diangankannya.

Menurut Gombrich, terdapat perbedaan antara penyimpulan dan pengetahuan dengan transformasi apa yang dilihat yang hadir melalui proyeksi. Secara keseluruhan seniman laki-laki dan perempuan harus menerima keterbatasan kekuatan sugesti melalui ketidak-lengkapan gambar. Namun kita ketahui bahwa realitas menghadirkan pada kita tampilan yang tidak lengkap. Gambar-gambar yang tidak lengkap yang ditampilkan oleh Altdorfer, *The Virgin amidst Angel*, 1525, menunjukkan bagaimana ia mereduksi gambar malaikat menjadi serangkaian kumpulan titik yang tidak dapat kita kenali tanpa tahu konteksnya. Namun bagaimana lagi seni menyampaikan apa yang tak dapat dihadirkan, yaitu gagasan tentang yang tak terbatas? Secara prinsip Nietzsche mengetahui hal ini bahwa semua klaim untuk meniru alam membawa kepada keinginan untuk menghadirkan yang tak terbatas. Hal ini mengingatkan pada konsep sublim pada Lyotard<sup>79</sup>, bahwa yang sublim adalah apa yang berada di luar batas (*out of boundary*), apa yang tidak pasti (*indeterminate*).

Hal yang menjadi kondisi ilusi adalah harapan (*expectation*). Dalam penglihatan sehari-hari gagasan tentang oase di tengah padang pasir adalah bagian dari pengharapan para pejalan yang mengharapkan untuk segera bertemu oase, yang benar benar merupakan ilusi, karena ternyata hanya gumpalan gundukan pasir yang tertiuip angin. Tulis Gombrich, "It is the power of expectation rather than the power of conceptual knowledge that moulds what we see in life no less than in art."<sup>80</sup> Dasarnya adalah tebakan (*guesses*) berdasarkan perkiraan kemungkinan, dan dalam percobaan kemudian, bahwa terjadi transisi dari

<sup>79</sup> Lyotard, J., *The sublime and the Avant garde*, dalam *Lyotard Reader*, Andrew Benjamin. Ed., Basil Blackwell, 1989 hal 196-211

<sup>80</sup> *Op.Cit.*, hal. 188, terjemahan kutipan : " Itu adalah kekuatan harapan ketimbang kekuatan pengetahuan konseptual yang membentuk apa yang kita lihat dalam kehidupan dan tidak kurang juga dalam seni."

pembacaan materi simbolik ke reaksi kita terhadap kehidupan. Konteks tindakan menciptakan kondisi ilusi. Gambar sebagai karya juga dapat mewakili tindakan, seperti yang terdapat pada gambar pemujaan dan fetisisme. Sejak Pygmalion, ilusi dapat juga beralih menjadi kebohongan (*deception*) ketika konteks tindakan menimbulkan harapan (*expectation*) yang menguatkan karya seniman. Ilusi pada zaman kuno menggambarkan usaha pada kesempurnaan. Jika harapan tidak dapat dikontrol, maka harus diciptakan.

Apapun kata para pemuja seni, lanjut Gombrich, lukisan dan patung, dan objek visual lainnya tidak hidup. Seni harus puas dengan dunianya sendiri. Bahkan dalam dunia *make-believe* yang sadar, ditemukan ilusi yang sebenarnya. Hal demikian kita dapatkan pada bagaimana gambar yang tidak lengkap dapat membangkitkan imajinasi penglihat dan memproyeksikan apa yang tidak ada di sana.

Terdapat dua syarat yang harus dipenuhi pada mekanisme proyeksi. Yang pertama adalah bahwa penikmat karya harus berada pada keadaan ragu-ragu tentang bagaimana mengisi kekurangan pada gambar, dan kedua adalah ia harus mendapatkan 'layar' suatu wilayah kosong atau wilayah tak jelas dimana ia dapat memproyeksikan gambar yang diharapkannya di tempat itu. Namun sangat mudah untuk merusak ilusi ini menurut dua cara, yaitu dengan memisahkan bentuk individual sehingga gambar yang dikenali hilang, atau dengan cara merusak 'layar'.

Karya dua dimensi memang tidak pernah sempurna. Namun kita harus membedakan antara penyimpulan atau pengetahuan terhadap gambar dengan transformasi atas apa yang terlihat yang hadir melalui proyeksi. Sebagian besar masih berpengharapan bahwa kita akan dapat menyempurnakan gambar melalui penyimpulan intelektual. Pada akhirnya seniman juga menyadari keterbatasan kekuatan sugesti melalui ketidak-lengkapan gambar. Karena juga dalam kenyataan sehari-hari realitas menyajikan gambar yang tidak lengkap pada kita.

Untuk perbandingan Gombrich menyatakan bahwa para pelukis impresionis sebetulnya kurang mendokumentasikan sesuatu ketimbang para realis konvensional. Namun para realis tidak meninggalkan apa-apa pada imajinasi kita. Sementara terhadap lukisan Manet, kita dapat memproyeksikan keceriaan dan

gerakan dari orang banyak. Para impresionis lah yang menemukan dan memanfaatkan dan menantang ketidak-lengkapan suatu representasi.

Apa yang disebut dengan ‘kerangka pikir’ (*mental set*), adalah alat yang menyiapkan proyeksi. Dan apa yang disebut dengan ‘pembacaan’ gambar mungkin paling baik dijelaskan sebagai pengetesan terhadap potensialitasnya. Begitu ada proyeksi, pembacaan, menemukan ketertambatan pada gambar di depan kita akan menjadi sulit untuk melepaskannya.

Gombrich melanjutkan, keserba-mungkinan bahwa semua pengenalan terhadap gambar terkait dengan proyeksi dan antisipasi visual diperkuat oleh hasil percobaan berikut ini. Jika anda menunjukkan gambar tangan yang menunjuk atau gambar anak panah kepada seseorang, ia cenderung untuk mengubah arah ke arah yang ditunjuk gambar tersebut. Tanpa kecenderungan ini untuk melihat gerak dalam antisipasi visual, para seniman tidak akan pernah bisa menciptakan gambaran gerak dalam gambar yang diam.

Namun demikian tetap diperlukan ‘layar’, sebuah tempat kosong yang tidak berlawanan dengan antisipasi kita. Ini lah sebabnya mengapa kesan akan gerak, dan dengan cara demikian, dengan hidup, akan lebih mudah didapat dengan beberapa coretan energik ketimbang penggambaran detail.

Menurut Gombrich, kita juga menggunakan fakultas imitatif yang sama dalam interpretasi kita terhadap ujaran dalam kehidupan sehari-hari. Kesemuanya tidak dilakukan melalui proses kedarasan tetapi melalui fakultas yang memberi kita pemahaman ujaran teman kita, yaitu fakultas empati atau identifikasi. Gagasan seni juga telah memasang konteks tindakan kita dalam budaya dan mengajari kita untuk menginterpretasi gambar karya seni sebagai catatan dan indikasi dari maksud seniman. Namun harus tetap diingat bahwa pemberian dan pengambilan ini bukan batas wilayah suci seni. Jika gambar digunakan untuk komunikasi kita dapat pelajari bahwa perkiraan terhadap maksud yang serba mungkin dan pengujian konsistensinya yang membawa kepada interpretasi dan ilusi. Ini merupakan bagian dari fungsi poster untuk menarik perhatian dengan cara serba tidak mungkin dan menarik perhatian ini dengan cara memperpanjang proses pembacaan.

Gombrich mengajak kembali untuk mempelajari ambiguitas gambar yang terkenal : ‘kelinci atau itik’? Ambiguitas yang dimunculkannya adalah merupakan kunci utama dalam problem pembacaan gambar. Seperti kita ketahui, hal ini memungkinkan kita untuk menguji gagasan bahwa suatu interpretasi melibatkan suatu proyeksi yang sifatnya tentatif, tembakan uji coba yang mengubah gambar jika gambar itu berubah menjadi pukulan. Akhirnya Gombrich menyimpulkan bahwa representasi adalah suatu peristiwa dua arah (*a two-way affair*). Ia menciptakan sambungan dengan cara mengajarkan kepada kita bagaimana berpindah dari satu pembacaan ke pembacaan lainnya. Pandangan Gombrich ini menurut penulis, dapat dianggap merupakan cikal bakal bagi pandangan postmodern yang *multivalens* dalam pembacaan.

#### **3.4.2.4. PERSPEKTIF SEBAGAI ILUSI**

Selain ambiguitas yang ditimbulkan gambar kelinci atau itik, Gombrich membahas ambiguitas dimensi ke tiga (*third dimension*). Ilusi dapat diteliti dari berbagai sisi. Setelah menjelaskan ilusi dari sisi kekuatan sugesti gambar (*the power of suggestion*), Gombrich memperkenalkan istilah *recognition* dalam proses proyeksi. *Recognition* adalah semacam proses menebak (*guess*) dalam melihat gambar yang menguji rentetan bentuk dan warna menurut makna yang koheren, mengkristal dalam bentuk tertentu ketika interpretasi yang konsisten telah didapat. Dalam representasi visual, tanda menunjuk pada objek dari dunia yang tampak, dan hal ini tidak ‘terberi’ begitu saja. Gambar apapun menurut Gombrich secara mendasar tetap memiliki daya tarik bagi imajinasi visual, ia harus ditambah agar dapat dimengerti. Hal ini hanyalah cara lain untuk menyatakan bahwa tak ada gambar yang dapat merepresentasikan lebih dari aspek tertentu dari bentuk dasarnya. Jika terjadi maka akan terjadi kegandaan dan Pygmalion pun tak sanggup melakukannya. Kecuali kita tahu konvensinya kita tak punya sarana untuk menebak aspek mana yang dihadirkan di hadapan kita. Tak ada yang berlawanan dalam hal ini. Namun akan diperlukan penjelasan bagi seni ilusif yang menggunakan perspektif.

Melalui perspektif terdapat keyakinan bahwa gambar menjadi tampak nyata. Dan sebetulnya juga naif untuk percaya bahwa dengan perspektif

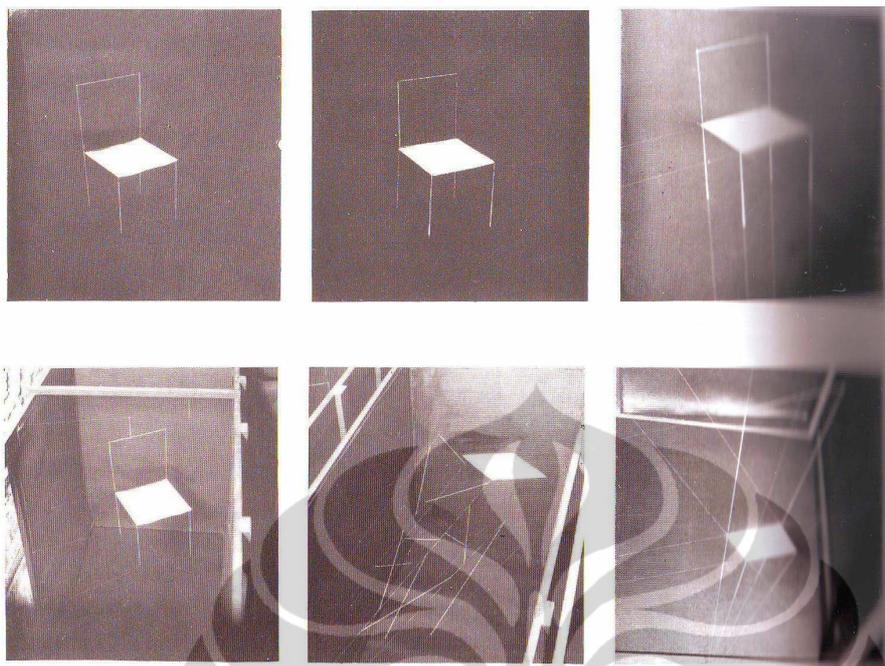
menjadikan gambar tampak nyata. Dan pandangan ini semakin diperkuat oleh kekacauan di wilayah filsafat dan psikologi persepsi yang telah membawa pada isu tentang kecacatan yang misterius dalam perspektif. Pernyataan Herbert Read yang dikutip Gombrich mungkin menguatkan hal itu. “We do not always realize, that the theory of perspective develop in the fifteenth century is a scientific convention; it is mere one way of describing space and has no absolute validity.”<sup>81</sup>

Namun psikologi lah yang akhirnya mencoba menjelaskan persoalan ilusi yang ditimbulkan oleh perspektif, dan menganggap valid melalui contoh-contoh *trompe l'œil* yang inovatif di laboratorium pada gambar yang berperspektif. Pada gambar-gambar yang berperspektif tersebut, terdapat ilusi. Seperti pada percobaan Ames. Bagi Gombrich ilusi terdapat pada keyakinan akan adanya satu cara interpretasi pola visual yang ada. Kita buta terhadap kemungkinan interpretasi lain akan konfigurasi gambar itu, dan secara harfiah kita tidak dapat mengimajinasikan objek yang tak mungkin tersebut. Percobaan Ames mencoba menjelaskan bahwa persepsi bukanlah penyingkapan visual. Persepsi tidaklah melihat apa yang ada di sana di depan penglihatan kita. Bahkan kita tidak dapat menceritakan apa yang ada di sana, kita hanya dapat menebak, dan tebakan kita dipengaruhi harapan kita. Ini yang dimaksud Gombrich dengan ‘*recognition*’.

Gambar 3.1. Percobaan Ames  
(gambar pada halaman berikut)

---

<sup>81</sup> *Op.Cit*, hal.209, terjemahan kutipan :”Kita tidak selalu menyadari bahwa teori perspektif yang berkembang pada abad kelima belas adalah suatu konvensi ilmiah; itu adalah cara menyejelaskan ruang dan tidak memiliki validitas mutlak.”



#### Keterangan Gambar :

Dengan menggunakan tiga lubang pengintip dengan satu mata kita melihat tiga obyek yang di pajang di kejauhan. Setiap kali objek ini tampak seperti kursi yang berputar (turbular), namun jika kita berputar dan melihat objek dari sudut lain, kita akan dapati bahwa hanya satu dari objek itu yang tampak sebagai kursi dalam bentuk normal. Yang di sebelah kanan akan terlihat miring, yang hanya menampakkan tampilan kursi dari satu sudut yang pertama kali kita lihat, yang di tengah bahkan menimbulkan kejutan besar, ia tampil sebagai objek yang tidak koheren, tetapi berupa serabutan kabel terjulur di depan latar dimana digambarkan sebagai tempat duduk sebuah kursi. Satu dari kursi itu real, yang dua lainnya adalah ilusi.

Melalui percobaan Ames, menurut Gombrich, lalu menjadi jelas dimana terjadi ilusi. Menurutnya ilusi terjadi pada adanya keyakinan bahwa hanya terdapat satu cara interpretasi pola visual di depan kita. Kita buta terhadap kemungkinan konfigurasi lain, karena secara harfiah kita 'tidak dapat mengimajinasikan' objek yang tak mungkin tersebut.

Eksperimen Ames mencoba menggambarkan ambiguitas inheren dari suatu gambar dan mengingatkan kita bahwa kita jarang menyadarinya. Ambiguitas perspektif tidak dapat dipandang apa adanya begitu saja. Kita dapat mengenali ambiguitas hanya dengan cara mempelajari untuk mengalihkan dari pembacaan visual satu ke yang lainnya dan dengan menyadari bahwa kedua

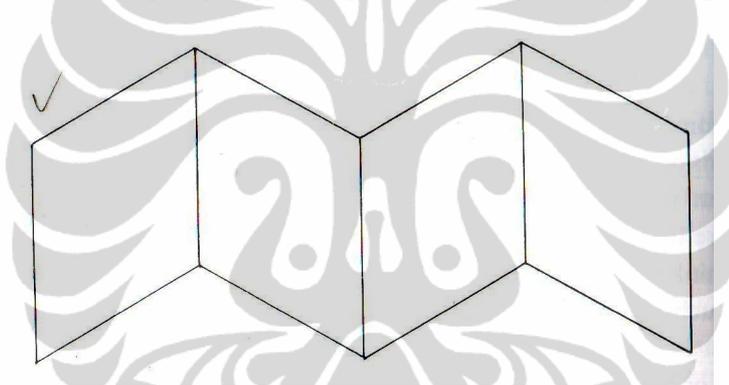
interpretasi dari pembacaan pas dengan gambar itu. Diperlukan kolaborasi penglihat dalam pembacaan gambar perspektif agar tidak berlawanan dengan pendirian bahwa perspektif adalah metode yang absah dalam membentuk desain gambar untuk menciptakan ilusi. Dan teori Ames telah berhasil menipu mata kita.

Tampaknya perspektif adalah ketrampilan yang sulit, namun dasarnya terletak pada fakta pengalaman yang sederhana dan tak terbantahkan, bahwa kita tak dapat melihat punggung kita. Bagi Gombrich hal ini terkait dengan ketidakmampuan yang tidak menguntungkan kita bahwa jika kita menatap dengan mata kita, kita melihat objek dari satu sisi dan harus menebak atau membayangkan apa yang ada di baliknya. Inilah yang ditawarkan perspektif. Mengikuti ketidakmampuan kita melihat belakang kita, gambar perspektif tak akan hadir atas keberadaannya sendiri seperti objek tiga dimensi. Inilah akar dari persoalan perspektif bahwa perspektif adalah konvensi dan tidak menghadirkan dunia seperti tampaknya. Mungkin juga karena harapan besar kita, untuk melihat gambar sebagai gambar yang ‘benar’ (*correct*). Dan bahwa terdapat fakta-fakta bahwa teori perspektif membawa kepada hasil yang paradoksal. Alasan dari paradoks ini adalah bukan karena hukum perspektif tidak tepat melainkan karena proyeksi geometris kadang kadang membawa kejutan.

Gombrich mengajak kembali pada anggapan bahwa ilusi dalam seni mengandaikan pengenalan kembali akan pengetahuan sebelumnya, seperti yang telah diungkapkan oleh Philostratus terdahulu. Kesalahan yang telah membawa teoresasi seni ke dalam kemacetan adalah bahwa dalam pemikiran ada sarana untuk menghadirkan ‘tampilan (*appearances*)’ atau ‘ruang’ seperti adanya. Pengetahuan atau tepatnya tebakan atau perkiraan kita lah yang membuat kita menginterpretasikan bentuk kuda atau sapi pada gambar-gambar sebagai kuda atau sapi di kejauhan. Maka bukan tak ada gunanya bahwa perspektif menciptakan ilusi yang memaksa yang dapat menggantung pada harapan tertentu yang telah berakar dan prasangka-prasangka yang telah ada pada penglihat. Contohnya adalah ilusi dekorasi *Baroque* pada gambar atau arsitektur langit-langit sedemikian rupa karena gambar ini menampilkan apa yang mungkin nyata. Setiap pengamatan diambil untuk mengaburkan transisi antara apa yang dibangun secara *solid* dan apa yang secara merata digambarkan, dan kita terus mengartikan yang

satu menurut yang lainnya. Tetapi sekali lagi, kesan akan kedalaman (*depth*) seluruhnya tergantung pada apa yang kita anggap secara bersama-sama atas apa yang tidak kita sadari. Namun demikian argumen ini tidak diterima oleh semua aliran atau gerakan psikologi. Begitu juga dengan psikologi Gestalt. Para pionir gerakan ini mencoba meminimalkan peran pembelajaran dan pengalaman langsung dalam persepsi. Mereka lebih mendalilkan kecenderungan bawaan pada otak kita. Teori mereka memusatkan pada daya listrik yang berperan di korteks selama proses penglihatan. Untuk mendukung pandangannya tersebut, para psikolog Gestalt sering mencontohkan bahwa kita cenderung memilih konfigurasi sederhana meskipun tak ada pertanyaan tentang pengetahuan terdahulu kita akan bentuk itu dalam pengalaman kita.

Gambar 3.2. Lembaran zig-zag bujur sangkar atau rangkaian jajaran genjang ?



Contoh yang terkenal adalah bentuk jajaran genjang pada gambar di atas. Pada umumnya kita akan melihatnya sebagai lembaran zig-zag bujur sangkar biasa ketimbang melihatnya sebagai rangkaian jajaran genjang. Dan selain itu terdapat dua pembacaan yang mungkin sebagai lembar dalam ruang, dan keduanya diadopsi hampir secara acak. Kita dapat melihatnya mulai dari belakang atau dari depan. Kita bahkan dapat memutarinya dari satu posisi ke sebaliknya hanya dengan sedikit upaya. Apa yang tidak dapat kita lakukan meski kita berusaha adalah untuk melihat atau membayangkan berbagai bentuk tak teratur dari jajaran genjang yang akan cocok dengan posisi antara yang mana pun, meskipun secara logis dan matematis jumlah tak terbatas dari bentuk tak beraturan ada dan dapat ditafsirkan. Bagi psikologi Gestalt contoh di atas mengangkat persoalan melampaui minat teoretis dalam kaitan dengan seni, karena seni dianggap mulai hilang ketertambatannya pada dunia visual, pertanyaan bagaimana

untuk megarahkan suatu pembacaan atas pembacaan lainnya terhadap susunan bentuk-bentuk telah menjadi persoalan yang amat penting. Ketidak-mampuan kita untuk melihat ambiguitas seringkali melindungi kita dari pengetahuan bahwa bentuk-bentuk 'murni' memberi jalan bagi ketak-terbatasan dari pembacaan spasial. Ini bisa mengingatkan kembali pada kemungkinan Plato melihat ambiguitas itu, ketika ia mengatakan, "the same thing appear bent and straight to those who view in water and out, or concave and convex, owing to similar errors of vision on colours, and there is obviously every confusion of this sort in our souls.", seperti di kutip oleh Gombrich.<sup>82</sup>

#### 3.4.2.5. CIRI-CIRI ILUSI

Ciri ilusi adalah sampai tingkat tertentu kita tidak dapat membantah bahwa *trompe l'œil* adalah nyata, kecuali kita melakukan gerakan uji coba dengan cara menyentuhnya atau dengan mengubah posisi kita. Karya ilusif akan diinterpretasikan menurut dunia tampak nyata yang 'mungkin' dari pengalaman kita, dan tidak akan terjadi kontradiksi yang mengejutkan untuk menghindari ilusi. Dari sudut pandang ini, *trompe l'œil* yang berhasil dapat dijelaskan sebagai puncak dari ambiguitas visual. Apa yang kita lihat sebagai gambar meja makan sebetulnya adalah kanvas dengan berbagai warna yang digoreskan. Contoh yang terkenal adalah gambar jendela di dinding, yang mengiluskan adanya jendela sesungguhnya.

Bahwa ilusi semacam itu jarang lengkap tidak diragukan. Kita tidak menghadirkan karya melalui lubang pengintip, dan begitu kita bergerak ilusi akan hilang, karena objek yang tampak hidup tidak akan berpindah dalam hubungan dengan objek lain.

Kasus-kasus ekstrim antara ilusi dan sugesti membantu menjelaskan mengapa kita masih mengalami semacam ilusi ketika melihat gambar di dinding atau dalam buku - dari sudut dimana perspektif bisa salah. Maka hanya dalam kasus ekstrim saja bahwa ilusi dalam seni adalah ilusi tentang lingkungan real kita. Namun kesemuanya sama-sama ilusi dan dihasilkan dari konsekuensi yang

<sup>82</sup> *Ibid.*, hal.225, terjemahan kutipan :” Benda yang sama tampak bengkok dan lurus bagi yang melihat di dalam dan di luar air, atau cekung atau cembung, mengacu pada kesalahan yang sama tentang warna dan tentu ini membingungkan pikiran kita.”

tidak diharapkan dan dimaksudkan. Bagi Gombrich berbagai contoh telah menunjukkan bahwa menginterpretasikan adalah mentrasformasikan. Apa yang disebut sebagai '*mental set*' adalah kesiagaan atas tes tertentu, begitu kita duga. Kita telah mengamati bagaimana proyeksi yang telah diantisipasi bekerjapan di sekitar citraan, melengkapi proses yang sudah mulai.

Telah terbukti bahwa kita penikmat seni menikmati imajinasi kita, dan berbagi dengan tamasya kreatif seniman. Semakin berkembang kemampuan ilusi kita semakin kita dapat membedakan antara karya seni dan sekedar tipuan sulap. Gombrich mengutip pendapat kritikus Quatremère de Quincy, pada tahun 1823, "Our pleasure in illusion, he insisted rests precisely in the mind's effort in bringing the difference between art and reality."<sup>83</sup>

Bagi Coleridge<sup>84</sup>, yang dikutip Gombrich, estetika ilusi terletak pada "*willing suspension of disbelief*" (penundaan sukarela terhadap kesangsian). Baginya semua kesenangan estetis terhadap seni berakar pada osilasi antara dua asosiasi, realitas dan seni.

Pandangan-pandangan yang mendukung kondisi ilusi tersebut pada umumnya ditulis sebelum lahirnya perlawanan terhadap ilusi melalui munculnya aliran kubisme. Menurut Gombrich kubisme ia yakini sebagai usaha yang paling radikal untuk melepas ambiguitas dan menekankan satu pembacaan terhadap gambar – yaitu terhadap konstruksi buatan manusia, melalui kanvas berwarna. Kubisme seringkali dijelaskan sebagai usaha keras dalam kompensasi terhadap kelemahan pandangan satu atau sebelah mata (*one-eyed vision*). Gagasan bahwa dunia visual dari pengalaman kita suatu konstruksi terdiri dari ingatan akan gerakan, sentuhan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ilusi dalam teori Gombrich dapat terbentuk oleh beberapa syarat atau dalam kondisi tertentu, seperti adanya *mental set*, proyeksi yang terarah, harapan, sugesti, rekognisi, tebakan, antisipasi dan sebagai ciptaan tandingan.

<sup>83</sup> Ibid, hal.236, terjemahan kutipan : "Kesenangan kita terhadap ilusi, menurutnya, terletak secara tepat pada usaha pikiran dalam mengangkat perbedaan antara seni dan realitas."

<sup>84</sup> Coleridge adalah sastrawan, penyair Inggris.

### 3.5. PERSEPSI VISUAL MATA KREATIF MENURUT RUDOLF ARNHEIM

Dalam bukunya yang berjudul *Art and Visual Perception, A Psychology of the Creative Eye*,<sup>85</sup> versi baru, Arnheim menyatakan bahwa hal visual tidak dapat diungkap oleh bahasa verbal. Penglihatan memiliki kelebihan sendiri, dan tulisannya bermaksud mengingatkan dan mengarahkan hal tersebut. Hal utama yang akan disampaikan adalah bahwa penglihatan bukan sekedar alat penyimpan elemen secara mekanis, melainkan penangkapan dari pola-pola struktural yang bermakna.

Dengan mendasari penelitiannya dengan psikologi perseptual, khususnya melalui teori Gestalt, Arnheim, menguraikan elemen persepsi visual menurut : keseimbangan (*balance*), bentuk fisik (*shape*), bentuk (*form*), pertumbuhan (*growth*), ruang (*space*), cahaya (*light*), warna (*color*), gerakan (*movement*), dinamika (*dynamics*) dan ekspresi (*expression*).

Gagasan utama elemen-elemen visual dalam kaitannya dengan persepsi dapat diringkaskan sebagai berikut :

<i>Balance</i>	: Daya perseptual
<i>Shape</i>	: Penglihatan sebagai eksplorasi aktif
<i>Form</i>	: Bentuk sebagai penemuan
<i>Growth</i>	: Gambar sebagai gerak
<i>Space</i>	: Mengapa kita melihat kedalaman ?
<i>Light</i>	: Cahaya menciptakan ruang dan simbolisme
<i>Color</i>	: Warna yang hangat dan warna yang dingin
<i>Movement</i>	: Daya gerakan yang tampak
<i>Dynamics</i>	: Ketegangan yang terarah
<i>Expression</i>	: Ekspresi menempel pada struktur dan prioritas ekspresi

#### 3.5.1. KESEIMBANGAN (*Balance*) : DAYA PERSEPTUAL

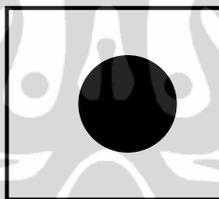
Menurut Arnheim terdapat daya perseptual dalam proses persepsi visual kita. Apakah daya ini hanya kiasan atau nyata ? Menurutnya daya ini nyata dalam dua wilayah keberadaan, sebagai daya psikologis dan daya fisik. Pengalaman

<sup>85</sup> Arnheim, Rudolf, *Art and visual Perception, A Psychology of the Creative Eye*, The New Version, University of California Press, 1974

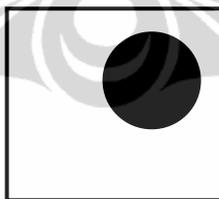
melihat bulatan hitam (*disk*) pada segi empat (*square*) pada gambar 9 dan 10,<sup>86</sup> yang menarik setiap penglihat pada gerak bulatan itu adalah daya fisik. Bagaimana hal itu tidak hanya berlaku pada pengalaman subjek melainkan sungguh terjadi dalam dunia fisik ? Dimana kah daya-daya ini ? Daya-daya itu terletak pada pengalaman visual. Tanpa harus mengukurnya kita akan tahu bahwa lingkaran bulat itu terletak tidak di tengah segi empat, pada gambar 9 di bawah. Kita langsung mengetahui posisi tidak simetris dari bulatan hitam sebagai pola properti visual.

Pada gambar 10, kita lihat bulatan hitam tampak ke arah kanan dari gambar segi empat. Jika kita mengubah jarak kita dimana bulatan hitam tampak lebih dekat, bulatan hitam tampak akan keluar dari lingkupnya, pada saat ini jarak kosong antara batas kotak dengan lingkaran hitam akan tampak memadat. Secara intuitif mata mengatur jarak yang ‘tepat’ untuk hubungan spasial antar objek.

Gambar 3.3. lingkaran dalam kotak segi empat 1



Gambar 3.4. lingkaran dalam kotak bujur sangkar 2



Apakah kita menyebutnya sebagai ‘ilusi’ pada kenyataannya adalah merupakan komponen murni dari apa yang kita lihat. Bagi seniman tidak perlu khawatir bahwa daya ini tidak terdapat pada warna yang tergores di kanvas. Apa yang ia ciptakan dari materi fisis itu adalah pengalaman. Gambar yang dipersepsi dan bukan cat yang merupakan karya seni. Daya untuk menarik bulatan adalah

<sup>86</sup> *Ibid*, hal.15-20

'*illusory*' hanya bagi mereka yang ingin menghidupkan mesin. Secara perseptual dan artistik objek itu real.

Secara fisis yang dimaksud dengan keseimbangan adalah keadaan dimana daya berlaku atas sesuatu yang saling mengisi satu sama lain. Dalam bentuk sederhana keseimbangan dicapai oleh kekuatan yang sama yang menarik melalui dua arah yang berlawanan.

Mengapa diperlukan gambar yang seimbang? yang harus diingat adalah bahwa secara fisis dan visual keseimbangan adalah keadaan suatu distribusi dimana semua tindakan telah sampai pada titik tetap. Energi potensial pada sistem telah mencapai titik minimum.

### **3.5.2. BENTUK BERBATAS (*shape*) : PENGLIHATAN SEBAGAI EKSPLORASI AKTIF**

Pada bagian tentang bentuk berbatas (*shape*), Arnheim menjelaskan hal-hal sebagai berikut. Melihat terkait dengan orientasi praktis. Orang menganggap bahwa penglihatan kita terhadap bentuk tampak berciri pasif. Melihat adalah pencarian aktif. Melihat lebih dari hanya sekedar orientasi praktis dalam kehidupan sehari-hari. Teori pertama adalah proses optikal. Cahaya merefleksikan dunia di sekitar kita lewat bentuk-bentuk. Apa yang dilihat tidak merupakan cetakan langsung dari organ yang tepat. Kita lah yang melihat objek itu. Melihat bentuk adalah usaha kita.

Jika benar bahwa melihat adalah kegiatan aktif apa yang di'tangkap'nya ? Apakah semua elemen adalah informasi yang tak terbatas itu ? Atau hanya sebagian saja ? Melihat berarti 'menangkap' sebagian ciri yang paling menonjol dari suatu objek, misalnya – birunya langit, lekuk leher angsa, kilau sepotong logam, kelembangan sebatang rokok, dsb. Secara sederhana Arnheim ingin mengatakan bahwa melihat mengabaikan detail, dan yang tertangkap adalah esensi dari suatu objek.

Persepsi dimulai dengan penangkapan ciri struktural yang menonjol. Proses seperti ini masih dapat dikelompokkan sebagai generalisasi oleh para psikolog. Tampaknya tidak mungkin mendukung anggapan bahwa melihat diawali dari yang partikular (detail) menuju ke yang umum, namun sebaliknya

bahwa ciri keseluruhan struktur merupakan data awal dari persepsi. Pengenalan akan kesegitigaan bukan hasil akhir dari abstraksi intelektual, melainkan pengalaman dasar langsung, ketimbang rekaman detail individual.<sup>87</sup>

Apakah bentuk itu ? Bentuk suatu objek ditentukan oleh batasnya. Sebaliknya bentuk perseptual, dapat sangat berubah, jika orientasi spasial atau lingkungannya berubah. Bentuk visual saling mempengaruhi satu sama lain. Bentuk berbatas dari suatu objek ditentukan tidak hanya oleh pembatasnya, rangka dari daya visual yang tercipta oleh batasan sebaliknya dapat mempengaruhi bagaimana batas terlihat.

Bentuk perseptual merupakan hasil dari saling mempengaruhi antara obyek fisik, pencahayaan dan kondisi yang berlaku dari sistem syaraf penglihat. Demikian juga setiap pengalaman visual melekat dalam konteks ruang dan waktu. Seperti juga tampilan objek dipengaruhi oleh objek di sekitarnya dalam ruang, demikian juga ia dipengaruhi oleh pandangan yang mendahuluinya.

Lalu bagaimana menjelaskan ciri spasial yang menampilkan bentuk berbatas ? Cara paling tepat adalah menentukan lokasi titik penting yang membentuk ciri-ciri tersebut.

### **3.5.3. BENTUK (*FORM*) : BENTUK SEBAGAI PENEMUAN**

*Form* adalah bentuk tampak dari isi. Ketika melihat bentuk tampak kita menganggapnya sebagai tampilan dari sesuatu, yaitu bentuk dari suatu isi. Itulah *form*. Maka bentuk tampak tak selalu mewakili satu bentuk dari objek tertentu saja. Bentuk tampak adalah konsep dalam dua arti yang berbeda. Pertama, kita melihat bentuk tampak sebagai suatu jenis bentuk tampak tertentu, kedua, setiap bentuk tampak dilihat sebagai bentuk dari seluruh jenis objek. Contoh dari Wittgenstein yang dikutip oleh Arnheim adalah bahwa garis yang membentuk setiga dapat dilihat sebagai segitiga bolong, segitiga penuh, bentuk geometris jika dengan satu sudut terletak di atas dilihat sebagai bentuk gunung, irisan, ujung panah, penunjuk dll.

Tidak semua objek menunjukkan sifat fisiknya. Bentuk selalu melampaui fungsi praktisnya melalui bentuk tampaknya. Semua bentuk bagi Arnheim berciri

---

<sup>87</sup> *Ibid.*, hal 45

semantis. Arnheim mengutip Goethe, bahwa seni bertujuan pada ilusi yang memperdaya, dan setiap penyimpangan dari mekanisme ideal perlu dijelaskan, dimengerti dan didukung.

Gagasan tentang ilusi ini, terus saja menimbulkan interpretasi tidak tepat. Oleh karena itu tidak dapat dikatakan bahwa :

image making, artistic or otherwise, does not simply derive from the optical projection of the object represented, but as an equivalent, rendered with the properties of a particular medium, of what is observed in the object.<sup>88</sup>

Selanjutnya menurut Arnheim, gagasan ilusi berawal dari penerapan ganda apa yang dalam filsafat disebut dengan '*naive realism*'. Menurut pandangan ini tidak ada perbedaan antara objek dan citraan atau gambar yang ditangkap oleh pikiran; pikiran melihat obyek itu. Karya seni juga dianggap sebagai replika dari penglihatan. Seniman mampu mengembangkan realitas atau memperkayanya dengan fantasi. Ini yang dianggap sebagai kosmetisasi dari seniman.

#### **3.5.4. PERTUMBUHAN (*Growth*) : GAMBAR SEBAGAI GERAK**

Pembahasan pertumbuhan sebagai elemen visual dijelaskan oleh Arnheim melalui cara menggambar pada anak-anak. Mengapa anak-anak menggambar seperti itu ? Terdapat ciri khas gambar anak-anak yang membedakannya dari gambar orang dewasa. Teori intelektualistik menyatakan bahwa gambar anak-anak maupun gambar karya seni lainnya berasal dari sumber non-visual, yaitu dari konsep 'abstrak'. Istilah abstrak digunakan untuk menjelaskan pengetahuan non-perseptual. Apakah pada anak-anak sudah mengenal konsep, sementara kemampuan verbalnya belum terlalu berkembang ?

Mental anak-anak tentu saja terkait erat dengan pengalaman inderawinya. Lalu konsep berasal dari mana ? Jika konsep berasal dari pengalaman inderawinya apakah kita dapat mempercayai bahwa bahan mental visual diproses menjadi

---

<sup>88</sup> *Ibid*, hal. 98, terjemahan kutipan : "penciptaan gambar, yang artistik atau yang bukan, tidak berasal sekedar dari proyeksi optik dari onjek yang ditampilkan namun sebagai kesepadanan tetapi dibawakan dengan properti dari medium tertentu tentang apa yang diobservasi dalam objek tersebut."

‘abstraksi’ non-visual diterjemahkan kembali menjadi bentuk visual hanya untuk menggambar? Demikian pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh Arnheim.

Banyak jawaban psikologis spekulatif untuk pertanyaan tersebut. Teori intelektualistik bertentangan dengan banyak fakta yang berbeda. Pada umumnya anak-anak dan orang ‘primitif’ dianggap menggambar apa yang mereka lihat. Tidak ada konsep di sana, tidak ada simbol. Mereka menggambar apa adanya.

Selanjutnya Arnheim menyatakan bahwa menggambar dari jenis apapun memerlukan penggunaan konsep representasional. Pembentukan konsep representasional membedakan antara seniman dan bukan seniman. Namun tidak setajam itu pembedaannya, karena tentunya ia telah sangat terkesan oleh pengalamannya. Kelebihan seniman adalah kemampuan untuk memahami watak dan makna pengalaman melalui medium yang dikuasainya, membuatnya menjadi karya nyata. Terkait dengan elemen pertumbuhan ini, dijelaskan Arnheim bahwa menggambar adalah gerak pertumbuhan.

### **3.5.5. RUANG ( *Space*): KEDALAMAN (*DEPTH*)**

Jika pada tahap dimensi pertama konsep spasial terbatas pada tarikan lurus garis, dan konsep dua dimensi menawarkan perluasan pada ruang dan kedua menambahkan pada jarak perbedaan dalam arah dan orientasi. Ruang tiga dimensi menawarkan kebebasan penuh, bentuk berkembang ke arah sejauh dapat dipersepsi, tatanan objek yang tak terbatas, gerak total dari seekor burung layang-layang, dimungkinkan. Di luar ruang tiga dimensi, gambaran visual tidak dapat mencapainya, tingkatan itu dapat dicapai hanya melalui konstruksi intelektual.

Yang menjadikan gambar memiliki ruang adalah adanya kontur, garis yang mencuat, adanya perbedaan antara gambar dan latar, pigura dan jendela, lekuk, atau cekungan. Lalu bagaimana kita melihat kedalaman? Pengalaman kita terhadap dunia nyata tiga dimensi tetapi masukan optikal bagi pengalaman visual kita terdapat pada proyeksi dua dimensi pada retina. Kita dapat melihat kedalaman pada karya seniman karena isyarat yang tampil secara fisik pada gambar menunjukkan bahwa mata berhadapan dengan suatu permukaan. Oleh karenanya pengalaman akan kedalaman hanya diberikan oleh gambar itu sendiri.<sup>89</sup>

---

<sup>89</sup> Ibid, hal.245

Prinsip dasar dari persepsi kedalaman berasal dari hukum kesederhanaan dan menunjukkan bahwa *“a pattern will appear three-dimensional when it can be seen as the projection of a three-dimensional situation that is structurally simpler than the two-dimensional one.”*<sup>90</sup>

Selain dari apa yang telah disebutkan di atas, hal lain yang menciptakan tampilan tiga dimensi adalah adanya deformasi bentuk, jarak atau lokasi objek. Objek bisa berada pada tampilan tiga dimensi dengan menjauh dari latar depan, atau dengan memiliki volume atau bulatan (*roundness*). Deformasi bukan sekedar perubahan bentuk, tetapi melibatkan kesan mekanisme tarik ulur dilakukan terhadap objek. Deformasi juga menyangkut perbandingan antara apa yang ada dengan apa yang seharusnya. Objek yang deformatif terlihat sebagai kekurangan dari sesuatu yang lain, yang mungkin diperoleh dari pengetahuan sebelumnya.

### **3.5.6. CAHAYA (*Light*) : CAHAYA MENCIPTA RUANG DAN SIMBOLISME**

Pada lukisan Renaisans, cahaya digunakan secara mendasar untuk membentuk volume atau ruang. Dunia terang, objek berkilau, dan bayangan diterapkan untuk menunjukkan bentuk-bentuk. Cahaya pernah menjadi simbol keagamaan pada masa abad pertengahan. Tehnik pencahayaan dalam gambar mengubah makna dari gambar tersebut. Seperti pada lukisan Rembrandt, pencahayaan pada objek bersifat pasif sebagai gagasan adanya kekuatan cahaya dari luar, sekaligus menjadi sumber cahaya, sebagai energi yang menyebar secara aktif. Demikian menurut Arnheim. Bagaimana Rembrandt memcapai cahaya yang berkilau ini ? Menurut Arnheim, suatu objek tampak bercahaya bukan karena pencahayaan yang absolut, melainkan dengan cara melebihi pencahayaan rata-rata di tempat pada keseluruhan bidang. Maka cahaya luar biasa dari objek-objek agak gelap menjadi muncul ketika ditempatkan pada tempat yang lebih gelap. Pencahayaan juga cenderung membawa pada perhatian yang selektif dalam kesesuaian dengan makna yang diinginkan.

<sup>90</sup> Ibid, hal 248, terjemahan kutipan :”Suatu pola akan tampil sebagai tiga dimensi ketika ia dapat dilihat sebagai proyeksi dari situasi tiga dimensi yang secara struktural lebih sederhana ketimbang yang dua dimensi.”

Terdapat dua interpretasi ulang modern terhadap pencahayaan. Para pelukis Impresionis bermain pada perbedaan cahaya, bayangan dan keburaman pada kontur objek. Yang lain, menggunakannya melampaui cahaya, yaitu dengan cara menerjemahkan kegelapan bayangan pada properti objek.

### **3.5.7. WARNA (*Color*) : WARNA YANG HANGAT DAN WARNA YANG DINGIN**

Elemen visual berikut yang menjadi pokok bahasan Arnheim adalah warna. Warna sebagai elemen visual merupakan persoalan, karena tidak semua orang dapat menganggap satu warna sebagai sama. Warna-warna menjadi tidak dapat ditentukan karena konseptualisasi warna sendiri sangat problematis. Dunia warna bukan lah sekedar campuran warna-warna. Dunia warna disusun berdasarkan tiga warna dasar dan kombinasinya. Di samping itu terdapat perbedaan konseptual warna menurut budaya. Yang sama adalah perbedaan antara warna gelap dan terang, yaitu hitam dan putih.

Secara nyata semua tampilan visual berhutang pada cahaya dan warna. Batas yang menentukan bentuk juga tergantung pada kemampuan mata untuk membedakan antara wilayah terang dan warna. Demikian juga orang mengakui bahwa warna merupakan menyampaikan ekspresi yang kuat, meskipun masih terkait dengan asosiasi. Warna merah menarik karena mengingatkan kita pada darah, api, dan revolusi. Hijau membawa kesegaran alam, dan biru menampilkan kesejukan seperti pada air. Namun teori asosiasi ini tidak lagi mencerahkan. Efek warna lebih bersifat langsung dan spontan kalau hanya dianggap sebagai sebuah interpretasi yang dikaitkan dengan asosiasi dapat dimengerti melalui pembelajaran.

Pengelompokan warna dilakukan menurut menurut kualitas ekspresifnya. Pembagian menurut warna hangat dan dingin biasa dilakukan. Banyak seniman menggunakan istilah tersebut, demikian pula berbagai referensi.

### **3.5.8. GERAKAN (*Movement*) :DAYA GERAKAN YANG TAMPAK**

Gerakan adalah hal yang menarik perhatian secara visual. Selain binatang, manusia juga tertarik pada gerakan. Gambar bergerak merupakan sarana efektif

dalam periklanan, apakah berupa gerakan lampu neon, atau iklan di televisi. Arnheim mencoba membedakan kejadian (*happening*), tidak gerak (*immobility*), dan gerak (*mobility*), waktu dan tanpa waktu, *being* dan *becoming*. Perbedaan ini penting bagi seni visual, meskipun pemaknaannya belum jelas. Pesawat adalah benda, dan pesawat mendarat adalah kejadian.

Meskipun perbedaan antara yang berhenti dan yang bergerak cukup jelas, namun terdapat persoalan, apakah hal itu menyangkut perbedaan antara tidak berwaktu (*timeless*) atau dalam waktu. Apakah yang membedakan antara keberlangsungan waktu dalam tarian dengan hadirnya lukisan di tembok? Perbedaan dari dua media tidak serta merta membedakan antara *mobility* dan *immobility*. Ada gambar yang harus dibaca secara berurutan, misal dari kiri ke kanan, seperti komik, misalnya. Sebaliknya ada perpindahan yang tidak harus dibaca secara berurutan, contohnya adalah tarian Waltz. Terdapat perbedaan antara urutan kejadian dengan gerakan.

Kapan kita melihat gerakan ? Menurut Arnheim kita dapat menjelaskan pengalaman visual terhadap gerakan berkaitan dengan tiga faktor, yaitu gerakan fisik, gerakan optik, gerakan perseptual, dan pada kasus tertentu ditambah dengan gerakan kinestetik.

Pertama, ketika melihat ulat bulu bergerak, ini adalah persepsi gerakan didasarkan pada gerakan fisik. Gerakan fisik tidak terkait dengan gerakan retina. Kedua, kita katakan gerakan optik, ketika proyeksi objek atau semua latar visual ditampilkan dalam retina.

Aspek gerakan yang lebih khusus adalah arah dan kecepatan, yang juga dipersepsi menurut kondisi yang ditampakkan dalam area visual. dalam kondisi tertentu gerakan objektif dari gerak bersifat terbalik dalam persepsi. Contohnya adalah meskipun oleh karena angin awan bergerak menuju timur, kita melihat bulan bergerak ke barat. Hubungan antara arah yang dipersepsi dengan konteks terjadinya gerakan ditunjukkan dalam percobaan pada roda.

### **3.5.9. DINAMIKA (*Dynamic*) : KETEGANGAN YANG TERARAH**

Dasar dari psikologi Gestalt adalah kesederhaan (*simplicity*). Namun kesederhanaan visual ini tidak mencukupi, kecuali dalam sistem yang tertutup.

Pikiran manusia dianggap sebagai permainan antara usaha peningkatan dan penurunan ketegangan. Bekerjanya ketegangan ini menjadikan dimungkinkan terjadi proses dinamika dari suatu objek visual.

Terdapat dua tataran dinamika yang sama dalam setiap desain visual. Ini merupakan hal mendasar dalam wilayah persepsi. Menurut Arnheim dinamika merupakan properti inheren dari apa yang dipersepsi mata kita, hingga dapat dikatakan bahwa “visual perception consists in the experience of visual forces.”<sup>91</sup>

Istilah gerakan atau gerak, biasa digunakan untuk menjelaskan dinamika visual. Apa yang mau dijelaskan melalui gambar yang nyata-nyata tidak bergerak secara fisik ? Satu teori menyatakan bahwa itu adalah ilusi atau mungkin penglihat melihatnya dari gerakannya sendiri. Maka tidak mungkin ada dinamika dalam gambar, menurut anggapan ini. Dengan mengutip Wassily Kandinsky Arnheim menyatakan bahwa dinamika harus dinyatakan dengan hati-hati ketika menggunakan istilah gerakan, namun akan lebih pas jika digunakan istilah ‘ketegangan’ (*tension*). Ketegangan adalah daya inheren dalam elemen gerakan yang aktif, dan perlu ditambah istilah terarah. Maka dinamika adalah ketegangan yang terarah pada tampilan visual. Ilusi Müller-Lyer dapat menjadi contoh adanya ketegangan yang terarah sebagai dinamika visual.

Dinamika sebagai ketegangan yang terarah merupakan properti murni dari objek visual, seperti juga ukuran, bentuk dan warna.

### **3.5.10.EKSPRESI (*Expression*) : EKSPRESI MELEKAT PADA STRUKTUR**

Arnheim mendefinisikan ekspresi sebagai :”... modes of organic or inorganic behavior displayed in the dynamic appearance of perceptual objects or events.”<sup>92</sup> Dalam teori tradisional tentang ekspresi dibedakan antara pengertian sempit dan luas. Dalam pengertian sempit dimaksudkan bahwa ekspresi hanya muncul ketika ada yang perlu diekspresikan dari pikiran. Wajah dan gerak mengekspresikan apa yang berlangsung di dalam, begitu juga yang terjadi pada binatang. Tetapi apa yang terlihat pada batu, air terjun dan awan guntur yang

<sup>91</sup> Ibid,hal.412

<sup>92</sup> *Ibid*, hal.445, terjemahan kutipan :” ... cara suatu perilaku organis atau non-organis ditampilkan dalam tampilan yang dinamis dari objek atau peristiwa perseptual.”

dianggap mengandung ekspresi dianggap hanya kiasan, melalui analogi dengan perilaku manusia. Tujuan Arnheim justru pada ekspresi dari yang bukan makhluk hidup, karena fokusnya adalah kualitas perseptual. Ilmu isyarat alam (*physiognomic of nature*) sebagai metode langsung kognisi kita tetap berlanjut meskipun tak lepas dari serangan. Bentuk-bentuk di alam telah menunjukkan hal itu. Dalam teorinya *physiocnomic of nature*, Arnheim menggambarkan bahwa pohon *willow* disebut dengan pohon sedih disebabkan bentuknya yang merunduk (*droopy*), seperti yang biasa ditampakkan oleh manusia jika sedang bersedih. Demikian juga dengan ekspresi pohon trembesi (*oak*) yang megah (*majestic*).

Teori tradisional yang lebih kemudian dikembangkan dari kecenderungan keingintahuan pada sebagian ilmuwan sosial dalam mengandaikan bahwa ketika orang setuju pada suatu fakta mungkin saja hal itu didasarkan pada konvensi yang belum ditemukan sebelumnya. Model ini medasarkan pada ‘*stereotype*’ yang diadaptasi secara langsung oleh suatu kelompok sosial tertentu.

Pada teori Empati, informasi visual hanya berlaku untuk memberitahu penglihat dari suatu situasi tertentu, dimana ia harus menyimpulkan sesuatu.

### **3.5.10.1.EKSPRESI MELEKAT PADA STRUKTUR**

Meskipun William James kurang yakin apakah antara pikiran dan tubuh memiliki hal yang secara intrinsik sama, karena keduanya memang berbeda, yang satu material yang lain non-material, keduanya mungkin masih sama dalam struktur propertinya.

Psikologi Gestalt berkeras bahwa persepsi terhadap ekspresi bukan proses belajar, melainkan ditentukan oleh kekuatan dari luar. Benarkah suatu bentuk atau struktur mengekspresikan sesuatu? Dalam tulisannya yang berjudul *The Expression of the Visual Forms*, Arnheim menyatakan bahwa ekspresi adalah persoalan sehari-hari. Setiap hal menunjukkan ekspresinya. Tetapi bagaimana dengan bentuk-bentuk pada objek mati? Apakah objek mengekspresikan sesuatu? Meskipun dikatakan ada teori proyeksi, tetapi Arnheim tidak menyetujui teori proyeksi tersebut, dan menyatakan bahwa ekspresi menempel pada suatu struktur atau bentuk. Bahkan Arnheim menyatakan bahwa ekspresi mendahului bentuk.

Sebelum kita menangkap bentuk yang tertangkap terlebih dahulu adalah ekspresinya.

Semua kualitas visual ikut membentuk ekspresi. Kualitas visual seperti kecepatan, bentuk, gerakan, arah yang terjadi pada suatu tarian, adalah pembawa ekspresi yang tertangkap secara langsung oleh mata. Yang dalam psikologi Gestalt dinamakan isomorfisme, yaitu anggapan adanya relasi struktural antara pola-pola stimulus dengan ekspresi yang dibawakannya. Di sini menurut Arnheim kita bisa melihat bahwa ekspresi perseptual tidak serta merta terkait dengan 'pikiran' di baliknya. Bahkan hal ini dapat terjadi pada respons terhadap perilaku manusia. Arnheim mengutip Köhler bahwa pada umumnya orang merespons terhadap perilaku eksternal pada dirinya, ketimbang secara eksplisit memikirkannya sebagai refleksi dari sikap mental. Orang menangkap gerakan lesu, lamban, 'merunduk' dari seseorang dilawankan dengan gerakan cepat, kencang dan kuat orang lain, tapi tidak memikirkan terlalu jauh tampilan itu untuk menandai kelelahan atau kesiagaan di balik itu.

Dari contoh di atas diperlukan satu langkah lagi untuk sampai pada pengetahuan bahwa ekspresi visual terletak pada setiap objek atau peristiwa yang tampil bentuknya (*articulate shape*). Batu yang terjal, pohon *willow*, warna matahari terbenam, retakan di tembok, guguran dedaunan, aliran pancuran, bahkan hanya garis atau warna atau gerak tarian abstrak di layar bioskop mempunyai ekspresi seperti tubuh manusia, dan berguna bagi seniman, bahkan sangat berguna.

Selanjutnya Arnheim menyatakan, jika orang mengira bahwa ekspresi adalah cadangan perilaku manusia, maka orang dapat menganggap bahwa ekspresi yang tertangkap di alam hanyalah hasil dari '*pathetic fallacy*' suatu istilah yang diperkenalkan oleh John Ruskin dan dimaksudkan untuk menjelaskan, misalnya kesedihan pohon *willow* sebagai khayalan empati, antropomorfisme, atau animisme primitif. Bagaimanapun, jika ekspresi adalah ciri inheren dari pola perseptual, manifestasinya pada figur manusia akan merupakan kasus khusus dari suatu fenomena umum. Perbandingan antara ekspresi obyek dengan keadaan pikiran seseorang adalah proses sekunder. Pohon *willow* tidak 'bersedih' karena tampak seperti orang bersedih, akan tetapi lebih dikarenakan bentuk, arah, dan

lenturan cabang-cabangnya membawakan cara menggantung yang pasif, suatu perbandingan dengan keadaan pikiran dan tubuh secara struktural yang kita sebut dengan kesedihan mengesankan secara sekunder.<sup>93</sup>

Sekali ekspresi dikaitkan dengan bentuk-bentuk manusia (*anthropomorphized*), maka sangatlah wajar jika digunakan kata-kata untuk menyebutkan keadaan pikiran manusia untuk menjelaskan objek, proses atau dinamika suatu musik, misalnya.

### **3.5.10.2. PRIORITAS (*Priority*) EKSPRESI**

Selama ini kita beranggapan bahwa persepsi merupakan perekaman bentuk-bentuk, jarak, corak warna, dan gerakan. Jadi tidak mengejutkan juga keterdahuluan isyarat ekspresi pada bentuk. Namun indera kita sebenarnya bukanlah alat perekam otomatis yang bekerja pada dirinya sendiri. Jika ekspresi adalah isi penglihatan dalam kehidupan sehari-hari, hal demikian sangat benar bagi cara seniman melihat dunia. Kualitas ekspresif merupakan sarana komunikasinya.

### **3.5.10.3. SIMBOLISME DALAM SENI**

Semua kualitas perseptual mempunyai keumuman. Kita melihat warna merah pada bulatan merah, dan melihat kecepatan pada gerakan. Hal demikian juga terjadi pada ekspresi. Arnheim mencontohkan, ketika Picasso menyampaikan kepada kita dalam suatu lukisan gerakan lembut seorang ibu membimbing langkah pertama anaknya, kita melihat kelembutan sebagai kualitas umum pada lukisan itu. Secara umum kita dapat mengatakan bahwa lukisan Picasso menyimbolkan kelembutan. Meskipun pada kenyataannya istilah ekspresi dan simbolisasi dapat saling dipertukarkan. Contoh itu juga menunjukkan bahwa tugas mengekspresikan atau menyimbolkan isi universal melalui gambar tertentu terbawa bukan hanya oleh pola-pola formalnya namun juga melalui temanya jika memang memuat tema tertentu.

---

<sup>93</sup> Ibid, hal. 452

### 3.5.11. BERPIKIR SECARA VISUAL

Dalam sejarah filsafat, khususnya di wilayah epistemologi, terdapat perbedaan secara hirarkis antara berpikir untuk memperoleh pengetahuan yang sejati (*episteme*) dan memperoleh pengetahuan secara inderawi untuk memperoleh pengetahuan yang berubah-ubah (*doxa*). Hal demikian juga telah memberi pengaruh pada wilayah ilmu-ilmu lain juga dalam psikologi, yang merendahkan persepsi. Dalam psikologi terdapat pembagian antara proses berpikir (*thinking*) dan mengindera (*perceive*).

Rudolf Arnheim dalam bukunya *Visual Thinking*, (edisi baru, 1997), mencoba menunjukkan bahwa dua proses itu tidak dapat dipisahkan. Umumnya difahami bahwa pikiran dalam proses memahami dunia, memenuhi dua fungsi, yaitu mengumpulkan informasi dan memprosesnya. Tak ada yang menolak bahwa diperlukan data inderawi mentah, seperti telah diungkapkan para empiris, bahwa tak ada sesuatu dalam pikiran kita yang tidak di dahului melalui indera.

Terdapat anggapan bahwa kegiatan pembuatan konsep, bertambahnya pengetahuan, penyimpulan dikelompokkan pada fungsi pikiran (*mind*) 'higher cognitive', yang dapat dilakukan tanpa data perseptual. Baumgarten sendiri yang dianggap dapat menempatkan disiplin estetika melalui persepsi yang sama pentingnya dengan penalaran rasional, tetap menganggap bahwa persepsi bersifat lebih rendah karena dianggap kurang *distinctive* dibanding dengan cara kerja rasio, seperti dikutip dalam buku *German Aesthetics*, dari karya Baumgarten *Metaphysica* § 520 dan § 521 berikut :

Sensual cognition must not be seen as a faculty or incomplete rational cognition, but rather as an independent faculty. Baumgarten argues that to comprehend an object obscurely, confusedly, or indistinctly is not a failure, and must thus be considered a specific achievement of the soul. If a representation is not distinct it can only be sensual. Therefore, the inferior cognition is a sensual mode of cognition.<sup>94</sup>

<sup>94</sup> *German Aesthetics*, terjemahan kutipan : "Kognisi sensual tidak harus dilihat sebagai fakultas rasional yang tidak sempurna, tetapi lebih sebagai fakultas yang berdiri sendiri. Baumgarten menyatakan bahwa memahami suatu objek secara samar, bingung, atau tidak terampil bukanlah suatu kegagalan, dan maka harus dianggap sebagai pencapaian yang khas dari jiwa. Jika suatu gambaran tidak jelas maka ia adalah sensual. Oleh karena itu kognisi yang di bawah adalah cara kognisi sensual."

Sampai kini pun perbedaan yang merugikan antara persepsi dan penalaran masih ada di antara para ilmuwan dan orang pada umumnya. Hal demikian juga terjadi di wilayah filsafat dan psikologi, yang juga tampak dalam rancangan kurikulum pendidikan, bukan hanya di Indonesia, tetapi di barat yang dianggap lebih maju dalam ilmu pengetahuan. Seni ditolak karena berdasarkan persepsi dan persepsi diremehkan karena dianggap tidak melibatkan pemikiran (*thought*).

Memang banyak contoh bahwa persepsi dapat menyesatkan. Kembali pada contoh klasik, tongkat dalam air tampak bengkok, objek di kejauhan tampak kecil, orang sakit kuning melihat semua kuning. Meskipun Yunani tidak percaya pada penginderaan, namun mereka tidak melupakan penglihatan langsung merupakan awal dan akhir kearifan. Meskipun mereka selalu memperbaiki cara berpikir, namun mereka meyakini bahwa , seperti yang dikutip dari Aristoteles, “*the soul never think without an image*”.

Persepsi memiliki kecerdasannya sendiri. Kecerdasan itu meliputi kemampuan dalam menangkap elemen-elemen visual, seperti bentuk, gerak, dinamika, ekspresi dan sebagainya. Tindakan mempersepsi tidak pernah terjadi secara terpisah. Ia menampilkan masa lalu melalui masa kini. Oleh karena itu persepsi dalam arti luas memasukkan analogi mental dan hubungannya dengan observasi inderawi secara langsung. Pengaruh memori pada persepsi sangat kuat dan menjadi studi para psikolog. Terdapat daya-daya dalam memori kita yang mendukung persepsi.

Berpikir melibatkan citraan, dan citraan berisi pemikiran. Oleh karena itu seni visual merupakan rumah bagi berpikir secara visual.

### **3.6. VIRTUALITAS SUSANNE K. LANGER**

Susanne Knaugh Langer (1895-1985) adalah pemikir yang mengkaji tentang simbol. Ia memperdalam teori simbol yang dikemukakan oleh Ernst Cassirer melalui pendalamannya tentang seni, baik dalam karyanya *Philosophy in a New Key*, maupun pada *Feeling and Form*. Gagasan utamanya yang tertuang dalam *Philosophy in A New Key* adalah bahwa kunci ke enam dari sejarah filsafat barat adalah era simbol. Simbol sendiri tidak hanya berlaku bagi ilmu pengetahuan melainkan juga berlaku pada bidang seni. Selama ini ada anggapan

ada kerpisahan antara ilmu pengetahuan dan seni. Bagi Langer keduanya dapat dijelaskan melalui teori simbol. Ilmu pengetahuan dan bahasa adalah simbol diskursif dan seni adalah simbol presentasional. Dan kaitan antara keduanya bersifat *continuum*.

Seni sebagai simbol presentasional, adalah suatu keberadaan yang tampil sebagai keutuhan. Berbeda dengan simbol dalam seni, yang merupakan elemen-elemen yang dalam karya seni, maka seni sebagai simbol adalah karya seni itu sendiri, yang mempunyai suatu makna tertentu secara keseluruhan, sebagai satu keutuhan. Pandangan Langer ini menggunakan dasar psikologi Gestalt.

Susanne Langer adalah pemikir seni yang memperkenalkan konsep virtualitas dalam seni, meskipun akhir akhir ini istilah tersebut sering digunakan dalam kaitannya dengan perkembangan teknologi internet, sebagai dunia virtual. Dalam pengertian modern, istilah virtualitas Langer, berangkat dari fisika optik dan psikologi persepsi, khususnya Gestalt. Hal ini tentu sangat berbeda dengan realitas ilusifnya Plato.

Yang dimaksud dengan Virtualitas oleh Langer adalah ciri khas dari karya seni sebagai simbol presentasional, yang adanya karena diciptakan (*created*) seniman dan merupakan ilusi bagi indera tertentu.<sup>95</sup> Setiap bidang seni dibedakan dari ilusi primer dan abstraksi dasarnya, yang akan membentuk virtualitasnya masing-masing.

### 3.6.1. VIRTUALITAS

Menurut Susan Langer, setiap karya seni cenderung berbeda dengan dunia sekitarnya. Kesan pertama yang mungkin ditimbulkannya adalah ciri 'lain' (*otherness*) dari realitas, sebuah kesan tentang ilusi yang membungkus sesuatu, tindakan, pernyataan, bunyi yang membentuk karya itu. Bahkan ketika tidak ada elemen representasi, ketika tidak menirukan atau mengkhayalkan sesuatu, nuansa ilusi sebagai imaji atau citraan murni, hadir memaksa seperti yang tampil pada gambar menipu atau penceritaan yang paling masuk akal.

Keterpisahan dengan aktualitas realitas, ke'lain'an (*otherness*) yang memberi aura ilusi bahkan pada produk berguna seperti bangunan atau sebuah vas

<sup>95</sup> Langer, S.K., *Feeling and Form, A Theory of Art, develop from Philosophy in a New Key*, Charles Scribner's Sons New York, 1953

bunga, merupakan faktor krusial, sebagai ciri khas karya seni. Pada elemen ‘*unreality*’ inilah terletak persoalan kreativitas.

Dalam penciptaan karya hubungan antara imaji atau citra dan objeknya, merupakan problem filosofis. Bagi Langer, “... the true power of image lies in the fact that it is an abstraction, a symbol, the bearer of an idea.”<sup>96</sup> Imaji seperti ini adalah sesuatu yang ada hanya dalam persepsi, yang diabstraksikan dari tatanan fisik dan kausal, yang merupakan ciptaan senimannya. Imaji, citraan, oleh karenanya adalah “objek” virtual murni. Gagasannya terletak pada fakta bahwa kita tidak menggunakannya untuk hal-hal yang tersentuh dan praktis, namun menganggapnya sebagai entitas sempurna melalui atribut dan relasi visual belaka.

### **3.6.1.1. VIRTUALITAS DALAM SENI RUPA : RUANG VIRTUAL**

Dalam seni rupa, baik desain, lukis, patung maupun arsitektur, terdapat proses yang sama, yaitu asalnya meniru dari realitas alam, benda-benda maupun tindakan, kemudian diabstraksikan. Proses abstraksi ini menyangkut pelepasan ide yang terdapat dalam segala sesuatu yang ditiru dari bentuk konkretnya. Proses ini mudah dimengerti pada seni lukis dan patung. Tetapi bagaimana dengan bangunan, dekorasi dan desain pada tekstil? Menurut Langer, kita melihat bangunan tidak lagi sebagai bentuk fisiknya yang asli melainkan sudah mengalami abstraksi melalui persepsi kita secara langsung. Kita menangkapnya secara utuh dalam imajinasi. Sementara untuk desain tekstil, bentuk-bentuk dasarnya adalah bentuk-bentuk yang sudah kita kenali. Lingkaran dengan titik di tengahnya dapat berarti bunga. Di sini terdapat kreasi yang muncul sebagai kehadiran dari apa yang disebut sebagai ilusi suatu objek.

Dalam seni rupa yang menjadi ilusi primer adalah ruang, yaitu ruang yang diimajinasikan. Ruang di mana kita hidup tidak mempunyai bentuk fisik, melainkan bentuk logis. Ruang dalam karya seni adalah masalah penglihatan. Ruang visual murni adalah ilusi. Ruang ini diciptakan seniman. Ruang seperti ini oleh ahli fisika disebut ruang virtual (*virtual space*), suatu ruang yang tidak dapat ditempati, seperti ruang di balik permukaan cermin. Ruang dalam karya seni rupa

---

<sup>96</sup> *Ibid*, hal 47, terjemahan kutipan :”Kekuatan yang sesungguhnya dari gambar terletak pada fakta bahwa ia adalah abstraksi, suatu simbol, pembawa sebuah gagasan.”

(seni visual) adalah ruang adalah ruang yang terkait dengan salah satu indera kita yaitu penglihatan.

Ilusi dalam desain adalah pertumbuhan atau perkembangan (*growth*). Pertumbuhan tersebut terjadi karena adanya gerak garis dan ruang. Seperti yang dijelaskan oleh Langer, “The design is a symbolic form which abstracts the continuity, directedness, and energy of motion, and conveys the idea of those abstracted characters exactly as any symbols conveys its meaning.”<sup>97</sup>

Ilusi dalam lukisan pemandangan adalah pemandangan virtual (*virtual cscene*). “Scene” adalah “A space opposite to the eye and related directly and essentially to the eye.” Sementara patung memiliki ilusi yang berbeda, meskipun sama-sama menghadirkan ruang virtual, seperti lukisan. Ilusi primer dalam patung adalah volume kinetik virtual (*virtual kinetic volume*), yang diciptakan oleh dan dengan kemiripannya dengan bentuk yang hidup, seperti yang diungkapkan oleh Langer, “Sculptural form is a powerful abstraction from actual object and the dimensional space which we construe by means of them, through touch and sight.”<sup>98</sup>

Pada arsitektur, ilusi primer adalah ruang yang diimajinasikan dengan abstraksi dasar wilayah etnis (*ethnic domain*). Suatu tempat, dalam arti bukan tempat geografis adalah sesuatu yang diciptakan, wilayah etnis yang dibuat menjadi tampak, dapat diraba maupun dirasa. Hal demikian merupakan ilusi. Arsitektur merupakan wilayah etnis atau tempat virtual (*virtual place*) dengan perlakuan sebagai tempat aktual. Tempat yang diciptakan merupakan suatu kemiripan dan apa pun yang dihasilkannya, kemiripan demikian secara arsitektural relevan.

### **.3.6.1.2. VIRTUALITAS DALAM FILM : KILASAN SESAAT VIRTUAL**

Film adalah teknik baru dari drama. Di samping sebagai teknik baru, film juga merupakan sentuhan puitik baru. Film adalah gambar yang bergerak yang strukturnya berbeda dengan drama, tetapi lebih dekat dengan cerita narasi.

<sup>97</sup> *Ibid.*, terjemahan kutipan :” Desain adalah bentuk simbolik yang mengabstraksikan keberlanjutan, keterarahan dan daya gerak yang mengandung ciri gagasan yang diabstraksikan sebagai simbol yang mengandung makna.”

<sup>98</sup> *Ibid.*, terjemahan kutipan :” Bentuk pahatan adalah abstraksi yang kuat dari objek aktual dan ruang dimensional yang kita bentuk melalui sentuhan dan penglihatan.”

Karakteristik film muncul karena adanya gerak kamera. Yang membedakan film dengan drama adalah bahwa film tidak dikuasai oleh panggung atau oleh aturan teater. Film juga dapat menjadi seni bisu, dimana dialog atau kata-kata tidak diperlukan. Ciri khas film adalah ia dapat menerima semua bahan dan mengubahnya menjadi elemennya sendiri. Ia menelan semuanya (*swallow all*) : tari-tarian, drama, pemandangan alam, kartun dan juga musik.

Ilusi primer film sama dengan sastra yaitu sejarah hidup. Namun modelnya berbeda yaitu model mimpi (*dream mode*). Model mimpi yang membuat orang yang melihatnya berada pada posisi sebagai pemimpi. Film seperti mimpi karena cara penyajiannya. Film menciptakan masa kini, sebagai pemunculan sesaat. Secara singkat dapat dikatakan bahwa yang diabstraksikan dalam film adalah pemunculan sekilas langsung (*direct apparition*), sedang modelnya adalah model mimpi. (Ibid).

### **3.7. ANALISIS TERHADAP TEORI ILUSI VISUAL PADA PEMIKIRAN GOMBRICH, ARNHEIM DAN SUSANNE LANGER**

Teori Gombrich mencoba mengangkat ilusi pada seni visual melalui studi sejarah seni. Gombrich menyatakan bahwa kemampuan menangkap seni visual tidak dapat dilepaskan dari beberapa anggapan yang mendasarinya. Yang pertama adalah bahwa dalam melihat tidak terdapat mata yang polos (*innocent eye*), yang menangkap dunia apa adanya. Tradisi budaya yang terkandung dalam *style* suatu karya berdasarkan zamannya menjadi tampilan selektif yang hanya mengakui ciri khas seperangkat kemampuan mental untuk melihatnya. Menurutnya, "Seniman cenderung melihat apa yang digambarkannya ketimbang menggambarkan apa yang dilihatnya." Penglihat belajar untuk melihat apa yang digambarkan seniman. Disini, peran imajinasi dan peniruan terjalin. Menurut Melvin Rader, dalam komentarnya terhadap Gombrich, "the objectivication of spirit and the subjectivication of nature are two parts of the same creative process."<sup>99</sup>

Sederetan istilah yang disampaikan Gombrich seperti : sugesti, antisipasi, rekognisi, *rivalling creation*, dalam melihat karya seni adalah istilah yang

---

<sup>99</sup> Rader, Melvin, *A Modern Book of Esthetics*, Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1973, hal 27, terjemahan kutipan : "objektifikasi spirit dan subjektifikasi alam adalah dua bagian dari proses kreatif yang sama."

menunjuk pada 'keaktifan' mata, bahwa melihat adalah menciptakan apa yang dilihat, yang dapat berarti melihat kemungkinan dari apa yang ada. Ini merupakan gagasan ilusif dari melihat suatu karya seni visual (seni rupa).

Arnheim, melalui analisisnya terhadap proses-proses melihat melalui elemen-elemen visual seperti : keseimbangan (*balance*), bentuk fisik (*shape*), bentuk (*form*), pertumbuhan (*growth*), ruang (*space*), cahaya (*light*), warna (*color*), gerakan (*movement*), dinamika (*dynamics*) dan ekspresi (*expression*), menyampaikan bahwa dunia ini dihasilkan oleh kreativitas mata dalam melihat. Persepsi bukan hanya sekedar kerja mata tetapi adalah kerja pikiran. Apa yang hadir di dunia hanya dapat difahami dan dimaknai jika kita aktif melakukan tindakan itu.

Bukan hanya seni visual, tetapi semua seni bagi Susanne Langer adalah ilusi, virtualitas, sesuatu yang diciptakan. Virtualitas ini dihasilkan melalui proses abstraksi dalam pemikiran manusia. Abstraksi menurut Susanne Langer maupun Cassirer, dianggap sebagai kemampuan intelektual manusia tertinggi. Dengan mengacu pada tiga model abstraksi Aristoteles (empiris, matematis, filosofis), virtualitas seni berangkat dari abstraksi terhadap realitas dan dunia secara langsung. Dalam pedagogik, berangkat dari hal yang paling kecil dan kongkret, abstraksi berada di tingkat yang umum dan luas. Meskipun abstraksi dianggap sebagai reduksi realitas dalam ilmu pengetahuan, namun demikian melalui seni, reduksi realitas mendapatkan keunikannya (*idiosyncretic*), yang pada ilmu pengetahuan dianggap sebagai pemiskinan realitas yang kaya.

Dari pemikiran ketiga tokoh tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam wilayah visual, sejalan dengan teori kesadaran Susan Blackmore, tanpa memanipulasi dunia secara visual dalam melihat kita sebetulnya tidak melihat apa-apa. Ilusi sebagai bentuk kreativitas mata dalam melihat dan memaknai merupakan hal yang positif untuk karya seni.

Selanjutnya, sebagai teori modern yang mendasarkan pada psikologi, teori seni visual pada ketiga pemikir tersebut memberikan poin pada hal-hal sebagai berikut : pada zamannya kekuatan psikologi mampu menjelaskan fenomena pengalaman mempersepsi sebagai penjelasan subjektif atas dunia, dan memverifikasinya melalui berbagai percobaan dan demonstrasi. Hal demikian

tidak dapat dilepaskan dari cara kerja paradigma positivisme yang dominan pada saat itu. Meskipun pada era kontemporer penjelasan psikologi modern tidak memadai lagi, namun ia masih merupakan data-data ilmiah yang dapat diacu. Psikologi modern tidak lagi mencukupi karena gerak ilmu pengetahuan, lewat bahasa telah menunjukkan bahwa tidak ada pola-pola esensial dalam subjektivitas manusia. Berangkat dari strukturalisme Saussure, gagasan tentang *langue* dan *parole* berusaha menjelaskan tentang dualitas sistem dan makna, *form* dan *content*, sebagai penjelasan atas realitas. Melalui strukturalisme menuju wilayah semiotika, seperti yang juga disadari oleh Gombrich kemudian, diusahakan penjelasan pada wilayah visual yang tidak lagi psikologis subjektif, melainkan lebih bersifat kultural, melalui pemaknaan budaya visual.

Apabila kemudian dikaitkan dengan politik, persoalan visual bukan lagi persoalan penikmatan karya seni visual, melainkan bagian dari *'the distribution of the sensible'* menurut Jacques Rancière. Ada dua hal yang dapat dicatat, pertama, setiap tampilan visual mengindikasikan konsumsi visual di wilayah publik secara bersama-sama, sekaligus kondisi tersebut mempertanyakan demokratisasi di wilayah visual. Kedua, muncul persoalan, apakah yang dinamakan realitas. Apakah realitas adalah sesuatu yang dapat dicitrakan atau digambarkan atautkah realitas adalah citraan itu sendiri. Hal ini akan dibahas lebih lanjut pada bab berikutnya.

### 3.8. IKHTISAR

Bab 3 telah menguraikan tentang teori ilusi dalam seni visual, khususnya melalui pemikiran Gombrich, Rudolf Arnheim, dan Susanne Langer. Ketiga pemikir tersebut memberikan perhatian pada keistimewaan karya visual, kecuali pada Susanne Langer, melalui teori ilusi. Secara khusus Gombrich menggunakan istilah ilusi untuk menjelaskan berbagai pemaknaan dalam mengapresiasi karya seni visual, khususnya pada lukis, gambar dan patung.

Pada Arnheim lebih pada ekspresi bentuk visual yang bermakna, melalui mata kreatif. Bahwa pola-pola melihat kita lah yang memaknai apa yang kita lihat pada bentuk-bentuk visual, melalui berbagai elemen-elemennya, yaitu keseimbangan (*balance*), bentuk fisik (*shape*), bentuk (*form*), pertumbuhan (*growth*), ruang (*space*), cahaya (*light*), warna (*color*), gerakan (*movement*),

dinamika (*dynamics*) dan ekspresi (*expression*). Pemikiran visual ikut menghidupkan bentuk-bentuk visual, dengan anggapannya bahwa terdapat ekspresi pada bentuk-bentuk tersebut yang bukan hanya proyeksi dari yang melihat.

Sedangkan pada Langer ilusi dinyatakan dengan istilah virtualitas. Virtualitas adalah ilusi karena ia ciptaan seniman dan diperuntukkan indera tertentu. Ia tidak berada pada objeknya tetapi ada pada pemaknaannya.

Ketiga pemikir tersebut mendasarkan teorinya pada psikologi, khususnya psikologi Gestalt. Dari ketiganya dapat disimpulkan bahwa terdapat kecenderungan penglihatan kita pada pola-pola tertentu dan pemaknaan tertentu. Jika dikaitkan dengan karya seni, maka karya seni telah membantu ‘mendidik’ untuk melihat makna-makna yang terdapat pada pola-pola visual, baik melalui garis, bentuk, warna, cahaya, gerakan, dan ekspresi. Beberapa teori mencoba mengungkap kelemahan dari persepsi visual terhadap seni, seperti melalui teori proyeksi, empati dan kiasan, maupun isyarat alam melalui antropomorfisme.

Tabel 3.1. PERBANDINGAN KONSEP ILUSI PADA PEMIKIRAN GOMBRICH, ARNHEIM DAN SUSANNE LANGER

TOKOH	GOMBRICH	ARNHEIM	LANGER
KONSEP ILUSI	Ilusi adalah pada gambar dapat merupakan sugesti, rekognisi, ciptaan tandingan maupun antisipasi yang melihat.	Mata kreatif merupakan sarana penangkapan makna pada ekspresi bentuk-bentuk visual. Persepsi adalah pemikiran.	Virtualitas adalah ciri karya yang diciptakan seniman dan merupakan ilusi bagi indera tertentu.
KATA KUNCI	ilusi,proyeksi, harapan, tebakan, sugesti,rekognisi, ciptaan tandingan, antisipasi visual,	Persepsi,mata pemikiran, kreatif, ekspresi, elemen visual	virtual, abstraksi, diciptakan, ciptaan, kreativitas, makna

## BAB 4 ILUSI DALAM TEORI-TEORI SENI

Setelah menguraikan tentang teori ilusi dalam seni visual, maka selanjutnya dalam bab ini akan dibahas tentang ilusi dalam teori-teori seni. Teori-teori yang akan menjadi sampel dalam penelitian ini dibagi dalam tiga kelompok besar, yaitu teori yang berciri metafisis, teori berciri psikologi individual dan teori yang berciri konteks budaya.

What these five articles have in common was an emphasis on the cultural context within which art is embedded. Virtually, all pre-1960s theories, - the theory of beauty, taste theories, aesthetic attitude theories, and theories of art – ignore the cultural context of art. These earlier theories with exception of Plato’s theory of beauty and theory of art, which make central the metaphysical conception of the Forms, are organized around what I call “notion of individual psychology,” that is notions of what persons do or undergo as individual. Such notion contrast with cultural notions of what persons do or undergo as members of cultural groups.<sup>100</sup>

Teori metafisis yang akan menjadi kajian adalah teori mimesis, teori representasi dan teori selera. Teori Psikologi individual yang menjadi objek studi ini adalah teori emosi, teori ekspresi dan teori empati. Sedangkan teori berciri konteks budaya yang dikaji adalah teori institusi, *artworld*, dan simulasi.

Pembahasan tentang teori sebagai objek kajian berada di wilayah filsafat ilmu pengetahuan, sebagai pembahasan meta-teori. Teori merupakan puncak dari rangkaian kerja ilmu pengetahuan. Teori berasal dari realitas yang kacau, yang tersaring menjadi data yang terungkap melalui observasi atau pengamatan. Dari observasi lahirlah data yang diklasifikasikan dan dijelaskan melalui bahasa ilmiah menjadi suatu konsep. Konsep kemudian dijelaskan melalui definisi. Sesudahnya

---

<sup>100</sup> Pembagian ini didasarkan pada pendapat George Dickie dalam *Aesthetic, an Analytic Approach* (1997)., hal.77, terjemahan kutipan :”... Apa yang sama pada lima artikel tersebut adalah penekanan pada konteks budaya dimana seni tersebut berada. Sebenarnya, semua teori sebelum tahun 1960an – teori keindahan, teori selera, teori sikap estetik, dan teori seni – mengabaikan konteks budaya dari seni. Teori-teori terdahulu, dengan pengecualian pada teori keindahan dan teori seninya, yang memusatkan pada metafisika bentuk (idea), tertata menurut apa yang saya sebut dengan “istilah psikologi individual” yaitu pengertian apa yang dilakukan orang sebagai individu. Pengertian itu berlawanan dengan pengertian kultural tentang apa yang dilakukan orang sebagai anggota kelompok budaya tertentu.”

lahir pernyataan atau proposisi ilmiah. Proposisi yang telah dapat dibuktikan kebenarannya melalui verifikasi maupun koherensinya dengan proposisi lain akan menghasilkan hukum-hukum tertentu. Dan dari hukum-hukum akan lahir suatu teori yang merupakan hasil kondensasi dari realitas yang telah teruji. Demikian langkah terbentuknya suatu teori.<sup>101</sup> Demikian juga terbentuknya teori-teori seni yang menjadi objek kajian dalam disertasi ini, tidak dapat dipisahkan dari langkah-langkah yang membentuk lahirnya suatu teori. Di era Yunani kuno, sebagai contoh, teori seni Plato, mimesis, lahir karena telah ada karya seni pada zamannya.

Filsafat ilmu pengetahuan dimengerti sebagai pemikiran kritis reflektif analitis terhadap asumsi-asumsi dasar ilmu pengetahuan, metode-metodenya dan hasil yang dicapai oleh ilmu pengetahuan.

Di wilayah teori ilmu pengetahuan, teori seni tidak dijadikan sampel dalam penjelasan perkembangan ilmu karena seringkali seni dianggap bukan wilayah ilmu pengetahuan<sup>102</sup>. Sejak ilmu pengetahuan berkembang wilayah pengetahuan seni dianggap wilayah pengetahuan yang rendah. Ini sangat tampak dari pemikiran Baumgarten yang kurang populer, meskipun ia berusaha secara epistemologis memetakan wilayah ilmu pengetahuan tentang seni, melalui disiplin filsafat yang independen yaitu estetika. Dengan latar belakang zaman pencerahan yang menempatkan rasio sebagai kemampuan intelektual manusia yang lebih tinggi, dan dengan optimisme bahwa semua misteri kehidupan dapat diselesaikan lewat rasio, maka pengetahuan tentang seni yang dicapai melalui penginderaan dianggap sebagai pengetahuan yang meskipun jelas (*clear*) karena ada pengenalan inderawi tetapi membingungkan (*confused*), karena tidak dapat diketahui detailnya, apalagi ketika dikaitkan dengan keindahan. Oleh karenanya akan terdapat problem ganda dalam pembahasan tentang teori seni secara meta-teori ini.

<sup>101</sup> Konsep Limas Ilmu-ilmu seperti yang ditulis oleh C.A. Van Peursen, terjemahan J. Drost, dalam buku Susunan Ilmu pengetahuan, Sebuah Pengantar Filsafat Ilmu, Penerbit PT Gramedia Jakarta, 1985, hal. 11.

<sup>102</sup> Sejak Plato, diikuti Aristoteles, dan dilanjutkan oleh berbagai pemikir modern lainnya, termasuk Baumgarten, menempatkan seni pada wilayah non-ilmu pengetahuan, karena dianggap tidak rasional. Pada akhirnya Baumgarten menyatakan bahwa kognisi inderawi adalah penyokong kognisi rasional. Apa yang tidak jelas pada kognisi inderawi menjadi kekayaan akan kemungkinan (*probability*), gagasan yang juga diterima oleh ilmu pengetahuan dan teori-teori budaya kontemporer. Tentang Baumgarten, lihat Kai Hammermeister, hal 1 – 13.

Pertama problem di wilayah filsafat ilmu itu sendiri terutama dengan anggapan adanya gagasan ilusif dalam teori, dan yang kedua adalah problem di wilayah teori seni sebagai bagian dari teori ilmu pengetahuan. Berikut adalah paparan tentang kedua hal tersebut.

Perkembangan ilmu pengetahuan dikenali lewat lahirnya teori-teori baru. Pergantian teori mendapatkan pengesahannya lewat pembuktian akan kebenaran-kebenaran baru. Teori lama gugur karena ada verifikasi data baru, atau ada falsifikasi data lama, atau adanya krisis teori, sehingga terbentuk teori baru yang menjadi paradigma.<sup>103</sup> Dalam sejarah tampak gerak perkembangan kebenaran dari arah kebenaran objektif menuju kepada kebenaran subjektif. Hal demikian dapat dibaca dalam Asumsi dalam Paradigma yang dikemukakan oleh Guba dan Yvonna.<sup>104</sup>

Tabel 4.1. BAGAN ASUMSI DALAM PARADIGMA GUBA & YVONNA

Item	Positivisme	Pos-Positivisme	Teori kritis	Konstruktivisme
Ontologi	Realisme Naif	Realisme Kritis, realitas tidak sempurna, probabilitas	Realis, histories, virtual, social-budaya, etnik, gender	Relativisme, local-spesifik, dekonstruksi
Epistemologi	Dualis, obyektif, menemukan kebenaran	Modifikasi dualis, teori mungkin benar, mendekati kebenaran	Transaksional, intersubjektif, penemuan di mediasi nilai, dialog, dialektika	Transaksional subjektif, penemuan, kreasi, konstruktif
Metodologi	Ilmiah, matematis, eksperimen, prediksi	Modifikasi Eksperimen, falsifikasi kuantitatif	Dialog, dialektika	Hermeneutik, dialektikal

Dengan meminjam pemetaan asumsi dalam Paradigma tersebut, dapat dikatakan bahwa perkembangan teori seni pun tidak dapat dilepaskan dari model perkembangan teori ilmu pengetahuan secara umum. Jika dibuat analogi pemetaan paradigma dalam wilayah seni maka dapat dibuat bagan yang setara sebagai berikut :

<sup>103</sup> Popper – Kuhn

<sup>104</sup> Guba , Egon G., Ed. *The Paradigm Dialog*, Sage Publication, 1990

Tabel 4.2. BAGAN PEMETAAN ASUMSI TEORI –TEORI SENI

Item	Teori Metafisis	Teori Psikologis-Individual	Teori berkonteks budaya
Ontologi	Objektivisme naif, realisme, rasionalisme empirisme	Pengalaman psikologi individu, ilmu psikologi	Pandangan yang mengakomodasi budaya
Epistemologi	Objektivisme, Kritisisme	Post-positivisme, Fenomenologi	Subyektif, penemuan, kreasi Konstruktif
Metodologi	Fenomenologi, Fenomenalisme	Teori kritis Adorno	Dekonstruksi, <i>verstehen</i>

Gagasan ilusif dalam teori seni yang dimaksudkan dalam penelitian ini, adalah adanya perubahan kebenaran dan validitas sebuah teori yang dianggap benar pada zamannya ternyata terbaca pada zaman berikutnya sebagai teori yang naif, yang kurang, yang salah. Hal demikian penulis anggap sebagai gagasan ilusif dalam teori yang meskipun demikian adanya tidak harus dimaknai sebagai negatif karena ciri historisnya, sebagai fakta. Teori dari masa lalu dianggap ilusif karena ilmuwan membandingkan dengan teori yang normal yang berlaku secara umum, seolah terpisah dalam sejarah (*ahistoris*).

Berikut adalah penjelasan tentang problem kedua yaitu problem di wilayah teori seni sebagai bagian dari teori ilmu pengetahuan. Teori seni yang berada di wilayah estetika pada filsafat sistematis, terletak di wilayah nilai, dan disebut sebagai teori nilai (*value theory*), bersama dengan etika dan politik.<sup>105</sup> Teori nilai mempertanyakan apakah kita dapat memutuskan pernyataan secara rasional tentang nilai dan menetapkan norma-norma? Bagi Hume, kita tidak dapat membuat klaim normatif berangkat dari kasus. Namun pandangan Hume telah dibantah dan ada anggapan bahwa kita dapat menghasilkan pernyataan normatif berangkat dari informasi deskriptif atau paling tidak pernyataan nilai kita dapat dipertahankan secara rasional. Meskipun tetap ada anggapan bahwa teori nilai jauh dari urusan filsafat ilmu, oleh Bechtel, bahwa terdapat titik temu (*intersection*) yang perlu mendapat perhatian.

<sup>105</sup> Bechtel, William, *Philosophy of Science, An Overview for Cognitive Science*, 1988

#### 4.1. TEORI SENI METAFISIS DAN FENOMENOLOGI

Yang dimaksudkan dengan teori seni metafisis adalah teori yang dalam isinya masih terkandung di dalamnya pengertian metafisis, dengan mempersoalkan keberadaan mendasar realitas. Teori demikian paling nyata adalah teori *mimesis* Plato. Teori representasi juga masih membawakan ciri metafisis karena dalam menghadirkan suatu karya, realitas rujukan secara ontologis masih dianggap sangat penting, karena yang direpresentasikan adalah realitas ontologis. Sedangkan teori selera, yang meskipun tampaknya mulai berciri sosial, sesungguhnya yang dibahas adalah epistemologi seperti pada pandangan Hume, dan yang berciri teleologis metafisis, khususnya pada teori Immanuel Kant.

Sedangkan Fenomenologi, sebagai suatu metode ilmu pengetahuan digunakan untuk meneliti apakah terdapat gagasan ilusif dalam teori-teori tersebut, dengan menggunakan tiga pendekatan utamanya yaitu : reduksi, intensionalitas dan konstitusi, yang didahului dengan pemikiran reflektif.

##### 4.1.1. TEORI *MIMESIS*

Apakah yang dimaksud dengan *mimesis*? Dalam karyanya *Republic X*, Plato menceritakan dialog antara Sokrates sebagai tokoh utama dialognya dengan Gloucon. Disebutkan bahwa Gloucon adalah seorang anak muda yang ambisius, enerjik, gagah berani, sangat berminat pada urusan publik dan tertarik pada politik.

Socrates : Could you tell me what imitation in general is? I don't entirely understand what sort of thing imitations are trying to be.

Gloucon : Is it likely, then, that I'll understand?

Socrates : That wouldn't be so strange, for people with bad eyesight' often see things before those whose whose eyesight is keener."

Disebutkan dalam dialog selanjutnya, bahwa bagaimana para pembuat barang (*craftman*) membuat sesuatu dengan meniru. Namun ada cara mudah untuk dapat meniru segala sesuatu.

Gloucon : What way is that?

Socrates : It isn't hard. You should do it quickly and in lots of places, especially if you were willing to carry a mirror with you, for that's the

quickest way of all. With it you can quickly make the sun, the things in the heavens, the earth, yourself, the other animal, manufactured items, plants, and everything else mentioned just now.

Gloucon : Yes, I could make them appear, but I couldn't make the things themselves as they truly are.<sup>106</sup>

Selanjutnya dibicarakan apakah pelukis termasuk pada kelompok ini ? Tentu, tetapi ia tidak membuat dengan sungguh-sungguh apa yang ia buat, demikian disebutkan dalam dialog. Ia tidak membuat *being* dari suatu tempat tidur, tidak membuat apapun, melainkan membuat sesuatu seperti apapun, yang sesungguhnya bukan. Apa yang sedang ia lakukan adalah menyatakan sesuatu yang tidak sesungguhnya. Bahkan seorang pembuat tempat tidur saja telah melakukan *dark affair* dalam kaitannya dengan yang paling benar atau aslinya, *the being* dari tempat tidur.

Dengan kasus seperti di atas, maka disebutkan dalam dialog bahwa lalu terdapat tiga macam tempat tidur. Pertama adalah '*the nature of a bed*', yang dianggap bahwa dewa lah pembuatnya, kedua adalah tempat tidur buatan tukang kayu, dan ketiga adalah apa yang dibuat oleh pelukis yang menggambar sebuah tempat tidur.

Apa yang dilakukan oleh seorang pelukis atau seniman lainnya, seperti sastrawan atau dramawan? Mereka hanya meniru. mereka adalah peniru (*imitator*). Yang ditiru bukan '*the nature*' atau *truth*, dari sesuatu melainkan tampaknya saja (*appearance*). "The imitation is far removed from the truth, for it touches only a small part of each thing, and a part that is itself only an image. And that it seems, is why it can produce everything."<sup>107</sup>

Seorang peniru tidak mempunyai pengetahuan yang layak atas apa yang ia tiru, bahwa seorang peniru adalah seperti suatu permainan yang tidak harus dianggap penting, dan itulah para penyair, peniru sebisa mungkin. Dan sesuatu tampak bengkok di dalam air dan tampak lurus dilihat di luar, sesuatu yang lain tampak cekung yang lain tampak cembung karena mata kita tertipu oleh warna,

<sup>106</sup> Plato, *Republic Book X*, § 595 - 621

<sup>107</sup> Ibid., terjemahan kutipan : "Imitasi jauh dari kebenaran, karena ia hanya menyentuh bagian kecil saja dari sesuatu, dan bagian itu hanya citraan. And karena itulah tampaknya ia dapat membuat segala hal."

dan setiap jenis kebingungan lainnya tampil dalam jiwa kita. Dan karena hal itu memanfaatkan kelemahan watak kita maka lukisan *trompe l'oeil*, menyulap dan tiruan lainnya memiliki kekuatan sedikit agak menyihir.

Dalam dialog lalu dinyatakan bahwa lukisan dan karya tiruan lainnya jauh dari kebenaran, yaitu bahwa tiruan akrab dengan bagian dari diri kita yang jauh dari rasio maka orang demikian tidak masuk akal apalagi benar. Dalam hal ini ukuran kebenaran adalah hitungan ukuran dan timbangan lah yang menjadi ukuran kebenaran. Dan perhitungan, pengukuran dan timbangan adalah kerja dari bagian rasional dari jiwa. Dan bagian yang berlawanan dengan bagian rasional adalah bagian yang inferior dalam diri kita. Seperti dikatakan oleh Sokrates dalam dialog berikut :

This, then, is what I wanted to get agreement about when I said that painting and imitation as a whole produce work that is far from the truth, namely that imitation really consorts with a part of us that is far from reason, and the result of their being friends and companions is neither sound nor true.<sup>108</sup>

Tiruan adalah hal yang rendah yang berdekatan dengan hal rendah lainnya untuk melahirkan turunan yang rendah pula, yang berlaku bukan hanya bagi lukisan tapi juga puisi, dan karya seni lainnya.

Selanjutnya dalam dialog dituliskan tentang bahwa yang inferior tak perlu dianggap serius. Kalau puisi meniru manusia dalam bertindak secara bebas atau dalam tekanan, dari perbuatan ini diketahui apakah mereka berbuat secara baik atau buruk, mengalami apakah kesenangan atau penderitaan dalam semua itu. Bukankah meniru bagian dari itu semua.

Masalahnya aturan menyatakan bahwa sikap terbaik adalah diam, bersikap setenang mungkin dalam menerima nasib buruk dan tidak lalu bergairah karena itu. Yang baik adalah pertimbangan yang mendalam. Kita harus menerima apa yang terjadi seperti kita menerima jatuhnya dadu. Dan bagian itu adalah bagian paling baik dari jiwa yang mau mengikuti perhitungan rasional. Dan bagian yang

---

<sup>108</sup> *Ibid*, terjemahan kutipan :”Inilah apa yang ingin saya dapatkan persetujuannya ketika saya mengatakan bahwa lukisan dan imitasi secara keseluruhan menghasilkan karya yang jauh dari kebenaran, yaitu bahwa imitasi menyatu dengan bagian diri kita yang jauh dari rasio yang hasil dari penyatuan itu tidak masuk akal ataupun benar.”

menuntun kita pada ketidak-beruntungan dan ratapan nasib adalah irasionalitas, kekosongan dan kepengecutan.

Seperti pelukis, penyair, "... he produces work that is inferior with respect to truth and that appeals to a part of the soul that is similarly inferior rather than to the best part."<sup>109</sup> Demikian menurut Plato.

Ketika kita menikmati karya Homer atau karya seniman lain, kita menikmatinya, merelakan diri mengikutinya, bersimpati pada tokoh pahlawannya, mengikuti penderitaannya dengan seksama, dan menganggapnya sastrawan yang baik siapa yang mempengaruhi kita seperti itu. Namun menurut Plato, yang disampaikan oleh Sokrates, ketika diantara kita ada yang mengalami penderitaan seperti itu, yang terjadi adalah sebaliknya. Kita bangga pada diri kita bila kita dapat bersikap tenang dan menguasai kedukaan kita, karena kita anggap inilah hal yang gagah berani yang harus dilakukan dan perilaku kita terhadap sastra adalah cengeng. Untuk itu kita tidak perlu memujanya. Dengan perkecualian, hanya puisi yang memuja dewa dan puji-pujian terhadap orang baik yang dapat diterima di Athena. Selanjutnya dalam dialog dikatakan Sokrates : " For the struggle to be good rather than bad is important, Gloucon, much more important than people think. Therefor we musn't be tempted by honor, money, rule or even poetry into neglecting justice and the rest of virtue."<sup>110</sup>

#### 4.1.2. TEORI REPRESENTASI

Di wilayah filsafat. sesudah teori mimesis, teori representasi merupakan teori besar kedua. Teori ini menguasai hampir semua wilayah filsafat, mulai metafisika, epistemologi dan juga estetika. Teori representasi di wilayah bahasa telah melahirkan aliran besar filsafat bahasa, filsafat analitik dan strukturalisme, baik yang melahirkannya secara langsung maupun mengkritiknya. Yang dimaksud dengan representasi secara umum adalah menghadirkan kembali realitas alamiah

<sup>109</sup> *Ibid*, terjemahan kutipan : " Ia menghasilkan karya yang rendah rendah terkait dengan kebenaran yang menarik bagian jiwa yang sama rendahnya ketimbang bagian terbaiknya."

<sup>110</sup> Plato, *Republic*, Book X, Terjemahan kutipan : "Karena perjuangan untuk menjadi baik adalah penting, Gloucon, sangat lebih penting dari yang orang kira. Oleh karena itu kita tidak boleh tergoda oleh kehormatan, aturan, uang atau bahkan puisi yang mengabaikan keadilan dan kebajikan lainnya."

ke dalam pengetahuan manusia, yang sama wataknya dengan realitas itu sendiri. Representasi mewakili realisme objektif di wilayah metafisika.

Teori yang dianggap paling mewakili untuk membahas seni visual, khususnya lukisan, adalah Representasionalisme. Representasionalisme dalam seni adalah pandangan yang menyatakan bahwa seni mempunyai metode paling baik melalui representasi, khususnya pada lukisan. Representasionalisme dianggap memiliki nilai tinggi, dan bahwa representasi adalah fungsi pokok dari seni. Secara umum representasionalisme merupakan pandangan normatif karena adanya kesamaan atau kemiripan antara karya dengan hal yang sesungguhnya. Contohnya pada lukisan Rubens, Velasques.

Yang menjadi persoalan kemudian adalah adanya pertanyaan bagaimana dengan lukisan abstrak? Apa yang ditiru? apa yang mirip dengan hal sesungguhnya? Sepanjang sejarah ada anggapan bahwa apa yang baik, lukisan yang baik adalah yang mirip dengan aslinya, atau apa yang ditiru. Plato merendahkan karya seni justru karena meniru, dan apalagi merupakan tiruan kedua. (*mimesis memeseos*). Dalam hal karya seni patung, seorang Rodin mengatakan: "The only principle of art is to copy what you see ... ." Sementara Aristoteles menghargai seni sebagai imitasi karena adanya peran produktif dan kreatif dari senimannya.

Pertanyaan yang muncul adalah apakah representasi sama dengan jiplakan/tiruan (*copy*). Jawabannya masih membingungkan. Pada umumnya orang mengagumi karya lukis foto atau lukisan pemandangan alam yang sangat mirip dengan aslinya, tetapi mereka tahu bahwa para seniman besar tidak sekedar mencontoh apa yang dilihatnya, mereka juga melakukan interpretasi. Dan dalam interpretasi inilah terletak nilai seninya. Selain itu orang juga merasa bingung dalam mengapresiasi lukisan abstrak? Dimana indahnya? dimana nilai seninya? Karena tidak merepresentasikan sesuatu. Disisi lain mereka juga mempertanyakan apa karya fotografi juga merupakan seni? Bukankah fotografer hanya mengkopi apa yang sudah ada disana? Tetapi, bukankah ada 'angle'? bukankah ini seni? (Perdebatan seperti ini akan berujung pada pemikiran Baudrillard bahwa foto keluarga pun adalah simulacrum, ketika anda berfoto keluarga, anda merapikan

diri, berdandan, tersenyum, untuk menimbulkan *image* keluarga baik-baik dan bahagia dan mapan, dan rukun rukun saja, misalnya).

Jika kemiripan merupakan hal yang utama, bagaimana dengan lukisan Mesir yang menggambarkan figur dengan cara tertentu, yaitu tampak samping? Bandingkan dengan figur modern a la Renaisans, yang berciri natural. Tampaknya ada semacam konvensi dalam representasi. Ciri kenaturalan diharapkan tidak menipu kita bahwa itu lebih representasional. Terdapat peran-peran penting dari *shadow*, *shade*, *light*, dsbnya. Gombrich dalam *Art and Illusion*, mengatakan: “Melukis bukan mereproduksi apa adanya, melainkan mencipta kesan (imaji) dari apa yang yang kita lihat.” Dalam melukis, bukan hanya mengkopi atau merepresentasikan, melainkan ada ciri selektif dan sumber-sumber representasional yang ada dalam diri pelukis. Kita tidak pernah melihat dengan mata ‘kosong’, tetapi telah ada sesuatu di dalam mata kita. (selera, pendidikan, budaya).

Bagaimana dengan kartun? Dalam kenyataan, tidak ada tikus seperti Mickey, dan tidak ada galia seperti Asterix. Bukankah dengan adanya kartun menunjukkan kegagalan representasionalisme dalam seni visual?

Seni visual dapat menggunakan apa yang disebut sebagai tehnik visual untuk beranjak dari representasi. Lalu bagaimana dengan representasi dengan latar belakang budaya? apakah representasi hanya merupakan alat bagi tujuan lain?

Pertanyaan yang muncul berikutnya adalah Apakah nilai sosial, bahwa seni menyangkut pengalaman manusiawi (*human experiences*), juga berlaku bagi seni visual? Jawabannya adalah bahwa seni visual memiliki fungsi sosial yang merupakan *raison d’etre* nya, sesuatu yang dianggap jarang dimunculkan.

Tujuan seni visual adalah memberi latar depan dan menjadikan abstrak semua prekonsepsi tentang bagaimana suatu hal harus dilihat, maka representasi menjadi kurang penting lagi. Ada semacam kebebasan representasional ketika kita bicara warna-warna yang dihadirkan oleh Van Gogh, Gauguin, misalnya. Sebagian lagi pelukis tidak tertarik pada representasi, tetapi memberikan kepada penikmat tentang pengalaman visual baru, seperti pada lukisan Kubisme dan Surealisme. Lukisan Picasso “Violin and Grapes”, menyajikan kepada kita sesuatu yang tanpa campur tangan pelukis kita tidak akan pernah tahu, yaitu lewat

berbagai aspek violin dari beberapa sudut berbeda sekaligus bersamaan. Banyak lukisan Salvador Dali membawa kita kepada ‘ambiguitas visual’. Mengingat lukisan Dali kita tidak perlu lagi menghubungkan antara seni dan realitas sebagai yang berkaitan, dan lebih sebagai memperluas pemahaman kita dengan menghadirkan kepada kita imaji dan perspektif yang melaluinya pengalaman keseharian dipersegar. Keberhasilan Monet adalah membawa kita sampai kepada pengalaman yang cenderung kita tolak dalam kehidupan kita. (lukisan stasiun berkabut). Dali mencipta pengalaman alternatif ketimbang menangkap yang visual dalam pengalaman normal kita. Demikian juga yang bisa kita katakan tentang karya-karya M.C.Escher, lebih merupakan eksplorasi perspektif. Pada akhirnya seni visual bergerak melampaui yang visual.

Apakah yang non-visual dapat digambarkan oleh yang visual? Ada sebuah lukisan abstrak karya Mondrian yang berjudul *Broadway Boogie-Woogie*. Seperti yang disampaikan oleh judulnya, gambar itu mencoba menghadirkan medium visual secara murni suatu dimensi menyangkut sesuatu yang sama yang dijumpai dalam bunyi ‘boogie-woogie’. Ini yang disebut dengan istilah ‘synesthesia’. Bahasa yang menjembatani perbedaan antara indera yang berbeda dapat dikatakan sebagai perluasan analogis. Lukisan memiliki daya menyampaikan apa yang tidak dimiliki musik, dan daya untuk menyampaikan merupakan sarana untuk melampaui apa yang visual. Gagasan dibalik aliran ekspresionisme dalam seni lukis adalah emosi yang juga dapat digambarkan melalui visual.<sup>111</sup>

#### 4.1.3. TEORI SELERA

Pertama-tama perlu dijelaskan, bahwa menggunakan teori selera sebagai sampel dalam penelitian ini akan merupakan persoalan, karena teori selera lebih berkaitan dengan estetika, ketimbang filsafat seni. Teori selera bukan *an sich* teori seni. *Critique of the Power Judgment* dimaksudkan Kant sebagai estetika teleologis. Namun di antara pasal-pasal di dalam buku tersebut terdapat pokok bahasan tentang seni yang dapat digunakan sebagai dasar filsafat seni Immanuel Kant.

<sup>111</sup> Graham, Gordon, *Philosophy of the Arts, Introduction to Aesthetics* Routledge, 1997

Teori selera lahir dengan latar belakang pencerahan. Awalnya muncul pada pemikiran empirisisme Inggris, yang lalu juga menyebar ke Eropa kontinental termasuk ke Jerman. Dalam sejarah ilmu estetika, teori selera lahir menggantikan teori keindahan, memberikan dasar bagi estetika modern. Estetika modern lahir di wilayah epistemologi. Alexander Baumgarten (1714-1762) sebagai pemikir pertama yang melahirkan ilmu estetika modern, dalam karyanya yang ditulis dalam bahasa Latin menyatakan bahwa estetika adalah ilmu pengetahuan tentang pengetahuan inderawi tentang keindahan<sup>112</sup>. Tujuan pengetahuan ini adalah keindahan. Mengikuti para filsuf Yunani dan abad pertengahan, Baumgarten, membedakan antara *aistheta* dan *noeta*. *Aistheta* sebagai terkait bukan dengan objek-objek langsung, melainkan dengan imajinasi. Sedangkan *noeta* adalah objek pemikiran.

Baumgarten mencari dasar bagi pengetahuan tentang keindahan melalui analisa terhadap pengetahuan manusia. Pengetahuan manusia terbagi atas dua, yaitu yang rasional dengan ciri '*clear and distinct*' dan pengetahuan inderawi (sensoris) yang bersifat '*clear and confused*'. Pengetahuan di wilayah estetika adalah '*clear and confused*' namun tidak lepas dari rasionalitas. Rasionalitas masih mengontrol pengetahuan inderawi atau pengetahuan sensoris kita. Dan kurangnya rasionalitas bukan berarti kurangnya pengetahuan, melainkan justru diperkaya dengan kemungkinan.<sup>113</sup>

Teori selera lahir menggantikan teori keindahan. Berakhirnya teori keindahan disebabkan oleh tidak adanya definisi yang memuaskan tentang keindahan. Bahwa keindahan tidak terdefinisikan dan bersifat transendental, ditolak oleh para filsuf empirisisme. Dan pudarnya teori keindahan karena lahirnya pengertian baru, seperti *sublime* dan *picturesque*. (Dickie,1999,10-11).

Secara historis, sebelum zaman pencerahan, keindahan dianggap sebagai properti objektif dari suatu objek, baik secara transendental maupun empiris. Para filsuf pendukungnya beranggapan bahwa putusan objektif dimungkinkan berdasarkan anggapan sebelumnya tersebut. Anggapan tersebut berakhir ketika

<sup>112</sup> Carrit, E.F.Ed., *Philosophy of Beauty* : From Socrates to Robert Bridges, Being the source of Aesthetic Theory, Oxford University Press, 1931, Alexander Gottlieb Baumgarten, hal.81-85

<sup>113</sup> Hammersmeister. K., *The German Aesthetic Tradition*, Cambridge University Press, 2002 subbab Baumgarten, hal 1-13

para filsuf pencerahan mulai beralih perhatian kepada selera, dengan memberikan perhatian pada fakultas yang diduga keras merupakan sarana individu dalam bereaksi terhadap dunia objektif, lebih khusus lagi satu fakultas tentang rasa keindahan. Ada anggapan bahwa fakultas tersebut terdiri atas beberapa khusus untuk rasa keindahan, sublim dan sejenisnya. Dan ada anggapan pula tentang fakultas seperti yang ada tetapi berfungsi tidak biasa. Jika yang bekerja adalah fakultas biasa kadang ditangkap sebagai cara dalam merasakan keindahan.

Teori Selera seperti yang dikemukakan oleh Hume, mendasarkan pada pengalaman inderawi, menghasilkan rasa tertentu, dalam istilah Hume '*sentiment*' tertentu. Sentimen ini berciri individual oleh karenanya terdapat berbagai macam *sentiment* terhadap satu objek yang sama. Pada umumnya orang setuju pada sifat indah, elegan, sopan, teratur, harmoni, sederhana, dan sejenisnya. Namun ketika berhadapan dengan objek partikular maka tidak ada lagi kebulatan suara dalam pendapat mereka, karena sentimen yang berbeda. Untuk itulah Hume mencari aturan yang memungkinkan untuk menyamakan pandangan yang berasal dari berbagai *sentiment* melalui '*a Standard of Taste*', yang bagi Hume dapat diwakilkan pada para ahli, kritikus dalam menilai dan membuat putusan tentang apa yang berbeda tersebut. "It is natural for us to seek a Standard of Taste, a rule, by which the various sentiment of men maybe reconciled; at least, a decision afforded, confirming one sentiment, and condemning another."<sup>114</sup>

Pada Kant selera merupakan persoalan estetika transendental, yang berciri subjektif universal. Proses penginderaan terhadap objek, dengan bantuan imajinasi melahirkan pengetahuan subjektif yang menimbulkan rasa suka yang berciri *disinterested*, tanpa konsep, berciri *a priori* yang diandaikan terjadi pada semua subjek yang mengalaminya. Jika yang muncul adalah rasa suka demikian maka disebut dengan selera dan objeknya disebut indah. Ciri *a priori* yang melatar belakangi subjektivitas selera dan memungkinkannya menjadi objektif dan universal, sekaligus menjadi panduan Kant bagi keterarahan manusia terhadap keteraturan alam.

---

<sup>114</sup> Hume, D., *Of The Standard of Taste*, dalam *Reading Aesthetics and the Philosophy of Art*, Christopher Janaway, Blackwell Publishing, 2006, terjemahan kutipan : " Adalah alamiah bagi kita untuk mencari standar selera, suatu aturan, dengannya semua rasa mungkin dapat didamaikan; setidaknya sebuah keputusan dihasilkan menyetujui rasa seseorang dan menyalahkan yang lain."

Kant pada awal pasal 43 dalam judul ‘*On art in general*’, menuliskan bahwa “Art is distinguish from nature as doing (*facere*) is from acting or producing in general (*agere*), and the product or consequence of the former is distinguished as a work (*opus*) from the latter as an effect (*effectus*).”<sup>115</sup> Selanjutnya dituliskan bahwa hanya produksi yang dilakukan melalui kebebasan yang disebut dengan *art*. Demikian juga seni dibedakan dari ilmu pengetahuan, seni menyangkut kemampuan (*to be able*) dan pengetahuan menyangkut tahu (*to know*). Seni juga dibedakan dari *handicraft*.

Perbedaan antara teori selera dan teori seni Kant terletak pada kesenangan yang ditimbulkan pada saat kita merasa dan melakukan putusan atas rasa suka/tidak suka tersebut sedangkan kesenangan pada seni (karya seni), adalah kesenangan inderawi langsung. Yang pertama berlaku bagi setiap orang, yang kedua tidak, diperlukan totalitas kemampuan agar tercapai kesenangan pada seni.

Hubungan antara selera dan seni menjadi jelas, bahwa selera adalah dasar *a priori* dari estetika terhadap seni yang bersifat *a posteriori* yang mengandaikan kemampuan lebih (*well being*).

#### 4.1.4. FENOMENOLOGI HUSSERL

Seperti telah disebutkan terdahulu, teori dan metode untuk menganalisis teori metafisis dalam penelitian ini akan digunakan teori dan metode fenomenologi Husserl. Fenomenologi merupakan suatu aliran filsafat sekaligus suatu metode penelitian. Awal kelahiran fenomenologi adalah untuk mendapatkan metode penelitian yang ketat (*rigorous*) bagi ilmu pengetahuan, khususnya ilmu pengetahuan eksakta.<sup>116</sup> Fenomenologi Husserl mempunyai empat konsep utama yaitu : refleksi, intensionalitas, konstitusi dan reduksi. Refleksi dalam fenomenologi Husserl merupakan kerja kesadaran yang menelitinya dirinya sendiri. Intensionalitas adalah suatu gagasan akan keterarahan kesadaran pada objek kesadaran. Konstitusi adalah proses sesuatu menjadi real dalam kesadaran.

<sup>115</sup> Kant, Immanuel, *Critique of the Power of Judgment*, Translated by Paul Guyer, Cambridge University Press, 2000, hal 182, terjemahan kutipan :”Seni dibedakan dari alam (*facere*) seperti melakukan dibedakan dari kegiatan atau memproduksi secara umum (*agere*) dan hasil atau konsekuensi yang pertama dibedakan sebagai karya (*opus*) dan yang kedua sebagai efek (*effectus*).”

<sup>116</sup> Husserl, *Shorter Works*, Eited by Peter McCormick and Frederick Elliston, University of Notre Dame Press, 1981

Reduksi adalah meletakkan dalam tanda kurung akan apa yang kita anggap kita ketahui secara alamiah. Dunia yang kita alami sesungguhnya tidak real seperti anggapan selama ini, tetapi menurut Husserl dunia itu berada dalam tanda kurung, dan oleh Husserl disebut reduksi.

Edmund Gustav Albrecht Husserl (1859-1938), yang gelisah terhadap perkembangan ilmu pengetahuan, berusaha mencari dasar ilmiah bagi ilmu pengetahuan yang sering kali terkacaukan oleh pengetahuan sehari-hari. Ia berangkat dari adanya apa yang tampil sebagai nyata, dengan langsung melihat apa yang tampak. Fenomenologi, berasal dari bahasa Yunani, *phaenomenon*, dan *logos*, yang artinya adalah ilmu tentang apa yang mendapat cahaya sehingga tampak sebagai gejala.

Husserl dalam pidato pengukuhan di Freiburg, Breisgau, 1917<sup>117</sup>, menyatakan bahwa ilmu dan metode ini, yang disebutnya '*pure phenomenology*', adalah ilmu tentang fenomena murni. Gagasan utamanya adalah hubungan antara objek, kebenaran dan cara pengenalan (kognisi). Di dalamnya terbawa gagasan cara yang selalu dalam keadaan berubah tentang kesadaran akan sesuatu. Secara singkat, konsep asali dari fenomenon ini adalah bidang terbatas realitas yang ada yang terinderai (*limited sphere of those sensously given realities*). Melaluinya dunia/alam menunjukkan diri dengan jelas bagi persepsi. Pada pemaparan Husserl selanjutnya wilayah ini meluas menyangkut semua wilayah kesadaran, sampai pada semua cara sadar akan sesuatu (*all of the ways of being conscious of something*), termasuk di dalamnya setiap perasaan, keinginan, dan kehendak dalam pembawaan imanennya. Hal demikian dapat difahami jika kembali pada proses-proses tersebut juga termasuk ke dalam *being conscious of something*. Objek yang dihadapi juga meliputi objek kultural : benda, nilai, karya, seperti juga terhadap karya seni, yang melibatkan semuanya yang dapat dialami. Kemudian diperoleh perluasan pengertian fenomenologi umum menjadi ilmu tentang fenomena objektif tentang objek apa saja.

General Phenomenology : "A science of objective phenomena of every kind, the science of every kind of object, an "object" being taken purely as something having just those determination with which it presents itself in

---

<sup>117</sup> *Ibid*, hal. 9 - 17

consciousness and in just those changing modes through which it so presents itself .<sup>118</sup>

Menurut Husserl, fenomenologi menunjuk pada dua hal yaitu pertama metode deskriptif baru yang merupakan terobosan di bidang filsafat pada peralihan abad ke 19 ke abad 20 dan kedua, sebuah ilmu pengetahuan *a priori* yang mengasalkan pada metode tersebut. Fenomenologi adalah ilmu pengetahuan yang dimaksudkan untuk memberikan alat mendasar bagi filsafat ilmiah yang ketat (*rigorous*), dan konsekuensi aplikatifnya yaitu memungkinkan reformasi metodologis bagi semua ilmu pengetahuan. Ilmu dan metode ini lahir bersamaan dengan psikologi fenomenologis yang disebut juga psikologi murni *a priori* (*pure a priori psychology*).<sup>119</sup>

Fenomenologi sebagai psikologi murni, memfokuskan pada pengalaman diri dan pengalaman komunitas, melalui deskripsi universal tentang pengalaman intensionalitas. Memusatkan pada pengalaman kejiwaan kita sendiri mengambil bentuk refleksi (*reflection*). Setiap pengalaman dapat menunjuk pada refleksi demikian. Ketika kita dalam kegiatan sadar akan (*conscious of*), kita memfokuskan diri pada sesuatu, pemikiran, nilai tujuan dan cara untuk mencapainya. Melalui refleksi kita menjadi 'sadar akan' sesuatu yang 'tampak'. Untuk itulah disebut dengan fenomena, dengan ciri esensialnya yaitu 'sadar akan' dan 'tampakan akan'.

Sadar akan sesuatu bukan kesadaran yang kosong, selalu ada keterarahan atau tujuan (*intention*). Kehidupan kejiwaan hanya dapat kita fahami melalui pengalaman diri dan melalui pengalaman akan yang lain. Pengalaman ini tidak saja sesuai dengan pengalaman kita melainkan juga merupakan hal baru.

Diperlukan suatu metode tertentu untuk sampai pada psikologi murni. Husserl memperkenalkan konsep reduksi yang dimulai dari reduksi fenomenologis. Reduksi ini merupakan metode dasar bagi psikologi murni dan pengandaian bagi metode teoretis khusus. Reduksi fenomenologis menjelaskan tentang proses yang sama dalam kesadaran yang terarah pada sesuatu di luar yang

---

<sup>118</sup> *General Phenomenology* " Adalah ilmu tentang fenomena objektif atas semua hal, ilmu tentang semua objek, suatu "objek" dianggap sebagai murni sebagai hal yang mempunyai determinasi yang dihadapkannya dimana ia menghadirkan dirinya sendiri dalam kesadaran dan dengan mode yang berubah melaluinya ia menghadirkan dirinya sendiri."

<sup>119</sup> *Op.Cit.*, hal 21 – 35

ada di dunia, pengalaman akan tubuh, akan dunia, intinya terhadap objek eksterior bagi kesadaran. Dunia demikian, adalah dunia dalam tanda kurung, atau hal individual dalam dunia absolut, digantikan oleh makna yang terpaut dengannya masing-masing dalam kesadaran dalam berbagai cara.

.. the world as such, the ‘world in brackets’, or in other words, the world, or rather individual things in the world as absolute, are replaced by the respective meaning or each in consciousness [*Bewusstseinsinn*] in its various modes (perceptual meaning, recollected meaning, and so on).<sup>120</sup>

Reduksi fenomenologis ini membuat sarana akses fenomenon dari yang real dan juga pengalaman dalam yang potensial.

Berikutnya adalah reduksi eidetis. Reduksi eidetis adalah secara khusus diarahkan pada bentuk-bentuk esensial tanpa kecuali. Reduksi eidetis memberi sarana bagi akses terhadap struktur esensial dari keseluruhan bidang proses mental murni.<sup>121</sup>

Langkah berikutnya adalah reduksi transendental. Reduksi transendental mengasalkan diri pada subjektivitas transendental, sebagai filsafat transendental yang beroperasi melalui psikologi pengalaman dalam. Sebagai keberadaan yang mendua, secara psikologis sebagai manusia berada di dunia, sebagai subjek atas kehidupan kejiwaan, dan sekaligus juga sebagai subjek transendental yaitu subjek dari ‘*transcendental, world –constituting life-process.*’ Reduksi transendental melahirkan fenomena transendental.

Dalam karya berikutnya Husserl menyampaikan tentang filsafat fenomenologis.<sup>122</sup> Filsafat fenomenologis membuka jalan bagi bidang lain yang tidak biasa yang ada begitu saja, yang dipersepsi secara konkret maupun intuitif. Ia memperkenalkan fenomenologi transendental, yang penyelidikannya adalah menyangkut keseluruhan kemungkinan ideal yang menempati kerangka subjektivitas fenomenologis menurut bentuk khas dan hukum keberadaannya.

<sup>120</sup> *Op.Cit.*, hal 24, terjemahan kutipan :”Dunia seperti adanya, dunia dalam tanda kurung atau dengan kata lain, dunia atau sebagai hal individual dalam dunia absolut digantikan oleh makna yang berkaitan atau masing-masing dalam kesadaran [*Bewusstseinsinn*] dalam berbagai modeny (makna perseptual, makna ingatan dsb.)”

<sup>121</sup> *Op.Cit.*, hal 25

<sup>122</sup> *Op Cit.*, hal 67 – 85

#### 4.1.5. PEMBAHASAN TEORI BERCIRI METAFISIS DENGAN FENOMENOLOGI : ILUSI DALAM TEORI METAFISIS

Dari pemaparan tentang teori dan metode fenomenologi di atas, penulis cenderung menggunakan teori dan metode fenomenologi pada tataran fenomenologi umum sekaligus tetap menggunakan metode fenomenologi psikologi dengan menerapkan 4 konsep refleksi, intensionalitas, konstitusi, dan reduksi. Dengan dasar dua hal tersebut, konsep fenomenologi umum yang tidak membatasi objeknya, dan 4 konsep utamanya, maka akan ditelaah teori-teori seni berciri metafisis.

Pertama, penerapannya pada teori *mimesis* Plato. Teori *mimesis* Plato kita fahami sebagai teori seni yang menganggap bahwa seni adalah tiruan dari realitas konkret. Sedangkan realitas konkret merupakan tiruan dari realitas idea, yang secara ontologis, berada di luar manusia. Pertama, diterapkan metode reflektif terhadap teori *mimesis* Plato. Refleksi berlangsung ketika kita ‘memandang’ apa yang sedang berlangsung dalam pengalaman kejiwaan kita. Setiap pengalaman dapat direfleksikan seperti ini. Melalui refleksi kita menjadi ‘sadar’ akan proses yang berlangsung tersebut. Itulah sebabnya ia disebut dengan ‘fenomena’, karena ‘sadar akan’ sesuatu atau ‘tampakan’ dari sesuatu. Teori *mimesis* telah mengkonstitusi realitas ke dalam kesadaran bahwa karya seni khususnya dan semua hal, adalah tiruan realitas ideal di dunia antah berantah, yang disebut dengan dunia idea.. Dengan fenomenologi akan diteliti unsur ilusi dari teori tersebut. Sesuai dengan zamannya, zaman Yunani Kuno, suatu masa yang masih diwarnai dengan mitologi, suatu nama atau pun konsep akan selalu ditempatkan pada benda atau pada ontologi tertentu. Gagasan tentang pikiran manusia yang independen belum dapat dimengerti hingga masa Pencerahan. Oleh karenanya anggapan bahwa karya seni juga tidak berdiri sendiri, atau otonom dalam istilah modern, baik secara ontologis maupun sosial masih merupakan hal utama. Bagi cara pandang dunia modern, kita melihat bahwa *mimesis* Plato merupakan ilusi ontologis-metafisis akan ketergantungan karya seni pada dunia idea, bahkan keterkaitannya dengan moralitas yang baik. Maka dalam persoalan kebenaran,

kebenaran seni sangat tergantung pada realitas yang lebih tinggi, pada *Being*, dan anehnya seni lah menjadi mediator antara *beings* dan *Being*.<sup>123</sup>

Dalam penelitian ini mimesis, di reduksi dari mulai tingkat fenomenologis, bahwa karya seni sebagai fenomena mimesis, lalu mengalami reduksi eidetis, dengan mencari esensi dari *mimesis* itu sendiri dan kemudian direduksi secara transendental, bahwa gagasan *mimesis* itu ada dalam pikiran Plato, yang terkait dengan pemikirannya tentang adanya dua realitas ideal dan konkret, yang kemudian ditiru.

Kedua, penerapan pada teori representasi. Representasi sebagai objek kajian menempatkan acuan realitas sebagai sumber kebenaran. Dalam kenyataan representasi visual atau yang lainnya, tidak pernah menampakkan apa yang direpresentasikan secara objektif.

Ketiga, penerapan pada teori selera. Epistemologi Kant justru yang nantinya akan mendapat kritik dari Fenomenologi Husserl. Penjelasan tentang fenomena dan noumena di tingkat ontologis merupakan ciri khas pemikiran Kant yang sekaligus dianggap kemajuan dari epistemologi masa sebelumnya yang bersifat berat sebelah seperti rasionalisme dan empirisisme. Gagasan Kant mendapat kesatuannya lewat fenomenologi Husserl yang menyelesaikannya melalui fenomenologi psikologi yang berujung pada fenomenologi transendental. Jika pada Kant dunia luar tidak dapat dijelaskan karena tidak diketahui apa itu *the thing in its self*, pada fenomenologi berakhir pada proses kehidupan mental yang berciri transendental. Selera yang pada masa pencerahan merupakan ciri peradaban tinggi, sesungguhnya masih berkutat disekitar problem epistemologi, dan melalui fenomenologi dapat diuraikan sebagai, selera telah mengalami refleksi dan konstitusi dalam pemikiran modern tersebut.

Bagi manusia modern, pemikiran Plato tentang dua dunia, tentang dunia konkret yang dianggap tiruan dan karya seni yang dianggap tiruan kedua, dapat dianggap sebagai pemikiran naif dan ilusif. Gagasan dualisme Plato yang meskipun terulang pada pemikir modern, tetap dianggap yang paling masuk akal.<sup>124</sup> Sulit menghindari gagasan ini, meskipun menerimanya juga dianggap sebagai menyerah pada persoalan, menurut psikolog kontemporer Dennet. Namun

<sup>123</sup> Rapapot, Herman, *Is There Truth in Art ?* Cornell University Press, 1997, hal. 1

<sup>124</sup> Blackmore, hal.9-14

demikian gagasan merendahkan seni secara ontologis dan moral tetap bisa digugat, sekaligus menggugat filsafat Barat yang memberi tempat yang tinggi pada keberadaan non-material.

Apabila kita telusuri konteks sejarah pemikiran, maka pemikiran ilusif Plato mendapat pembenarannya karena pada saat itu pemikiran dikuasi oleh penyerahan diri pada mitos. Plato mengajak manusia untuk berpikir dengan rasionya, dan gagasannya tentang dunia ide di luar manusia adalah ajakan awal manusia untuk berpikir tentang sesuatu yang abstrak. Bagi pendidikan urutan berpikir dari yang konkret kepada yang abstrak adalah penting. Dan pada zamannya Plato mampu berpikir secara abstrak. Kelebihan dari pemikiran ilusif ini adalah justru pada adanya berbagai persoalan yang ditinggalkannya, mulai dunia ide, dualisme, kekuatan *episteme* dan kekurangan *doxa*, ontologi dan nilai seni yang rendah yang menunjukkan ciri ambigu pada pemikirannya yang kaya.

Ilusi Plato tidak selesai pada zamannya, dan sepanjang waktu berulang terus-menerus, meskipun mengambil bentuk lain.

Teori representasi yang masih mengusung objektivisme, karena masih mengunggulkan kemiripan antara apa yang ditampilkan dengan apa yang menjadi acuannya, dan sekaligus berusaha menunjukkan kebenarannya, merupakan ilusi karena pada kenyataannya representasi tidak menghadirkan ontologi sebagai yang paling terwakili melainkan mengambil bentuk imajinasi pada Aristoteles atau mata yang tidak kosong pada Gombrich. Intinya adalah bahwa representasi tidak merepresentasikan ontologi.

Pada teori selera Immanuel Kant secara umum dan secara khusus selera terhadap seni, bahwa seni adalah data inderawi yang menimbulkan kesenangan, yang didasarkan pada pengalaman inderawi yang disebut sebagai estetika, adalah pengenalan yang subjektif. Namun apa yang dialami sebagai subjektif ini diandaikan dialami secara universal oleh manusia lain, melalui prinsip *a priori* yang berciri umum dan mengandaikan suatu keharusan (*necessity*). Dalam kondisi budaya yang seragam di zaman modern hal demikian dimungkinkan, namun pada masa kontemporer estetika sebagai pengenalan individual, partikular yang bebas pada konteks budaya tidak dimungkinkan lagi. Lebih jauh dikatakan oleh Kant bahwa estetika terhadap seni mengandaikan kemampuan (*to be able*) dan

kesejahteraan (*well being*). Kesejahteraan ini disebutkan oleh Kant sebagai gambaran total kehidupan manusia, termasuk '*bodily well-being*', yaitu kesehatan.

Semua gambaran tentang kesempurnaan di wilayah estetik, baik dalam *judgment* maupun rasa terhadap seni tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial masyarakat pada abad Pencerahan, dan lebih dari itu tidak dapat dilepaskan dari inti gagasan Pencerahan itu sendiri tentang kemajuan zaman, kesejahteraan manusia dan kekuatan rasio manusia yang otonom. Yang paling penting dari kesemuanya itu adalah gagasan teleologis pada pemikiran Kant, bahwasanya wilayah pengetahuan, moral dan estetik tidak lepas dari determinisme alam (*Nature*) dan mengarah pada keharmonisan dan keteraturan alam. Di sini konsep teleologis yang sangat metafisis menjadi dapat dipertanyakan, dan merupakan gagasan ilusif yang dimunculkan dari teori selera yang berciri estetik dalam kaitan dengan *judgment* dan rasa. Persoalan juga muncul ketika persoalan estetik terkait dengan bentuk-bentuk dikaitkan dengan moralitas. Keindahan, keteraturan dan keharmonisan adalah cerminan dari moralitas yang baik, dan ini merupakan bagian dari adanya Tuhan (argumen teleologis).

Tabel 4.3. TELAAH FENOMENOLOGI TERHADAP TEORI-TEORI BERCIRI METAFISIS

Teori Seni Metafisis	Telaah Fenomenologis	Ilusi dalam Teori Metafisis
1. Teori <i>Mimesis</i> Plato	Merefleksikan, mengkonstitusi, mengarahkan dan mereduksi teori <i>mimesis</i> Plato melalui pemikiran Janaway	Karya seni adalah realitas ontologis yang rendah karena adanya materialitas dan terkait dengan estetik (inderawi)
2. Teori Representasi Aristoteles	Merefleksikan, mengkonstitusi, mengarahkan dan mereduksi teori Representasi berdasarkan pandangan Gordon Graham	Ukuran kebenaran seni (keindahan, <i>masterpiece</i> ) diukur dari kemiripan dan ketepatan tiruan dengan realitas alamiah/dunia.
3. Teori Selera Immanuel Kant	Merefleksikan, mengkonstitusi, mengarahkan dan mereduksi teori selera sebagai <i>judgment</i> estetik	<i>Judgment</i> estetik dan estetik yang sangat subjektif - universal

	dan selera sebagai pengalaman estetik (inderawi) langsung menyangkut rasa suka/tidak suka	
--	---	--

## 4.2. TEORI PSIKOLOGI INDIVIDUAL DAN TEORI KRITIS ADORNO

Menurut Dickie yang dimaksud dengan teori seni berciri psikologi individual adalah teori yang mengandung pengertian menyangkut apa yang dilakukan orang sebagai individu, yang berbeda dengan teori model metafisis pada Plato maupun teori yang berciri kultural atau berkonteks budaya, yang melibatkan orang sebagai bagian dari kelompok budaya. Teori-teori demikian tidak dapat dilepaskan dari konteks zamannya yang menempatkan ‘seni untuk seni’ sebagai pengalaman individual dari manusia dalam masyarakat borjuis pada zamannya.

Teori seni psikologis individual dengan sampelnya teori emosi, yang terdapat di dalamnya adalah ekspresi dan empati akan dihadapi oleh teori kritis, khususnya lewat pandangan Adorno. Teori persepsi termasuk dalam teori psikologi individual, namun tidak dibahas dalam bab ini, karena telah merupakan pembahasan tersendiri dalam bab 3, khususnya dalam kaitan dengan ilusi.

Teori kritis berusaha mengembalikan teori pada tempatnya di dalam konteks sosial masyarakat yang tidak lepas dari nilai dan kepentingan.

### 4.2.1. TEORI EKSPRESI EMOSI

Teori emosi lahir sebagai konsekuensi dari gerakan Romantik, dan merupakan peralihan dari teori imitasi yang telah lama mendominasi. Teori ini menyatakan bahwa fungsi besar seni adalah mengekspresikan keseluruhan emosi manusiawi, bahkan tentang kedukaan dan apa yang sangat mengerikan, dan kejelekan (*ugliness*) diciptakan karena keekspresifannya bukan karena kegagalan keindahan. Para pemikir di bidang ini diantaranya adalah Eugene Veron (1825-1889). Dalam tulisannya *L’Esthetique* (1878), ia mendefinisikan seni sebagai ekspresi emosi.

We may say then, by way of general definition, that art is the manifestation of emotion, obtaining external interpretation, now by expressive arrangement of line, form of color, now by a series of gestures, sounds or words governed by particular rhythmic cadence.<sup>125</sup>

Dari definisi tersebut dapat dikatakan bahwa kegunaan seni diukur dari kekuatan yang digunakan untuk mewujudkan dan menginterpretasikan emosi yang merupakan penyebab asalnya. Karya karya besar lahir dari peran penciptanya, sang genius, yang dibangkitkan oleh emosi yang khas. Suatu karya dikatakan indah jika memuat individualitas yang kuat dari penciptanya, atau kepribadian yang kuat dari senimannya, dan kesan yang ditimbulkan olehnya dapat dikatakan dari senimannya suatu karya lahir. Sebagai konsekuensinya keindahan dalam seni adalah ciptaan manusia. Yang menempatkan keindahan adalah senimannya.<sup>126</sup>

#### 4.2.2. TEORI INTUISI DAN EKSPRESI

Diantara para pengusung teori ekspresi dalam seni adalah Benedetto Croce (1866-1952) dan R.G.Collingwood (1889-1943).

Pandangan Croce adalah bahwa seni adalah intuisi. Yang dimaksud dengan intuisi adalah mengetahui yang partikular, yang individual. Namun ia secara paradoksal menyatakan bahwa seni sebagai intuisi ekuivalen dengan ekspresi. Pandangannya terdapat dalam tulisannya, *Intuition and Expression*. Intuisi merupakan produk dari suatu imaji. Yang menjadikannya koheren dan utuh adalah perasaan.<sup>127</sup>

Collingwood dalam bagian dari bukunya *The Principles of Art*, pada bab *Art as Expression*, menyatakan bahwa seni adalah ekspresi emosi yang ditujukan pada penikmat tertentu. Tindakan ekspresi itu sendiri merupakan eksplorasi emosi seniman itu sendiri. Oleh karenanya ekspresi adalah individualisasi. Disinilah

<sup>125</sup> Terjemahan kutipan : "Kita lalu dapat mengatakan dengan melalui definisi umum bahwa seni adalah manifestasi emosi memperoleh interpretasi eksternal melalui rancangan garis, bentuk, warna yang ekspresif, melalui rentetan mimik, suara, kata-kata irama."

<sup>126</sup> Rader, Melvin, Ed., *A Modern Book of Esthetics : Art as the Expression of Emotion*, Uegene Veron, Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1973, hal.52-59,

<sup>127</sup> Ibid, hal.75-90

suatu *art proper* diciptakan, yaitu sebagai ekspresi emosi, berbeda dengan *craft* yang sifatnya hanya membangkitkan emosi, yang sifatnya tidak individual.<sup>128</sup>

#### 4.2.3. TEORI EMPATI

Dalam buku *A Modern Book of Esthetics*, Melvin Rader, teori empati ditempatkan pada posisi teori seni yang terletak pada subjek penikmat, yaitu pengalaman dari penikmat karya, di antara teori lain seperti ‘jarak psikis’ dan ‘sikap estetik’, misalnya. Pengusung teori empati ini adalah Vernon Lee (1856-1935). Konsep empati ini juga muncul dari psikolog Gestalt Edward Tichener dalam karyanya, *Experimental Psychology of the Thought Processes* (1909). Kata ini secara harfiah berarti ‘*feeling into*’, ‘meleburkan perasaan pada’. Suatu elemen mendapatkan makna bagi imajinasi karena kita memproyeksikan kegiatan dan perasaan kita pada hal itu.

Lee mulai menjelaskan teorinya dengan perumpamaan. Frasa ‘gunung menjulang’ (*the mountain rises*), menunjukkan suatu kegiatan kita yang melihat dengan mata, dan kita merasa mengikuti ketinggian gunung melalui aktivitas ‘mendongak’ kita, dan kita mengatakan, ‘gunung menjulang’. Ini adalah contoh dari proses empati. Maka yang dimaksud dengan empati adalah : “ ... *the tendency to merge the activities of the perceiving subject with the qualities of the perceived object.*” Kegiatan menjulang yang terjadi pada gunung memang dialami sekaligus bisa hanya diimajinasikan saja. Penjelasannya oleh Lee adalah sebagai berikut : bahwa apa yang kita transfer dari diri kita pada bentuk menjulang gunung, bukanlah pikiran tentang menjulang yang kita lakukan saat itu, tetapi adalah pikiran dan emosi yang telah terakumulasi dalam pikiran kita lama sebelumnya hingga sampai saat kita melihat gunung menjulang tersebut.<sup>129</sup>

Penggunaan contoh di lingkup ilmu psikologi tersebut dianalogikan untuk dapat digunakan pada wilayah seni.

<sup>128</sup> *Ibid*, hal.90-99

<sup>129</sup> *Ibid*, hal.357-360, terjemahan kutipan :” ... kecenderungan untuk melebur kegiatan dari subjek yang mempersepsi dengan kualitas objek yang dipersepsi.”

#### 4.2.4. TEORI KRITIS THEODOR W. ADORNO

Selain teori dan metode fenomenologi yang telah digunakan untuk telaah terhadap teori berciri metafisis, berikut akan digunakan teori dan metode kritis untuk menelaah teori-teori yang berciri psikologis individual. Teori Kritis adalah sebutan untuk pemikiran yang dihasilkan dan dikembangkan oleh Madzab Frankfurt. Gagasan utama teori kritis adalah mengkritisi ilmu pengetahuan dan cara kerja khususnya ilmu pengetahuan sosial. Ilmu pengetahuan sosial tidak mungkin disebut sebagai ‘objektif’ karena di dalamnya selalu termuat kepentingan. Dan bahwa cara kerja rasional di wilayah ilmu pengetahuan tidak dapat dilepaskan dari rasio instrumental.

Teori kritis digunakan untuk meneliti sebagian teori seni khususnya teori-teori seni modern yang berciri psikologis individual, yang menekankan gagasan seni yang berciri otonom, dan yang merupakan pertahanan terhadap slogan ‘seni untuk seni’ sebagai bagian dari ilusi peradaban dengan memberi peluang bagi gagasan seni yang berciri sosial melalui teori kritis Adorno, bahwa seni mempunyai ‘*double character*’<sup>130</sup> otonom sekaligus sosial, dan agar dapat dilepaskan dari gagasan kapitalistik, melalui kritik Marxistnya.

Estetika modern, ditandai dengan lahirnya teori-teori seni modern yang pada intinya merupakan teori-teori seni psikologis individual. Teori-teori seni psikologis individual dapat ditelusuri mulai dari pertengahan abad kesembilan belas hingga paruh kedua abad kedua puluh. Tiga di antara teori yang ada yaitu seni sebagai emosi, seni sebagai ekspresi, dan teori empati. Hampir semua teori model ini diuraikan oleh Melvin Rader dalam *A Modern Book of Esthetics*, 1973 kecuali di bagian *postscript*nya.

Teori seni psikologis individual, mencoba menyejajarkan diri dengan gagasan positivistik pada ilmu pengetahuan alam, melalui penelitian psikologis, namun dengan penekanan keistimewaan pada kajian tentang seni, untuk memperoleh anggapan bahwa seni itu dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah, namun sekaligus juga merupakan disiplin yang berbeda, sehingga seni mendapatkan tempat yang istimewa, yang pada akhirnya terjebak pada subjektivitas. Namun kita akhirnya memahami subjektivitas seni merupakan

<sup>130</sup> Adorno, T., *Aesthetic Theory*, Continuum, translated and edited with introduction by Robert Hullot-Kentor, London-New York, 1997

*idiosyncretic* menurut Gadamer, yang benar pada wilayahnya sendiri dan tidak dapat dibandingkan dengan kebenaran dan objektivitas ilmu pengetahuan alam.

Seni secara mendasar bersifat sosial, politis dan ideologis. Bagi Adorno, seni berciri sosial karena merupakan gerakan imanen melawan masyarakatnya, bukan karena gagasan dimanifestasikan ataupun fungsi sosialnya.<sup>131</sup>

Apa yang akan diuraikan berikut ini hanya gambaran awal penggunaan teori Adorno dalam menelaah teori-teori seni modern yang berciri psikologis. Teori-teori psikologis, pada dasarnya menempatkan seni pada subjektivitas penciptaan dan apresiasi yang menekankan keistimewaan seni, oleh karenanya ia memiliki aturan dan hukum-hukumnya sendiri, dan oleh karenanya dianggap otonom. Istilah otonomi sendiri, jika kita mengutip Kant, memiliki makna segar Pencerahan, ketika dimaksudkan menandai keberadaan manusia sebagai *autonomous Being*, ketika manusia menyadari bahwa dirinya terlepas dari dominasi Tuhan, Gereja, Negara, dan institusi lainnya. Namun dalam penerapannya dalam Estetika, melalui dukungannya terhadap *Fine Art*, Kant mulai tampak sewenang-wenang dan berat sebelah ketika memaksudkan bahwa seni murni, memiliki kaidahnya sendiri sebagai yang mengandung *free beauty*, subjektif sekaligus universal, tidak tertata oleh keindahan yang teratur seperti di alam, tidak terkonsepkan dan tidak bertujuan sekaligus teleologis di bawah alam.

Otonomi di wilayah epistemologi Kant merupakan kondisi paradoks seperti yang diungkapkan oleh Casey Haskin.<sup>132</sup> Istilah ini digunakan pada situasi dimana adalah rasional untuk menyetujui dua proposisi yang saling bertentangan tentang satu persoalan pada situasi dimana seseorang “menginginkan keduanya” atas dasar keyakinan. Ini yang oleh Haskins dinamakan ‘tesis paradoksal’.

Akar paradoks otonomi bersifat historis. Pemikiran barat sampai pada titik tertentu menjadi sadar bahwa diskursus filosofis tentang seni dan estetika secara umum adalah suatu diskursus ganda (*a double discourse*). Diskursus ganda adalah suatu diskursus yang terdiri atas dua level argumentasi yang saling bertolak belakang, masing-masing dengan kerangka dan standarnya sendiri.<sup>133</sup>

<sup>131</sup> *Op.Cit.*, hal 227

<sup>132</sup> Haskin, Casey, *Paradoxes of Autonomy; or Why Won't The Problem of Artistic Justification Go Away ?* terdapat dalam *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol.58, winter 2000, hal.1-19

<sup>133</sup> *Ibid.* hal.12

Pada Adorno diskursus ganda ini sebagai *double character* dari seni berada di tatanan otonomi seni dan ciri sosialnya. Di satu sisi Adorno mengakui otonomi seni sekaligus dalam otonominya tersembunyi suatu ciri sosial seni karena terdapat di dalamnya suatu ideologi yang melawan masyarakatnya. Ciri pemikiran Adorno dianggap sebagai antagonistis. *Aesthetic Theory* dimaksudkan untuk melanggar pemisahan estetika dari seni. Dalam hal subjektivitas, pandangannya jauh ke depan dengan tesisnya bahwa identitas adalah kekuatan dari non-identitas.

Konsep seni Adorno menolak definisi, karena seni adalah apa yang telah jadi. Konsepnya menunjuk pada apa yang tidak terdapat di dalamnya. Seni didefinisikan atas hubungannya dengan apa yang bukan dari dirinya. Seni ada karena relasinya dengan lainnya. Seni adalah suatu proses yang berlangsung bersama yang lainnya. *Double character* seni tak hentinya dihasilkan pada tingkat otonomi. Seni adalah antitesis dari masyarakat.

Penggunaan Teori Estetika Adorno, dimaksudkan untuk mengkritisi sekaligus mengkritik ilusi yang ditimbulkan oleh teori-teori psikologis individual modern. Bahwa seni tidak saja otonom melainkan juga sosial pada dirinya, seperti yang diungkapkan oleh Adorno,

... art was undoubtedly , in a certain sense more immediately social than it was afterward. Its autonomy, its growing independence of society was a function of bourgeois consciousness of freedom that was itself bound up with the social structure.<sup>134</sup>

Selanjutnya Adorno menyatakan bahwa "... art is always implicitly a fait social, in becoming bourgeois art its social aspect was made explicit.... Much more importantly, art become social by its opposition only as autonomous art."<sup>135</sup>

Teori seni psikologis individual masih mengandung pengertian seni yang tinggi, yang istimewa, yang menyenangkan, yang indah, yang mahal, yang memiliki tempatnya sendiri dan tidak dapat di otak-atik karena keistimewaannya,

<sup>134</sup> *Op.Cit.*, hal 225, terjemahan kutipan :” ... seni tidak diragukan lagi dalam pengertian tertentu adalah lebih berciri sosial ketimbang yang lebih kemudian. Otonominya, semakin tidak tergantungnya terhadap masyarakat adalah fungsi kesadaran borjuis tentang kebebasan yang pada dirinya terikat dengan struktur sosial.”

<sup>135</sup> *Ibid.*, terjemahan kurtipan :” ... seni secara implisit adalah sosial, dalam menjadi seni borjuis aspek sosialnya dibuat eksplisit. ... Lebih penting lagi, seni menjadi sosial melalui perlawanannya sebagai seni otonom.”

yang seolah justru menjurus pada solipsisme. Meskipun pada abad pertengahan telah disadari bahwa seni tidak otonom, bahwa seni instrumental bagi agama dan keimanan, namun gagasan sosialitas seni pada Adorno mendapatkan perbedaannya secara historis, karena seni berciri sosial yang disejajarkannya dengan otonominya merupakan pandangan atau kritik terhadap seni kaum borjuis pada masanya.

Ilusi yang akan diteliti adalah pada teori seni psikologis individual terdapat khayalan tentang keistimewaan seni sebagai hasil peradaban tinggi, yang dikritisi oleh Adorno, dan secara khusus sebagai gambaran kelas borjuis. Jika kita lihat ilusi itu telah mewarnai hampir semua budaya di seluruh dunia, misalnya dalam seni lukis, betapa telah lamanya kita terperangkap dalam imaji bahwa karya lukis yang baik adalah karya yang berciri Eropa modern, yang akademik. Seperti yang dimunculkan oleh para pelukis Bandung pada era tahun 70 – 80 an.

#### **4.2.5. PEMBAHASAN TEORI PSIKOLOGI INDIVIDUAL MELALUI TEORI KRITIS ADORNO : ILUSI DALAM TEORI PSIKOLOGI INDIVIDUAL**

Estetika bagi Adorno merupakan dinamika lewat indera, bukan sesuatu yang statis permanen lewat artefak, sebagai elemen tingkat tinggi yang terkandung dalam karya seni. Oleh karena itu pengalaman estetik adalah sama dengan pengalaman seksual sebagai puncaknya. Kualitas keberprosesan karya seni dibentuk sedemikian rupa bahwa sebagai artefak, sebagai karya buatan manusia, karya seni mempunyai tempatnya *a priori* dalam “*native realm of spirit*”, tetapi agar menjadi dirinya sendiri (*self identical*), membutuhkan yang non-identik, heterogen, dan tidak selalu terbentuk.<sup>136</sup>

Karya seni dengan keperbedaannya dengan dunia empiris, yang lain, menjadi saksi bahwa dunia itu sendiri juga berbeda dengan dirinya. Karya adalah skemata tidak sadar dari transformasi dunia. Meskipun permanensi tidak dapat dipisahkan dari konsep bentuk, tetapi itu bukan esensinya.

Kembali pada ciri ganda (*double character*) dari seni, teori-teori psikologi individual, emosi, ekspresi dan empati, menunjukkan kesibukannya dengan diri sendiri pada tingkat individu. Teori-teori demikian memiliki kelemahan sebagai

---

<sup>136</sup> *Op.Cit.*, hal 176

yang tidak sadar akan dirinya sebagai mengandung ideologi tertentu, seperti positivisme behavioristik pada wilayah epistemologi, dan ideologi kelompok borjuis yang mapan pada tingkat sosial – politik.

Subbab ini membahas ilusi dalam teori seni berciri psikologis individual sebagai materi utama dalam kajian ini. Teori psikologis individual yang diwakili oleh teori ekspresi emosi Veron, teori intuisi dan ekspresi Collingwood dan teori empati Lee, menunjukkan keistimewaan kondisi psikologis tertentu yang dihasilkan oleh seni lewat penciptaan seniman maupun apresiasi penikmat.

Pendefinisian seni oleh Collingwood yang membedakan antara *art proper* yaitu ketika seni masih merupakan gagasan yang ada dalam pikiran seniman dengan *craft* ketika seni telah terwujud, menunjukkan ciri idealisme yang berat sebelah. Hal demikian sangat terlihat dalam pembedaannya antara *art* dan *craft* sebagai berikut :<sup>137</sup>

Menurut Collingwood seni memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1. dibedakan dari karya alam/benda alam
2. buatan manusia, namun berbeda dari karya manusia lainnya
3. tidak secara langsung terkait dengan nilai praktis, seperti nilai ekonomi, meskipun sedang boom.
4. seni dibedakan dari kria (*craft*)
5. menimbulkan pengalaman estetik bagi yang terkait.

Seni dibedakan dari *craft*. Ciri-ciri *craft* adalah sebagai berikut :

1. Ada cara membuat dan tujuan
2. ada perencanaan dan pemikiran sebelumnya
3. Tujuan dimulai waktu merencanakan . Tujuan dipikirkan dulu, baru dikerjakan
4. Antara bahan dan hasil akhir sangat berbeda.
5. Ada perbedaan antara bentuk dan materinya
6. Ada tingkatan antara *craft* yang satu dengan *craft* yang lainnya.

Terdapat kelemahan teori Collingwood sebagai khas produk estetika modern, yaitu mengistimewakan seni dengan ciri yang terpisah dari

---

<sup>137</sup> Collingwood, R.G. *The Principles of Art*, Oxford, Clarendon Press, 1938

masyarakatnya, karena sibuk dengan psikologi pengetahuan dan pengalaman dengan karya seni.

Teori empati Vernon Lee, mencoba menggambarkan keterkaitan persepsi dan pengalaman psikologis terhadap objek dengan cara meleburkan diri pada kualitas objek yang dipersepsi, sebagai sikap empati.

Tabel 4.4. TELAHAH KRITIS TERHADAP TEORI-TEORI PSIKOLOGIS INDIVIDUAL

Teori Seni Psikologis Individual	Telaah Teori Kritis	Ilusi dalam Teori Psikologis Individual
1. Teori Ekspresi Emosi Eugene Veron	Mengembalikan Subjektivitas Modern seni, 'Seni untuk Seni', seni yang otonom, seni ungkapan psikologis individu yang mencipta dan menikmati seni, ke wilayah social melalui ciri <i>double character</i> seni menurut Adorno.	Seniman sebagai agen yang diunggulkan, melanjutkan konsep genius Pencerahan.
2. Teori Intuisi dan Ekspresi R.G.Collingwood	Mengembalikan Subjektivitas Modern seni, 'Seni untuk Seni', seni yang otonom, seni ungkapan psikologis individu yang mencipta dan menikmati seni, ke wilayah social melalui ciri <i>double character</i> seni menurut Adorno.	Seni, sebagai <i>proper art</i> hanya dilihat sebagai yang diciptakan ( <i>creating</i> ) dalam pikiran seniman, sedangkan yang telah dibuat ( <i>making</i> ), adalah <i>technical art</i> .
3. Teori Empati Vernon Lee	Mengembalikan Subjektivitas Modern seni, 'Seni untuk Seni', seni yang otonom, seni ungkapan psikologis individu yang mencipta dan menikmati seni, ke wilayah social melalui ciri <i>double character</i> seni menurut Adorno.	Benda mati memiliki ekspresi, suatu gambaran keterbatasan bahasa manusia untuk memaknani sesuatu dengan meminjam wilayah manusia ( <i>antropomorfisme</i> ), sekaligus melahirkan berbagai kemungkinan pemaknaan

### 4.3. TEORI SENI KONTEMPORER BERKONTEKS BUDAYA DAN DEKONSTRUKSI

Yang dimaksud Oleh Dickie dengan teori seni berkonteks budaya (*cultural context*) adalah teori seni yang memberikan penekanan pada konteks budaya dimana seni melekat. Ia beranggapan bahwa semua teori seni sebelum tahun 1960an – teori keindahan, teori selera, teori sikap estetik dan teori seni lainnya, mengabaikan konteks budaya dimana seni itu berada. Teori model ini melibatkan apa yang dilakukan individu sebagai bagian dari kelompok budaya. Hal ini merupakan arah baru bagi teori seni yang tadinya lebih mengutamakan pengalaman individu dalam seni secara psikologis.

Sementara itu dekonstruksi merupakan metode yang akan digunakan untuk membahas teori-teori seni kontemporer berciri konteks budaya. Dekonstruksi merupakan metode hermeneutika yang memberikan penekanan pada pembongkaran pemaknaan melalui oposisi biner dalam cara berpikir barat. Oposisi biner ini telah melahirkan model pemaknaan tunggal yang menindas terhadap pemaknaan bagi lawannya. Dengan objek teori seni berciri kultural kita dapat menyimpulkan bahwa teori seni berkonteks budaya pun bukan merupakan pemaknaan tunggal bagi teori seni kontemporer, dan bukan merupakan teori yang lebih baik atau lebih unggul dari teori sebelumnya. Teori- teori institusi, *artworld* dan simulasi, diuraikan pada bagian berikut ini.

#### 4.3.1. TEORI INSTITUSI

Seperti telah disebutkan pada bagian awal bab 4, bahwa estetika abad ke-20<sup>138</sup>, diwarnai oleh lahirnya teori-teori seni dan aliran atau gerakan seni. Salah satu teori yang lahir pada masa sesudah tahun 1960an adalah teori Institusi. Teori Institusi dikemukakan oleh George Dickie. Dickie mengemukakan teorinya dalam dua versi, yaitu versi lama dan versi baru. Teori Dickie merupakan usaha untuk mendefinisikan seni, sebagai usaha untuk menyempurnakan teori tradisional yang dianggapnya sudah tidak memadai lagi. Dalam bukunya *Art and Aesthetic*, Dickie mengemukakan versi lama teori tersebut, sebagai :

---

<sup>138</sup> Carroll, Noël, Ed. *Theories of Art Today*, Introduction, The University of Wisconsin Press, 2000, hal.3

A work of art in the classificatory sense is (1) an artefact (2) a set of the aspects of which has had conferred upon it the status of candidate for appreciation by some person or persons acting on behalf of a certain social institution (the artworld).<sup>139</sup>

Dickie sendiri menyebutkan bahwa ‘*conferring status*’ adalah istilah sentral pada definisi versi awal. Yang dimaksud dengan istilah tersebut adalah suatu tindakan tertentu dari suatu institusi yang melibatkan status resmi (*legal*) seseorang, misalnya raja menganugerahkan gelar kesatria pada tentaranya, hakim menyatakan sepasang manusia menjadi suami istri, universitas menganugerahkan gelar akademik., Doktorat, dsb. Maka dalam versi lama, suatu karya dianugerahi sebagai karya seni jika ada *artworld* yang melakukannya.

Bagaimana status sebagai calon untuk diapresiasi dianugerahkan ? Jika suatu karya sudah ditempatkan di suatu museum atau suatu pertunjukan ditampilkan di teater, maka penganugerahan telah dilakukan. Hal ini menunjukkan bahwa sejumlah orang diperlukan untuk membentuk institusi budaya dari suatu *artworld*, namun hanya satu orang yang diperlukan untuk bertindak mewakili atau sebagai pelaku *artworld* dan bertugas menganugerahkan status calon diapresiasi. Pada kenyataannya dapat saja terjadi bukan satu orang yang melakukan itu melainkan sekelompok orang. Dan tetap karya itu dianggap karya seni. Dickie sendiri menyatakan bahwa *conferring status* pada definisi versi lama terasa tidak jelas. Tentang istilah ‘apresiasi’. Dalam definisi versi lama dinyatakan tentang bahwa karya seni mendapat status sebagai ‘*candidate for appreciation*’.

Teori institusi Dickie versi baru, berbunyi sebagai berikut : “ A work of art is an artifact of a kind created to be presented to art world public.” Kemudian definisi tersebut dijelaskan dalam empat pernyataan sebagai berikut :

- An artist is a person who participate with understanding in the making of a work of art.
- A public is a set of persons the members of which are prepared in some degree to understand an object which is presented to them.
- The artworld is the totally of all artworld systems.

---

<sup>139</sup> Dickie, hal 83, terjemahan kutipan :”Karya seni dalam pengertian klasifikatori adalah (1) artefak (2) seperangkat aspek yang terhadapnya sudah dianugerahkan status sebagai calon apresiasi oleh orang atau sekelompok orang yang bertindak sebagai wakil dari institusi sosial tertentu (*artworld*).”

- An artworld system is a framework for the presentation of a work of art by an artist to an artworld public.<sup>140</sup>

#### 4.3.2. TEORI ARTWORLD DANTO

Dalam serangkaian esai pada awal tahun 1960an, Arthur Danto memperkenalkan istilah ‘*artworld*’ mencakup kelompok institusi yang luas yang ia yakini bertanggung jawab terhadap fakta bahwa dalam masyarakat barat, namun tidak semua, suatu objek disebut sebagai karya seni. *Artworld* sebagai yang difahami Danto, memasukkan museum, orkestra, teater, majalah sastra, penerbit, dewan kesenian, badan pendanaan seni, kelas seni, perkumpulan balet, dan perdagangan seni. *Artworld* memberikan keberadaan istimewa bagi karya seni. Sekumpulan batu adalah batu dimanapun ditemukan ; tetapi hanya dalam *artworld* sekumpulan batu adalah juga karya seni. Maka Danto mengemukakan semacam apa yang disebut dengan teori seni institusional metafisis, teori yang membawa kita kembali pada sejarah filsafat seni agar dapat menjelaskan bagaimana realitas semacam itu yang dipunyai karya seni tergantung pada institusi sosial. Menurut jaman Yunani kuno khususnya pada Plato dan Aristoteles, seni tidaklah nyata seperti nyata nya dunia. Sebuah tempat tidur dan gambar tempat tidur, adalah benda yang sangat berbeda; yang kedua merupakan tiruan dari yang pertama. Bahkan jika gambar tempat tidur yang sangat ilusif menipu kita sesaat akhirnya – ketika kita berusaha untuk menggeletak di atasnya , misalnya – kita akan mendapatkan perbedaan antara tiruan dan benda aslinya.<sup>141</sup>

Dalam *The Transfiguration of the Commonplace* (1981), Arthur C.Danto menjelaskan sebuah teori seni tentang bagaimana sesuatu disebut karya seni. Banyak sekali karya seni yang tidak berbeda dengan benda biasa, namun disebut karya seni. Beberapa karya seni ia sebut sebagai kasus, namun kasus yang sangat mengobsesi Danto untuk dibahas adalah kasus *Brillo Box*<sup>142</sup> karya Andy Warhol,

<sup>140</sup> *Ibid*, hal.92, terjemahan kutipan :” - Seniman adalah orang yang berpartisipasi dengan pemahaman dalam penciptaan karya seni . - Publik adalah sekelompok orang yang diantara anggotanya yang disiapkan untuk memahami suatu objek yang dihadirkan dihadapannya. - *Artworld* adalah keseluruhan sistem *artworld*. - Dan sistem karya seni adalah suatu kerangka kerja untuk menghadirkan karya seni oleh seniman kepada khalayak publik.”

<sup>141</sup> Eaton, *Basic Issues in Aesthetics*, Waveland Press, Inc., 1999

<sup>142</sup> *Brillo box* adalah kotak kemasan terbuat dari karton yang didesain oleh James Harvey, seniman abstrak ekspresionis yang kurang berhasil. Kotak ini dijadikan karya *Pop Art* oleh Warhol dalam

di jelaskannya dalam *The Abuse of Beauty*, 2003. Bagaimana sebuah benda biasa, sebuah kotak karton kemasan pembungkus sabun pencuci aluminium bisa berubah menjadi sebuah karya seni ? Apa yang membedakan antara benda biasa dan karya seni? Seolah definisi seni tidak membatasi sama sekali apa yang dikelompokkan maupun dinilai sebagai karya seni? Apa kriterianya?

Penelusuran terhadap tulisan Danto berikut ini akan menjelaskan apa yang membedakan antara karya seni dan benda biasa adalah dimulai dari bahwa sebuah karya biasanya memiliki judul. Judul lebih dari sekedar nama, sering kali merupakan petunjuk untuk suatu interpretasi atau pembacaan, meskipun juga sering kali tidak membantu sama sekali. Persoalan muncul tentang karya yang tidak berjudul, '*untitled*'. Karya tak berjudul pun mempunyai isi, tentang sesuatu (*aboutness*). Danto berpendapat, teori lah yang menjadikan dan yang membedakan antara karya seni dan benda biasa.

Danto memulai tulisannya dalam *The Abuse of Beauty*, dengan membahas *Brillo Box*, karya Andy Warhol (1964). Kotak ini, aslinya adalah kotak karton kemasan sabun pencuci aluminium, produk Amerika, dibuat oleh seorang desainer barang konsumen, James Harvey. Ia adalah seorang seniman abstrak ekspresionis yang kurang berhasil, yang demi hidup lalu membuat desain barang konsumen. Produk *Brillo* itu sendiri beredar antara pertengahan tahun 60an sampai dengan akhir 90an.

Kotak karton ini diangkat oleh Warhol sebagai sebuah karya seni, dalam bentuk kotak kayu (*plywood*), dengan tinta silkscreen dengan desain yang sama dan dipamerkan pertama kali pada tahun 1964, dan sudah dipamer-ulang tak terhitung kali, di bawah konsep seni Pop.<sup>143</sup> Desain *Brillo Box* sendiri, menurut analisa Danto dalam artikelnya *Art and Meaning*, khas menceritakan *Pop Art*, dengan warna-warna bendera sebagai ekspresi nasionalisme, karena terkait dengan lahirnya Negara bangsa pasca kolonialisme pada waktu itu, ditambah bentuk menggelombang untuk gambaran air sebagai citra kebersihan untuk suatu produk pencuci.

---

bentuk plywood dengan desain yang sama persis dan sukses sebagai karya *Pop Art*, dan dipamerkan pertama kali pada tahun 1964, dan telah dipamerkan berulang kali kemudian.

<sup>143</sup> *Pop Art* adalah gerakan seni berangkat dari budaya populer dan konsumerisme, berkembang antara tahun 1950an sampai 70an, terutama di Amerika dan Inggris dengan subyek buku komik, iklan, kemasan pembungkus, gambar dari televisi dan bioskop.

Yang menjadi pertanyaan mendasar dan mengobsesi Danto dan mungkin kita juga adalah, bagaimana mungkin dua benda yang sama dengan desain yang sama, yang satu dianggap barang biasa dan yang satunya dianggap sebuah karya seni ? Bagaimana menilainya ? Apa kriterianya?

Jawaban Danto yang kemudian tertuang dalam buku tersebut menyatakan bahwa suatu benda mendapat status sebagai karya seni karena faktor luar yang dinamakannya *artworld*. *Artworld* adalah konteks historis dan teoretis yang relevan yang menempatkan objek sebagai karya seni. Bagi Danto pada suatu masa di suatu tempat bisa terdapat banyak *artworld*.

Kembali kepada *Brillo Box* Andy Warhol, semua kriteria tradisional tentang seni tidak berlaku lagi. Tetapi apakah tetap tidak ada batasan untuk mana yang seni dan bukan ? Valerie Solanis, misalnya, seniman yang akan menembak Andy Warhol sebagai wujud sebuah karya *performance*, tentu akan berhadapan dengan masalah hukum jika karya itu jadi ditampilkan. Ataupun komposer Karlheinz Stockhausen, yang menyatakan bahwa serangan 11 September 2001 terhadap WTC New York sebagai “*the greatest work of art ever*”,<sup>144</sup> meskipun dinyatakan dengan berani, tidak lah mendapat kehormatan apa-apa. Hal ini hanya mau menunjukkan betapa radikalnya keterbukaan batasan/definisi seni itu, meskipun kita ketahui keterbukaan batasan itu ternyata mungkin ada batasnya.

Bagi Danto sebuah objek dibedakan sebagai karya seni atau bukan, karena objek yang dianggap sebagai karya seni terkandung penceritaan tentang sesuatu, ‘*aboutness*’, dan bahwa dalam objek yang meskipun sama dengan benda biasa (*Brillo Box*), mempunyai makna (*embodied meaning*).

### 4.3.3. TEORI SIMULASI

Istilah simulasi muncul dalam tulisan Baudrillard. Yang dimaksud dengan simulasi, seperti tertulis dalam *Simulacra and Simulation* (1981) : “ ... is to feign to have what one doesn’t have.” Sedangkan kebalikannya adalah “To dissimulate is to pretend not to have what one has.” Simulasi mengimplikasikan ketidakhadiran sesuatu, sedangkan disimulasi adalah mengimplikasikan hadirnya

---

<sup>144</sup> Danto, A., *The Abuse of Beauty*, Carus Publishing Company, 2003, hal. 18

sesuatu.<sup>145</sup> Simulasi adalah perbuatan pura-pura, berpura-pura ada, sedangkan disimulasi adalah menyembunyikan sesuatu yang sebetulnya ada, berpura-pura tidak ada. Persoalannya menjadi rumit karena simulasi bukan berarti berpura-pura dalam arti bermain-main, melainkan berbuat pura-pura secara sungguh-sungguh. Oleh karenanya menurut Baudrillard, berpura-pura atau menyembunyikan sesuatu, tetap menyajikan prinsip realitas secara utuh, perbedaannya jelas, realitasnya ditopengi, sedangkan simulasi mengacaukan perbedaan antara ‘yang benar’ (*the true*), ‘yang salah’ (*the false*), ‘yang nyata’ (*the real*) dan ‘yang imajiner’ (*the imaginary*).

Baudrillard melawankan antara simulasi dan representasi. Representasi dianggap berakar pada prinsip kesetaraan (*equivalence*) dari tanda dan realitas (meskipun ekuivalensi ini bersifat utopia, adalah merupakan aksioma mendasar). Sebaliknya, simulasi berakar dari utopia prinsip ekuivalensi, dari negasi radikal tanda sebagai nilai, dari tanda sebagai kebalikan dan kematian ungkapan dari referensinya.

Dalam tulisan Baudrillard tidak ada definisi eksplisit yang menyatakan bahwa simulasi adalah model teori seni, namun dari berbagai uraian dapat disimpulkan bahwa pendirian Baudrillard tentang penciptaan realitas melalui simulasi, menjelaskan juga tentang realitas seni.

Atas dasar penyimpulan penulis tersebut teori simulasi diangkat sebagai salah satu teori dalam seni, meskipun pada dirinya bukan sebagai teori seni, karena seperti juga sejajar dengan pendirian Baudrillard, maka seni telah berada di wilayah sehari-hari yang *hiperreal*.

Penjelasan citra realitas yang telah berubah, melalui empat tahapan citraan, dapat menjelaskan bahwa realitas memang telah berubah di wilayah budaya kontemporer. Urut-urutan citra dijelaskan oleh Baudrillard sebagai berikut :

- citra merupakan gambaran realitas
- citra mencipta dan mengubah realitas
- citra menutupi ketiadaan realitas
- citra tidak mempunyai relasi dengan realitas apa pun : ia adalah *simulacrum* itu sendiri.

---

<sup>145</sup> Baudrillard, J., *Simulacra and Simulation*, Translated by Sheila Faria Glaser, Michigan University Press, 1994, hal. 3.

Penggambaran fase pencitraan oleh Baudrillard dapat menjelaskan fenomena penciptaan itu sendiri. Pada fase pertama, citra merupakan tampilan (*appearance*) yang baik (*good*) - representasi merupakan tatanan sakramennya. Pada fase kedua merupakan tampilan jahat (*evil*) – ia merupakan tatanan penyihiran (*maleficence*). Pada fase ketiga citra bermain sebagai tampilan – ia merupakan bagian dari tatanan ilmu sihir. Pada fase keempat, citra bukan lagi tatanan tampilan, melainkan simulasi.

Menurut Baudrillard transisi dari tanda yang menyembunyikan sesuatu menjadi tanda yang menyembunyikan bahwa tidak ada apa-apa dibaliknya, menandai titik balik yang menentukan. Yang pertama merefleksikan teologi kebenaran dan kerahasiaan (termasuk di dalamnya pengertian ideologi). Yang kedua merayakan era simulakra dan simulasi, dimana tidak ada lagi Tuhan yang mengetahui miliknya, tidak ada lagi *Last Judgment* untuk memisahkan antara yang salah dan yang benar, yang real dari penghidupan kembali yang palsu, karena segala sesuatu sudah mati dan akan hidup kembali.<sup>146</sup>

#### 4.3.4. DEKONSTRUKSI DERRIDA

Untuk membongkar makna berbagai teori yang selama ini dianggap mapan dan mewarnai berbagai pemikiran kita, dalam penelitian ini digunakan teori dan metode hermeneutik, khususnya melalui ‘dekonstruksi’ Derrida. Pembongkaran terhadap makna yang telah mapan diharapkan menyingkap kebenaran baru atas berbagai kebingungan dan kemapanan yang menyelimuti makna lama.

Dekonstruksi sebagai bagian dari gagasan posmodernisme, yang mencoba menganalisa sesuatu sebagai teks dan retorika, mencoba mendorong wacana intelektual ke arah sastra yang struktur paradigmanya tidak lebih dari yang fiksional. Sumbernya, meskipun tampak berdasarkan bukti objektif, pada ujungnya adalah merupakan seri lain dari perbanyakan teks yang dapat diinterpretasikan, dan bahkan penjelasan kausalnya diturunkan dari plot fiksional yang terkenal, seperti yang diungkapkan oleh Butler.<sup>147</sup> Oleh karenanya pada

<sup>146</sup> *Ibid*, hal 6

<sup>147</sup> Butler, Christopher, *Postmodernism, A very short Introduction*, Oxford University Press, 2002, hal.32

bagian ini digunakan metode dekonstruksi untuk memasuki wilayah kontemporer dari pemikiran tentang metode dan teori seni.

Penerapan metode dekonstruksi Derrida, dapat merupakan persoalan, karena apapun yang akan dicapai hasilnya bersifat temporer dan labil secara maknawi. Metode dekonstruksi bagi sebagian peneliti merupakan metode paradoksal seperti yang dikemukakan oleh Maggie MacLure<sup>148</sup>, “So, if we are to talk of deconstruction as a method, we need to do so **\*\*under erasure\*\*** - that is in the acknowledgment that it is one of those impossible things that we can not do without.” Namun sekaligus kita ketahui dalam sejarah bahwa hasil suatu penelitian dan secara lebih luas teori dan metode ilmu pengetahuan bersifat *tentative*, menurut Popper. Dengan demikian tetap dimungkinkan untuk menggunakan metode dekonstruksi Derrida, meskipun, segera setelah disampaikan hasilnya dapat segera mengalami dekonstruksi kembali.

Teori seni yang berciri kultural seperti yang dipilah oleh Dickie, yang akan diteliti adalah teori Institusi Dickie sendiri dan teori ‘*artworld*’ dari Arthur Danto, serta teori simulasi Baudrillard. Teori Dickie dan Danto, meskipun jika dibandingkan dengan teori-teori sebelumnya lebih bersifat terbuka, ditandai dengan mulai ditinggalkannya ‘*necessary condition*’ dan ‘*sufficient condition*’ dalam wilayah ‘*the nature of art*’ namun pada kenyataannya keterbukaan yang ditawarkan dengan memberi tempat bagi budaya, bagi penulis masih berciri ‘elitis’, dengan mengandalkan konteks teoretis. Disinilah dekonstruksi terhadap teori berkonteks budaya tersebut diterapkan, melalui kritik terhadap pemaknaannya dan usahanya yang seakan telah menyelesaikan persoalan definisi seni.

Tentang teori simulasi, Baudrillard sendiri tidak memaksudkan simulasi sebagai teori seni. Baudrillard hanya menunjukkan dan merefleksikan fenomena budaya kontemporer yang diwarnai dengan simulasi, suatu perbuatan ‘pura-pura’ dalam suatu penciptaan yang tidak perlu referensi realitas ontologis-alamiah, bahwa penciptaan dapat berasal dari absennya realitas, yang melahirkan kondisi hipperrealitas. Menurut Baudrillard, seperti telah disebut terdahulu : “To

---

<sup>148</sup> Maggie MacLure, dalam buku, *Research Methods in the Social Sciences*, judul artikel, *Deconstruction as a Method of Research*, Bridget Somekh and Cathy Lewin, Eds., Sage Publications, 2006

dissimulate is to pretend not to have what one has. To simulate is to feign to have what one doesn't have. One implies a presence, the other an absence.”<sup>149</sup> Namun simulasi telah menjadi bagian dari penciptaan hampir di berbagai bidang, terutama informasi, media massa dan bahkan politik. Oleh karenanya menurunkan simulasi sebagai bagian dari teori penciptaan realitas, juga dalam seni, diharapkan mendapatkan pendasarannya, karena bagi Baudrillard tidak ada batas lagi antara seni dan kehidupan sehari-hari.

Sebagai bagian dari hermeneutika, teori Dekonstruksi Derrida berusaha menafsirkan kembali teks tertulis. Penafsiran ulang ini menurut Derrida bersifat sangat labil dan tidak akan terdapat makna tetap yang bertahan lama karena mengalami penafsiran ulang atau pemaknaan baru secara terus menerus.

Dekonstruksi sebagai bagian dari teori pemaknaan, atau teori interpretasi dikelompokkan ke dalam hermeneutika. Namun hermeneutika Derrida ini lebih disebut sebagai dekonstruksi, karena ia menawarkannya melalui konsep tersebut. Yang dimaksud dengan dekonstruksi adalah “a methode of reading a text so closely that the author's conceptual distinction on which the text relies are shown to fail on a account of the inconsistent and paradoxal use made of these very concept within the text as a whole.”<sup>150</sup>

Derrida menawarkan teorinya untuk mendekonstruksi pemikiran modern, yang di wilayah wacana, melalui bahasa. Dekonstruksi dikaitkan dengan metafisika kehadiran. Metafisika kehadiran menganggap adanya wilayah kepastian. Karena kehadiran ini menjadikan prioritas diberikan terhadap ujaran (*speech*) ketimbang pada tulisan (*writing*). Ia menyebut ini dengan ‘phonosentrisme’. *Speech* dianggap lebih penting karena kehadiran.

Logosentris dimaksudkan sebagai kebederungan kita memaknai sesuatu secara tetap, terutama melalui oposisi biner dalam cara berpikir kita. Padahal realitas adalah jejak (*trace*), bukan “kehadiran” (*presence*).

Pemaknaan tetap melalui oposisi biner ini telah mengkerangkai cara berpikir kita menurut modernisme, sehingga oposisi biner telah menghasilkan pemaknaan yang tidak adil atau tidak seimbang, bahwa yang satu diunggulkan

<sup>149</sup> *Op.Cit*, hal.3

<sup>150</sup> Sarup. Madan, *An Introduction Guide to Post-Structuralism and Postmodernism*, Haverter Wheatsheaf, 1988

dari yang satunya, dan dalam pengunggulan itu terjadi hegemoni pemaknaan, dan menghasilkan makna tunggal yang berkuasa selama berabad-abad pemaknaan itu berlangsung. Derrida mengajak membongkar pemaknaan itu dan menyatakan bahwa kondisi oposisi biner dapat kembali pada pemaknaan yang berbalik, yang dianggap lebih unggul dapat menjadi sebaliknya. Namun kondisi ini juga tidak berjalan terus menerus melainkan bersifat sementara dan labil, sebab jika tidak kita akan kembali pada hegemoni pemaknaan di satu sisi dari oposisi biner tersebut.

Dalam wilayah ilmu pengetahuan, pandangan Baudrillard seringkali dianggap sebagai kritik budaya yang berlebih-lebihan, terutama ditujukan pada Amerika. Namun juga tidak dapat dipungkiri bahwa realitas tertentu, terutama di wilayah media komunikasi, seperti televisi, internet, kita temukan bahwa uraiannya tidak dapat disangkal.

Benarkah simulasi adalah teori penciptaan realitas ? dalam bagian *Strategy of The Real*, Baudrillard menyatakan, bahwa “The impossibility of rediscovering an absolute level of the real is of the same order as the impossibility of staging illusion. Illusion is no longer possible, because the real is no longer possible.”<sup>151</sup>

Empat fase pencitraan menurut Baudrillard membawa kepada urutan ‘kejahatan’ citra, yang telah menyihir manusia. Dalam bahasa Indonesia<sup>152</sup>, kata sihir berkonotasi negatif sebagai ketidak jujuran tampilan, dalam pengertian adanya kekuatan di luar diri manusia, yang disebut dengan istilah *magic*, yang berciri irasional. Namun jika kita telusuri asal kata bahasa Indonesia tersebut, yang berasal dari bahasa Arab, maka kata ‘*shr*’ berarti keterpesonaan yang mendalam, yang berciri rasional.

#### **4.3.5. PEMBAHASAN TEORI BERKONTEKS BUDAYA DENGAN DEKONSTRUKSI : ILUSI DALAM TEORI BERKONTEKS BUDAYA**

Posmodernisme ditandai sebagai pemikiran yang mengakomodasi gagasan budaya baik lokal maupun global. Warna ini memang dimaksudkan sebagai perlawanan terhadap pemikiran modern yang berciri esensialis-universalis – absolutis, sekaligus merupakan narasi besar dan narasi tunggal. Dengan

<sup>151</sup> Ibid., hal 19

<sup>152</sup> KBBI, hal.

menggunakan dekonstruksi Derrida maka pemaknaan apapun, juga terhadap teori dapat didekonstruksi agar tidak berada dalam posisi pemaknaan tunggal yang hegemonik.

Menurut Dickie, teori Institusional gagasannya, juga teori *Artworld* Arthur Danto, serta teori simulasi Baudrillard merupakan usaha pendefinisian seni yang mencoba terbuka dan mengakomodasi berbagai gagasan kultural. Namun apabila diteliti lebih dalam, lahirnya *avant garde* sebagai gerakan seni merupakan implikasi dari perlawanan pendefinisian seni esensialis, dan dengan demikian *avant garde*, pada batas tertentu merupakan awal dari lahirnya teori seni kultural, meskipun hal ini masih dapat diperdebatkan, karena sekaligus *avant garde* juga dianggap mengusung gerakan seni untuk seni. Salah satu contoh perdebatan dikemukakan oleh Walter Benjamin, *avant garde* dianggap masih mendukung gagasan ‘Seni untuk Seni’, karena ciri ‘originalitas’ dan ciri ‘*elite*’ nya, yang berbeda dengan gerakan seni massal, dan ketika lahir seni massal, seni dianggap sebagai telah kehilangan auranya.

Dalam usahanya mendefinisikan seni, Dickie sendiri mengalami kebingungan dengan definisinya sehingga ia pun mengeluarkan versi baru untuk menggantikan versi lama. Kekurangan versi lama menurut Dickie adalah tentang *conferring status*, dan *candidate for appreciation*. Persoalannya terletak pada bahwa ada perbedaan antara *conferring status* pada hukum dengan pada seni. Pada wilayah hukum legalisasi dan prosedur terdefiniskan secara eksplisit dan tertanam melalui hukum, sementara di wilayah *artworld*, tidak terkodifikasikan dimana pun juga. Jika institusi di wilayah hukum bersifat formal, maka di wilayah seni dapat formal dan tidak formal sekaligus.

Tentang ‘*work of art*’ dengan anugerah status sebagai calon untuk diapresiasi, Dickie sendiri tidak menjelaskan tentang bagaimana apresiasi secara aktual, karena ada kemungkinan suatu karya seni tidak mendapat apresiasi. Bagi Dickie sendiri adalah tidak mungkin membentuk definisi menurut pengertian *classificatory*, namun memasukkan properti nilai (*value, valuating*) seperti dalam apresiasi aktual. Tentu harus ada tempat bagi karya seni yang tidak terapresiasi dan yang dikelompokkan sebagai karya seni buruk (*bad art*).

Selanjutnya Dickie sendiri menyatakan bahwa definisi versi lama tidak memasukkan unsur apresiasi estetik ke dalamnya. Dalam kata '*appreciation*' versi lama hanya dimaksudkan sebagai 'pengalaman akan kualitas sesuatu yang berharga', jadi tidak khusus tentang apresiasi estetik.

Namun demikian berbagai versi teori institusi sebetulnya telah dipraktekkan, terutama pada perkembangan satu abad terakhir ini, dalam dadaisme, *pop art*, *found art*, dan *happening art*. Contohnya, kalau Marcel Duchamp telah dapat mengubah *urinoir* menjadi karya seni Dada berjudul '*Fountain*', tidakkah terjadi objek alam semacam kayu apung bisa menjadi karya seni juga? Tentu ada pembelaan harus ada pengerjaan terhadap kayu apung itu meski sedikit untuk bisa disebut sebagai karya seni (kasus kayu apung ini telah disebut oleh Morris Weitz dan M.M.Eaton). Maka menurut definisi versi lama, keartefakan dapat dicapai melalui dua cara, yaitu pengerjaan dan anugerah status. Maka dalam kasus '*Fountain*', secara artistik dianugerahi dan sekaligus merupakan artefak ganda. Maka menurut definisi versi lama, dua hal berbeda dapat dianggap sebagai karya seni karena dua hal yaitu : artefaktualitasnya dan calon untuk diapresiasi.

Dickie mempertanyakan, bagaimana dengan kasus lukisan Betsy?<sup>153</sup> Menurut definisi versi lama lukisan Betsy dapat dikelompokkan sebagai karya seni karena adalah artefak dan ada masyarakat yang mengapresiasinya.

Pada bagian berikut Dickie menjelaskan bahwa definisi lama tidak menghambat kreativitas, karena sesuatu dapat menjadi karya jika dua syarat pokok terpenuhi. Ia mengatakan bahwa versi lama sama dengan kasus pembaptisan : "A work of art is an object of which some one has said, ' I christen this object a work of art',".<sup>154</sup>

Pada akhirnya Dickie menyimpulkan bahwa definisi versi lama penuh kekurangan, namun teori institusional sendiri masih dapat berjalan. Kelemahannya adalah bahwa artefaktualitas tidak serta merta menjadi sesuatu bisa

<sup>153</sup> Betsy adalah seekor simpanse dari kebun binatang Baltimore, yang bisa menggambar. Jika orang tidak mengetahui siapa yang menggambar lukisan itu, masih akankah karya Betsy dianggap sebagai karya seni, sebuah lukisan, yang pada kenyataannya yang menggambar adalah seekor binatang ? Dikutip dari *Reading Aesthetics and The Philosophy of Art* dari Christopher Janaway, 2006.

<sup>154</sup> *Ibid*, hal.86, terjemahan kutipan : " suatu karya seni adalah objek dimana seseorang mengatakan : 'saya baptis karya inisebagai karya seni.' "

langsung menjadi calon untuk diapresiasi. Material harus diubah dulu, agar menjadi artefak, sesuai dengan definisi yang diacu Dickie tentang artefak, yaitu ,  
“An object made by man, especially with a view to subsequent use.”

Secara umum teori institusi mendapat pemaknaan sebagai teori yang menyelamatkan kriteria seni, melalui *classifying sense*, secara lebih sah atau legal, meskipun tidak selalu dalam konteks formal, dengan adanya institusi. Pada wilayah praktek sosial seni, teori institusi telah menjadi ‘lembaga’ baru yang berkuasa, dan menggunakan sudut pandangnya sendiri yang mungkin otoriter dan dimuati kepentingan tertentu yang nyata. Sebagai contoh, galeri mendapat pengesahan dari teori institusi untuk menjadi tempat legal dari berbagai artefak yang dalam kriteria lama adalah benda fungsional biasa yang bahkan mungkin sudah tidak terpakai lagi atau terbuang, yang dalam penelitian oleh para antropolog Barat dianggap penemuan benda artistik, namun akhirnya mereka tahu benda ritual adalah benda fungsional pada masanya. Di balik galeri adalah perdagangan canggih dan elite dari mereka yang mempunyai modal dan mempunyai waktu luang dan selera seni. Tentu ini lebih baik dari pada digunakan untuk keperluan hedonistik lainnya, dilihat dari sisi kemanusiaan, kalau mau menghindari kata sosialis atau Marxist.

Dalam *The Illusion of Postmodernism* (1997), Terry Eagleton mengajak mengkritisi, berbagai gagasan kultural yang memiliki kelemahan-kelemahan secara logis. Gagasan kultural pada posmodernisme memiliki kelemahan yaitu bersifat ambivalen dan kontradiktif pada dirinya. Ambivalensi ini dijelaskan sebagai bukan urutan suatu sejarah melainkan suatu keberantakan suatu tahap pemikiran. Budaya postmodern lebih diambil sebagai perubahan, mobilitas, keterbukaan, ketidak-stabilan, sementara sebagian teorinya menyamakan semua pemikiran sebagai cerita yang membosankan. Kepercayaan, kepentingan pengetahuan yang membentuk kita sebagai subjek akan lenyap begitu kita menelitinya secara kritis.

Teori-teori berciri kultural memang sedang tren. Ibarat dalam pasar maka dia *up to date* dan laku dijual. Terdapat kebenaran-kebenaran baru yang diungkapkan oleh model teori tersebut. Namun apabila kita kritisi, kita akan

kembali bertanya. Apa yang dicari oleh teori kultural, selain memang telah melihat kekurangan teori-teori sebelumnya.

Benarkah simulasi adalah teori penciptaan realitas ? dalam bagian *Strategy of The Real*, Baudrillard menyatakan, bahwa “The impossibility of rediscovering an absolute level of the real is of the same order as the impossibility of staging illusion. Illusion is no longer possible, because the real is no longer possible.”<sup>155</sup>

Empat fase pencitraan menurut Baudrillard membawa kepada urutan ‘kejahatan’ citra, yang telah menyihir manusia. Dalam bahasa Indonesia<sup>156</sup>, kata sihir dalam berkonotasi negatif sebagai ketidak jujur an tampilan, dalam pengertian adanya kekuatan di luar diri manusia, yang disebut dengan istilah *magic*, yang berciri irasional. Namun jika kita telusuri asal kata bahasa Indonesia tersebut, yang berasal dari bahasa Arab, maka kata ‘*shr*’ berarti keterpesonaan yang mendalam, yang berciri rasional.

Dari hasil analisa terhadap teori-teori berciri kultural dengan menggunakan teori Dekonstruksi Derrida didapatkan hasil sebagai berikut. Teori-teori kultural berusaha mengatasi keterbatasan suatu definisi dengan membuka diri terhadap berbagai kemungkinan apa yang dapat termuat dalam definisi tersebut. Dengan demikian pengertian seni menjadi begitu luas<sup>157</sup>, namun tetap dalam kemungkinan untuk memberi tempat ciri yang membedakan antara seni dan bukan seni. Jika kita kembali ke asal kata seni yang berasal dari bahasa Yunani *techné*, maka ia berarti sangat luas, bukan hanya seni istimewa dalam pengertian *fine art*, tetapi juga benda atau barang berguna, yang berarti semua hasil karya manusia. Kita masih ingin mengistimewakan seni, mencoba membuka diri terhadap berbagai pengertian yang ingin ditampungnya, namun seni kembali pada keterbatasannya.

Keterbatasan pada teori institusi adalah keistimewaan pada artefak yang diapresiasi publik. Kita tahu publik mengapresiasi secara berbeda. Pada akhirnya

<sup>155</sup> *Ibid.*, hal 19, terjemahan kutipan :” Ketidakmungkinan menemukan kembali level absolut dari yang real adalah tatanan yang sama dengan ketidakmungkinan memperingkatkan ilusi. Ilusi tidak dimungkinkan lagi, karena yang real tidak mungkin lagi.”

<sup>156</sup> KBBI, 2003

<sup>157</sup> Keluasan definisi seni mengkhawatirkan banyak orang, baik masyarakat umum maupun para teoretisi, seperti telah disebutkan pada halaman terdahulu dalam disertasi ini.

hanya kelompok tertentu yang mengapresiasi suatu karya seni yang diapresiasi publik. Oleh karenanya pendefinisian ini masih tampak kelemahannya yaitu mungkin harus ditambahkan dengan kata ‘publik tertentu’. Masih terdapat keinginan Dickie pada definisi Institusinya untuk menguniversalkan publik, agar dapat mengesahkan suatu artefak menjadi seni.

Teori *Artworld* Danto, seakan setapak lebih maju dari Dickie, yaitu dengan menawarkan ‘*artworld*’, yang bermakna lebih luas dari pada ‘institusi’. Namun *artworld* mengajak kembali pada teori dan dalam konteks historis tertentu, yang berciri eksklusif, jika dibandingkan dengan *language-game* Wittgenstein, misalnya<sup>158</sup>, atau *open-ended definition* dari Morris Weitz, dalam *The Role of Theory in Esthetics*, maupun Maurice Mandelbaum. Mungkin dalam hal ini bisa dikaitkan dengan pandangan Eaton, yang mencoba menambahkan konsep tradisi estetik, pada definisinya. Namun Eaton pun juga kembali kepada eksklusivitas sebuah pengertian. Definisi Eaton adalah sebagai berikut : “ X adalah suatu karya seni jika dan hanya jika x adalah artefak dan x didiskusikan sedemikian rupa sehingga informasi menyangkut sejarah pembuatannya membawa penikmat untuk memperhatikan properti intrinsik yang dianggap berharga untuk diperhatikan dalam tradisi estetika (sejarah, kritisme, teori).<sup>159</sup>

Sementara itu pada teori simulasi, meskipun sungguh-sungguh mewakili budaya kontemporer yang berciri hiperreal, pada kenyataannya kita masih hidup dalam realitas yang nyata. Jika menggunakan pandangan Marxist maka masih banyak para buruh yang berupah jauh dibawah standar upah yang layak, dan jauh dari kondisi hiperreal tersebut. Di wilayah lain kita berhadapan dengan berbagai perang dan terror, yang sangat nyata dalam kehidupan ini. Berada di wilayah darah dan daging kita. Dengan demikian pemaknaan seni sebagai simulasi dapat

---

<sup>158</sup> Pendefinisian seni oleh Wittgenstein, terdapat dalam tulisannya yang berjudul *Games and Definitions*, menyatakan bahwa seni tidak dapat didefinisikan. Yang dapat dilakukan adalah menunjuk saja apa yang dimaksud dengan seni, seperti kita menunjuk pada apa yang disebut dengan game atau permainan. Demikian juga pengkategorisasian seni dapat dilakukan dengan menunjuk pada kemiripan dalam keluarga. Bahwa si A’ anak si A, adalah keturunan si A karena memiliki ciri tertentu yang sama dalam keluarga, apakah warna kulit, jenis rambut atau lainnya. Demikian menurut Mandelbaum, dalam *Language Games and Family Resemblances*, diambil dari artikel yang terdapat dalam *A Modern book of Esthetic*, diedit oleh Melvin Rader, Holt, Rinehart and Winston, Inc., 1973

<sup>159</sup> Eaton, hal. 94 : “x is a work of art if and only if x is an artifact and x is discussed in such a way that information concerning its history of production brings the audience to attend to intrinsic properties considered worthy of attention in aesthetic traditions (history, criticism, theory).”

dikritik melalui pemaknaan-pemaknaan lainnya dengan dasar dekonstruksi, dan di wilayah ini lah posmodernisme memberikan peluangnya.

Tabel 4.5. TELAAH DEKONSTRUKSI TERHADAP TEORI-TEORI BERKONTEKS BUDAYA

Teori Seni Berkonteks budaya	Dekonstruksi	Ilusi dalam Teori Berkonteks Budaya
1. Teori Institusi George Dickie	Dekonstruksi membongkar gagasan bahwa definisi seni Dickie, memberi keistimewaan pada institusi, yang mendapatkan kritiknya lewat gerakan avant garde yang salah satunya ingin menghancurkan institusi	Dekonstruksi mencoba membongkar gagasan bahwa teori yang mengusung konteks budaya pun dapat di maknai ulang, karena pada akhirnya cenderung pada elitisme teori dan keistimewaan sejarah.
2. Teori Artworld Arthur C. Danto	Dekonstruksi mencoba membongkar gagasan bahwa teori yang mengusung konteks budaya pun dapat di maknai ulang, karena pada akhirnya cenderung pada elitisme teori dan keistimewaan sejarah.	<i>Artworld</i> seakan menyelesaikan persoalan definisi seni. Perkembangan seni yang demikian cepat melampaui definisi seni
3. Teori Simulasi Baudrillard	Dekonstruksi mencoba membongkar gagasan Baudrillard bahwa yang ada adalah realitas tanpa referensi, karena pada kenyataannya jika meminjam gagasan Marxist (lewat Eagleton) kehidupan masih diwarnai kelaparan, kemiskinan dan penyakit yang sangat real.	Pendefinisian seni berkonteks budaya kembali pada teori dan kesejarahan.

#### 4.4. IKHTISAR

Bab 4 telah menguraikan, menjelaskan dan menganalisis teori-teori seni menurut pengelompokan George Dickie, teori metafisis, psikologi individual dan teori dengan konteks budaya. Teori metafisis yang telah diuraikan adalah teori

mimesis, teori representasi dan teori selera. Teori pada kelompok pertama ini dianalisa melalui metode fenomenologi melalui refleksi, intensionalitas, konstitusi dan reduksi untuk dikenali ciri ilusifnya. Ciri ilusi yang dimaksud adalah validitas yang tidak berlaku lagi bagi teori tersebut, seperti yang menjadi bagian dari teori yang telah mendapatkan kritiknya, atau telah digantikan oleh teori baru. Dalam upaya memahami ciri ilusif tersebut fenomenologi Husserl, dengan empat metode utama, refleksi, intensionalitas, konstitusi dan reduksi, meneliti teori-teori kelompok pertama sebagai berikut :

Teori mimesis menampakkan diri (*fenomenon*) sebagai teori yang mengandalkan realitas ontologis dalam kajiannya. Realitas ontologis yang dimaksud adalah realitas seperti dalam anggapan idealisme objektif, bahwa realitas yang sesungguhnya adalah realitas dunia di luar dunia inderawi, jasmaniah, konkret yang dialami manusia. Realitas yang kaya telah mengalami konstitusi dalam kesadaran para pemikir penganut idealisme objektif sebagai pengetahuan yang telah merupakan fenomenon. Proses itu dilalui setelah mereduksi semua realitas melalui langkah-langkah reduksi fenomenologis, eidetis dan transendental. Ilusi pada teori mimesis menampakkan diri sebagai keyakinan bahwa seni adalah sesuatu yang rendah karena jauh dari kebenaran realitas, yang mempengaruhi kebenaran epistemologis dan kebenaran etis. Akibatnya realitas dan fenomena seni dianggap realitas dan fenomena yang rendah, tidak benar dan tidak baik secara moral.

Teori representasi mengalami pembersihannya ketika melangkah lebih ke depan dibandingkan teori mimesis Plato yang menghilangkan peran senimannya, karena dalam mimesis kemiripan menjadi ukuran kebenaran peniruan, dimana kemiripan tidak pernah dicapai dengan sempurna, karena adanya metode peniruan yang berbeda seperti *phantasma*, meniru dari sisi bagaimana objek tampak, *eidolon*, meniru melalui citra, *metexis*, *paraplesia*, dan *homoiesis*, yang intinya adalah peniruan untuk menghasilkan kemiripan. Ilusi pada teori representasi adalah bahwa apa yang ingin dicapai sebagai kemampuan imajinatif seniman dalam menambahkan pada kemiripan atas apa yang ditiru masih mengandaikan adanya kesepakatan dalam pengetahuan bersama, maupun pengetahuan yang mendahuluinya. Pada perkembangan terakhir apa yang direpresentasikan menjadi

lebih luas bukan lagi realitas metafisis ontologis, namun tidak menjadi pembahasan dalam disertasi ini.

Teori selera yang berkembang seiring berkembangannya kebudayaan manusia yang dianggap sebagai kebudayaan tinggi dalam menilai sesuatu, pada ujungnya merupakan ilusi pada wilayah epistemologi dan ilusi diwilayah metafisis. Pada Hume, misalnya epistemologi melalui pengalaman inderawi individu, terkait rasa suka dan tidak suka terhadap sesuatu yang dianggap baik, masih mengandaikan adanya kesepakatan bersama, yang bersifat universal. Sedangkan pada Kant selera yang berdasarkan pada putusan (*judgment*) estetik yang individual mengandaikan prinsip *a priori* yang telah ada pada dasar pengetahuan manusia sehingga diberlakukan secara universal. Di samping itu prinsip *a priori* mendapatkan pendasarannya karena semua tertuju pada desain alam, yang teleologis. Fenomen tersebut yang menampakkan diri pada penelitian tentang teori selera dan mengalami konstitusi pada kesadaran orang yang menganutnya.

Teori teori psikologis individual, diantaranya adalah teori emosi, ekspresi, dan teori empati. Sebagai konsekuensi dari gerakan Romantisisme yang memberikan ruang bagi *passion* manusia, setelah beberapa abad pemikiran di kuasai oleh rasionalisme, maka lahirlah teori-teori psikologi individual yang berciri mengeksplorasi berbagai perasaan manusia, khususnya yang tertuang dalam karya seni. Teori-teori demikian telah memberikan dukungan istimewa kepada seni sebagai pengalaman subjektif yang memiliki tempat tersendiri, meskipun dasar epistemologisnya masih berciri positivistik melalui studi behaviorisme. Hal yang paling utama dari lahirnya teori psikologi individual adalah keistimewaan seni dalam posisi otonominya, terutama dalam dukungannya terhadap seni indah atau seni murni (*fine art*). Seni indah lahir dari dan untuk sekelompok golongan tertentu dalam masyarakat yang memiliki kelebihan dalam bidang ekonomi dan juga di dalam penggunaan waktu luang (*leisure*), yaitu kelompok borjuis. Oleh karena itu Adorno mengkritik seni modern dan menunjukkan ciri ganda seni (*double characters*) yang otonom sekaligus sosial, karena lahir sebagai gerakan melawan masyarakatnya. Teori psikologi individual, kita dapati memiliki kelemahan secara epistemik maupun secara sosial. Secara

epistemik psikologi individual, cenderung pada subjektivisme. Secara sosial, seni tidak lahir dari ruang hampa melainkan lahir di wilayah budaya, lebih khusus lagi adalah ke wilayah politik.

Teori yang berkonteks budaya telah membuat definisi dan pengertian seni seluas dan selengkap mungkin, dengan cara memasukkan berbagai unsur, dari mulai ontologi seni sebagai artefak, sampai dengan historisitas seni sebagai konteksnya. Namun usaha pendefinisian demikian mengalami kritik melalui dekonstruksi Derrida dengan mempertanyaan pemaknaannya. Kontekstualisme dicurigai Derrida sebagai tempat menetapnya pemaknaan tetap dan tunggal yang pada akhirnya bersifat hegemonik, membentuk dan mengatur, dan menguasai cara pemaknaan kita. Definisi seni tidak pernah final. Dan pembelaan terhadap seni merupakan usaha yang akan selalu terjebak pada pengunggulan teori tertentu atau sudut pandang tertentu saja.

Dari ketiga model teori utama yang menjadi telaah dalam disertasi ini dapat disimpulkan bahwa perkembangan teori tidak dapat dilepaskan dari perkembangan sejarah pada masanya. Teori-teori diterima lalu ditolak karena adanya pemikiran dan pemahaman baru serta cara pemecahan masalah baru dalam kehidupan. Suatu teori seni yang dianggap ilusif karena kelunturan validitasnya, tidak serta merta dapat dibuang karena ciri kesejarahan yang berkesinambungan (*continuum*).

Pada bab 5 berikut ini akan diteliti pemanfaatan ilusi dalam seni di tingkat empiris sampai dengan teoritis untuk mengangkat sisi positifnya, pertama, sebagai daya imajinatif – kreatif untuk menghadapi kemungkinan kehidupan bagi masa yang belum datang melalui pendidikan untuk generasi muda, dan kedua sebagai daya antisipatif untuk menghadapi perbedaan di wilayah empiris dan pandangan dunia untuk dibawa pada pengenalan dan penghormatan terhadap perbedaan antara manusia secara individual, kelompok maupun budaya di wilayah politik.

## BAB 5

### IMPLIKASI ILUSI DALAM SENI BAGI PENDIDIKAN

Makna tampilan visual dan seni visual yang konkret dan yang ilusif, tidak lepas dari cara melihat, pola melihat, sudut pandang secara fisik yang membawa kepada persepsi tertentu. Dalam persepsi telah terkandung di dalamnya kebiasaan melihat yang tidak lagi polos, atau *innocent* menurut istilah Gombrich, yang diwarnai budaya. Dufrenne menyebutnya sebagai persepsi yang berciri antropologis. Sementara Eagleton menyebutnya berciri ideologis, dan Rancière menganggapnya sebagai bersifat politis.

Bab lima ini membahas tentang sisi positif ilusi, sebagai daya imajinatif dan kreatif manusia, yang dapat diajarkan pada generasi muda untuk kerja dan karya yang akan dapat dihasilkan mereka jika mengetahui sisi positif ilusi ini, sebagai bentuk kemungkinan seperti cita-cita dalam pendidikan. Sementara di wilayah politik, ilusi akan dibahas sebagai penerimaannya sebagai fakta bahwa tidak ada cara yang sama di dalam mempersepsi secara fisik maupun non-fisik, yang diharapkan akan dapat membawa kesadaran akan perbedaan yang harus diterima pada orang lain.

Kerangka pemikiran bab lima ini dalam kaitannya dengan keseluruhan bab-bab terdahulu adalah sebagai berikut : pendidikan secara umum maupun di dalam praktek politik, mengandaikan kenormalan, dan standar rata-rata. Dengan gagasan ilusi yang berawal dari indra penglihatan, ditemui fakta-fakta yang selama ini dianggap di luar kenormalan tersebut. Penulis mencoba mengangkat persoalan ilusi tersebut sebagai fakta dan bukan penyimpangan dari kenormalan. Ilusi sebagai fakta ini berangkat dari fenomena seni yang berujung pada teori seni yang sifatnya ilusif dalam pengertian tentatif, historis, teoritis, kultural dan kondisional. Gagasan tentang ilusi sebagai fakta dan aspek positifnya diangkat sebagai sarana yang dapat digunakan dalam pendidikan maupun politik untuk kesadaran akan perbedaan.

Teori yang akan dipergunakan dalam wilayah pendidikan dimulai dari pemikiran Friedrich Schiller, dilanjutkan dengan filsafat pragmatisme yang dianggap memiliki pengaruh darinya, melalui beberapa pemikir, seperti John

Dewey dan Richard Rorty, tentang pendidikan berbasis pengalaman dan ‘wacana abnormal’ filsafat yang mendasari pengetahuan manusia, dan di wilayah politik diantaranya akan digunakan pemikiran Jacques Rancière.

### 5.1. INTERPRETASI ULANG TERHADAP TEORI *MIMESIS* PLATO

Kata ‘*mimesis*’ merupakan kata yang amat penting, dalam berbagai bidang khususnya seni. Kata ini merupakan akar dari banyak fenomena dalam budaya Eropa. *Mimesis* yang berasal dari bahasa Yunani, *mimesthai*, dalam terjemahan bahasa Inggrisnya dapat berarti : *to imitate, to follow, to mimic, to ape, to counterfeit, to forge, to reproduce, to copy, to mirror, to double, to depict, to represent, to render, to impersonate, to repeat, and to translate, to recite, and to cite*. Hampir semua kata itu juga telah melahirkan kemenduaan makna (*ambiguity*). Kemenduaan makna tersebut adalah karena gagasan perlawanan dari yang *real* dan *unreal*. Namun ada juga yang menyatakan bukan kemenduaan makna yang ada, tetapi banyak makna (*polysemy*). Polisemi ini juga dalam tataran setara dengan tampakan (*doxa*) dan tampilan, yaitu menampilkan seseorang atau memperlihatkan seseorang, dimana unsur tiruan terkait.<sup>160</sup>

Telah banyak pemikir yang membahas, mengulas dan mengkritik teori *mimesis* Plato, khususnya dalam teori seni. Terdapat anggapan umum bahwa tulisan Plato tentang seni juga bersifat mendua. Di satu sisi, ia menganggap bahwa penciptaan seni dan keindahan melalui seni dianggap penting karena dapat membawa kepada dunia idea, namun sekaligus dianggap rendah secara ontologis, dianggap tidak benar secara epistemologis dan dikatakan tidak bermoral karena secara politik menggoyahkan kemapanan pikiran rasional dan perilaku etis yang dihasilkan dari cara berpikir rasional. Dengan akhirnya Plato memihak dan menggunakan seni khususnya puisi untuk kepentingan kekuasaan, tidak dapat disimpulkan bahwa Plato merendahkan seni. Hal demikian menjadi kecurigaan pemikir seperti Christopher Janaway.

<sup>160</sup> IJsseling, S., *Mimesis, on Appearing and Being*, Pharos, 1997 terjmh.dari bahasa Belanda, *Mimesis : Over Schijn en Zijn*. Ambo, Baarn 1990, terjemahan kutipan dalam teks ...meniru, meniru-niru, menirukan, memalsukan, membuat palsu, memperbanyak, mengkopi, mencerminkan, membuat dobel, menggambarkan, menghadirkan, membuat, mengelabui, mengulang, menerjemahkan, menceritakan, dan menyebutkan ... .

Dalam *Images of Excellence*,<sup>161</sup> Janaway memastikan bahwa Plato sangat memahami seni dan memahami situasi seni dan pembelaan estetikanya. Ia yakin bahwa orang mengakui adanya nilai otonom seni melalui kesenangan yang diberikan seni bagi yang mengalaminya, dan mereka yang menambahkan moral besar dan makna pendidikan terhadap seni belum membebaskan pencapaian itu dari hanya memberikan kesenangan. Seperti yang dituliskannya :

So, I shall argue that Plato understands the basic premises of some kind of 'aesthetic' defends of the arts. He was aware that some people assign the arts autonomous value on the basis of the pleasure they provide to those who experience them, and that some who attribute great moral and educational significance to the art have not properly disentangled such achievement from that of giving pleasure.<sup>162</sup>

Janaway melihat bahwa Plato pun mengalami kesulitan apabila 'dakwah'-nya tentang rasionalitas yang menjunjung tinggi *episteme* harus menjelaskan sesuatu yang mengusung *doxa* di wilayah seni yang sangat berciri estetik dalam pengertian pengenalan inderawi. Oleh karenanya interpretasi yang lebih dominan selama ini adalah gagasan bahwa Plato mengkritik seni dan bahwa Plato bersikap mendua tentang hal ini.

Teori *mimesis* Plato yang merendahkan seni dan menganggap realitas sebagai ilusi, berangkat dari idealisme memang merupakan pandangan yang sesuai. Namun demikian seni yang mengusung estetik sebagai kerja sensasi dan menimbulkan kesenangan tersendiri dianggap Plato sangat bertentangan dengan rasionalitas dan pengetahuan yang sesungguhnya. Secara implisit Plato mengunggulkan seni dan estetik, terutama keindahan, yang dianggap sebagai salah satu bentuk ideal tertinggi bersama kebenaran dan kebaikan. Berbagai penjelasan tentang bentuk-bentuk ilusi dalam seni visual menggambarkan hal tersebut. Suatu objek yang digambarkan menurut bagaimana objek tersebut dilihat

<sup>161</sup> Janaway, C., *Images of Excellence*, Clarendon Press, Oxford, 1995

<sup>162</sup> *Ibid.*, hal 8, terjemahan kutipan : "Saya akan menyatakan bahwa Plato memahami premis dasar semacam pertahanan 'estetis' bagi seni. Ia menyadari sebagian orang mengangkat nilai otonomi seni berdasarkan atas kesenangan yang diberikan bagi yang mengalaminya, dan mereka yang menghubungkan dengan moral besar dan makna pendidikan terhadap seni belum sepenuhnya membebaskan pencapaian itu dari sekedar pemberian kesenangan."

disebut dengan *phantasma*. Suatu karya dapat dibuat berdasarkan *eidolon*, gambaran tentang objek tersebut.

Teori seni Plato bukan hanya bergerak di wilayah metafisis, tetapi juga epistemologis, dan etis. Bukan hanya di wilayah estetis tetapi juga di wilayah politis. Sejak Plato gagasan tentang seni tidak dapat dilepaskan kehidupan bersama orang lain dalam polis. Jika tidak tidaklah Plato akan mengusir para seniman terutama penyair dari Athena. Metafor para penyair dianggap kebohongan belaka. Penyair yang menceritakan tentang kapal dengan begitu baik, telah menipu karena dia tidak bisa membuat kapal. Para imitator alam melalui gambar tidak bekerja apa-apa karena hal demikian dapat digantikan oleh sebuah cermin.<sup>163</sup>

... Don't you see that there is a way that in which you yourself could make all of them?"

What way is that?

It isn't hard : you could do it quickly and lots of places, especially if you were willing to carry a mirror with you, for that's the qickest way of all.

...<sup>163</sup>

Jika Plato telah menyalahkan ilusi, dan ilmu psikologi di ujung berbagai penelitiannya masih menempatkan ilusi pada ketidak-normalan, maka seni lah, khususnya seni visual, dan terlebih lagi seni visual *avant garde* yang memberikan tempat bagi ilusi. Untuk itu tidak dapat dikatakan ilusi selalu harus bermakna negatif.

Bagi pemikir kontemporer seperti Rancière (2007), mimesis dapat diartikan menurut berbagai pengertian atau aliran. Mimesis bukanlah tiruan yang sama, melainkan salah satu model peniruan belaka. Mimesis bukanlah paksaan dari luar yang membebani seni dan memenjarakannya dalam kemiripan. Ia adalah bungkus dalam tatanan cara mencipta dan pekerjaan yang menjadikannya terlihat dan dapat dipikirkan, keterputusan yang menjadikannya ada seperti adanya. Keterpisahan ini ada dalam dua tataran, di satu sisi adalah pemisahan

<sup>163</sup> Plato, *Republic X*, hal 1200, terjemahan kutipan :” Tidakkah anda tahu bahwa ada cara dimana anda sendiri bisa membuat semua itu ?” “Bagaimana caranya ?””Tidak sukar : Anda dapat melakukannya dengan cepat dan banyak tempat, khususnya kalau anda mau membawa kaca cermin, karena itulah cara tercepat dari semuanya.”

antara seni indah dan tehnik penciptaan, dalam kaitannya dengan imitasi. Tetapi ia juga melindungi peniruan seni dari kriteria religius, etis dan sosial yang umumnya menentukan penggunaan kemiripan secara legal. Bagi Rancière, “Mimesis is not resemblance understood as the relationship between a copy and a model. It is a way of making resemblances function within a set of relations between ways of making, modes of speech, form of visibility, and protocol of intelligibility.”<sup>164</sup>

### 5.1.1. KELEBIHAN DAN KEBAIKAN ILUSI

Secara historis, ilusi dipandang sebagai suatu kekurangan. Telah disebutkan terdahulu, sejak Plato bahkan dunia yang nyata ini dianggapnya sebagai ilusi dan dinilai lebih rendah. Hal demikian diperkuat oleh lahirnya agama monoteis yang menyandarkan kehidupan pada kehidupan di dunia ‘sana’ dan hidup ini hanya sementara dan fana oleh karena segala hal di dunia ini hanya ilusi belaka. Gagasan demikian juga terdapat dalam pemikiran timur, seperti pada Buddhisme, bahwa realitas ini *maya*, dan realitas sesungguhnya adalah *nirvana* yang dicapai melalui *moksha*.

Perlawanan terhadap pemikiran demikian juga telah lahir terutama melalui perlawanan terhadap gagasan tentang spiritualitas. Jika pada kaum idealis dikatakan bahwa realitas mendasar adalah spirit, dan materialitas adalah ilusi, maka bagi kaum materialis, spirit adalah ilusi yang lahir dari materialitas sejarah, ekonomi dalam masyarakat (Marx). Di wilayah agama, pandangan para ateis, adalah bahwa Tuhan adalah ilusi manusia. Kita tahu ilusi ini masih merupakan realitas dominan dalam keagamaan, sebagai inti dari keimanan.

Dalam penelitian ini diangkat tema ilusi untuk menunjukkan kelebihan ilusi dan pembongkaran terhadap pandangan tentang ilusi yang selama ini mewarnai pemikiran kita. Dengan berangkat dari gagasan epistemologi di mana persoalan kebenaran dan keabsahan pengetahuan menjadi isu sentralnya, telah kita terima selama peradaban kita bahwa ilusi adalah sesuatu kesalahan, kesalahan dalam penglihatan, kesalahan dalam persepsi, kesalahan dalam fakta dan kesalahan realitas. Kesalahan karena ilusi dibandingkan dengan apa yang seharusnya dalam ranah pengetahuan dan nilai maupun semangat budaya yang

---

<sup>164</sup> Rancière, Jacques, *The Future of the Image*, Verso, 2007, hal.73

ada pada zamannya. Ilusi adalah fakta. Fatamorgana adalah fakta bagi penglihatan kita. Manusia modern menyadari perbedaan antara fatamorgana dan genangan air yang sesungguhnya, di permukaan bumi. Fatamorgana merupakan pengalaman langsung ketika orang belum hidup di dalam dunia ilmu pengetahuan. Jika ilusi adalah imaji, maka masa kini orang telah memanfaatkan ilusi dan imaji untuk berbagai sektor kehidupan: identitas, cita-cita politik, industri kreatif. Selalu ada persoalan di wilayah ini antara dan kreativitas dan 'penyimpangan'.

Seperti dualitas di berbagai wacana filsafat dan seni, dengan menggunakan dekonstruksi Derrida kita perlu memaknai kembali anggapan yang telah mengakar dan menentukan pola pikir kita. Dalam hal ilusi yang dilawankan dengan fakta non-ilusi, maka ilusi kini berhak mendapat gilirannya untuk dimaknai secara sejajar dengan fakta non-ilusi. Namun hal demikian sebetulnya sudah agak terlambat karena sesungguhnya para pemikir tentang seni secara implisit telah memikirkannya, namun tidak semuanya mampu mengungkapkannya secara eksplisit dan menjadikannya tetap ambigu. Di samping itu gagasan tentang perasaan dan emosi yang disebut kesenangan, dianggap merendahkan pemikiran rasional, sehingga dapat difahami bahwa begitu khawatirnya Plato terhadap efek seni yang tidak mendukung suasana polis. Hal ini terlihat dari pemikiran Plato seperti yang disangkakan Christopher Janaway dalam *Images of Excellence*, seperti dikutip tersebut di atas.

Dari uraian pada bab-bab sebelumnya, penulis menyimpulkan bahwa ilusi memiliki kelebihan dan kebaikan, serta sekaligus kekuatan yang tersimpan secara potensial dan belum dimanfaatkan secara optimal. Berikut penulis menyimpulkan enam poin sebagai ringkasannya :

1. Secara ontologis ilusi adalah fakta.
2. Secara epistemologis, ilusi adalah cara berpengetahuan dengan cara pandang yang berbeda dan memiliki kebenaran dan keabsahannya sendiri secara filosofis, psikologis dan budaya.
3. Secara visual ilusi adalah melihat dan mempersepsi dengan cara berbeda
4. Sebagai gagasan ilusi adalah perbedaan sudut pandang dalam melihat dan memaknai realitas, pengetahuan dan visualitas. Gerak antara pemaknaan kreativitas dan perbedaan fakta.

5. Dari sisi nilai ilusi bersifat relatif yang setara dengan nilai dan pemaknaannya di wilayah budaya visual lainnya.

6. Ilusi dapat bersifat negatif dan positif, tergantung pada cara pandang kita.

Dari uraian tersebut di atas, secara sederhana penulisan ini berusaha menggunakan titik berangkat ilusi sebagai yang positif, yang dapat digunakan untuk pendidikan dan pendidikan politik.

## 5.2. IDEALISASI DAN PENDIDIKAN

Pendidikan terjadi pada pembelajaran manusia dalam kehidupan secara formal maupun non-formal. Pendidikan dimengerti secara umum sebagai pola pemberian pengetahuan melalui tatanan formal seperti sekolah (*schooling*), dengan persyaratan tertentu. Pendidikan dapat berarti sangat luas, sebagai *long-life education*, pendidikan manusia sepanjang hidup, seperti terjadi dalam keluarga dan masyarakat. Dalam istilah Yunani terdapat akar kata pendidikan yaitu *paedeia* yang berarti anak didik, yang melahirkan kata pedagogik yang artinya adalah pendidikan, dan kata *politeuma*, yang artinya adalah politik, dalam arti hidup bersama orang lain. Dalam penelitian ini kedua istilah tersebut akan dipergunakan secara setara untuk mendukung makna ilusi bagi dunia pendidikan baik sebagai pembudayaan maupun sebagai pendidikan politik.

### 5.2.1. Pendidikan Estetik Friedrich Schiller

Dalam penelitian ini, pendidikan akan dibahas melalui pemikiran Schiller dan filsafat pragmatisme. Dasar dari penggunaan pemikiran Schiller adalah konsep pendidikan estetik yang ditawarkan, sedangkan dasar dari penggunaan pragmatisme adalah karena pandangan dunia pragmatisme berangkat dari cara kerja induksi dan pengalaman manusia, serta hubungan antara pengetahuan dan budaya. Cara kerja induksi digunakan dalam metode apresiasi seni dan pengalaman merupakan hal yang sangat dekat dengan wilayah apresiasi seni. Dalam penelitian ini penulis akan lebih banyak mengutip filsafat pendidikan Dewey dan neo-pragmatisme Bernstein dan Rorty, meskipun menggunakan pragmatisme secara umum, dengan mengambil asalnya dari tradisi Eropa pada pemikiran Schiller.

Menurut Ozmon dan Craver (1995), pragmatisme yang lebih merupakan tradisi pemikiran Amerika, tidak lepas dari asal usulnya yaitu tradisi pemikiran Eropa kontinental, yang berciri pemikiran Inggris, khususnya pada pemikiran F.C.S.Schiller (1759-1805).

Dalam karyanya, *Aesthetic Letters*, yang merupakan kritik terhadap zamannya, Schiller menawarkan suatu pendidikan estetik bagi manusia. Ia menawarkan paradigma estetik baru sekaligus paradigma pendidikan baru dengan cara menyatukan yang formal dengan aspek historis, dengan cara mengkombinasikan teori dorongan-dorongan manusiawi (*human drives*) dengan gagasan pendidikan. Pemikiran tentang pendidikan, tidak hanya bersifat historis, seperti pengandaiannya tentang perkembangan cita-cita individual atau kolektif yang diinginkan dari yang kurang menuju yang lebih, pendidikan juga perlu menganalisis kondisi kekinian zaman.

Apa yang disampaikan oleh Hammermeister tentang Schiller tersebut, dapat menjelaskan asal usul kaitan pendidikan menurut pragmatisme dengan gagasan pemikiran Schiller yang dibahasnya.

While the notion of education does not need a preestablished vision of where to come – better pedagogical theories set goals depending on the potential to be develop – all effort at guidance and improvement must understand the shortcoming, distortion, and dormant possibilities of the present.<sup>165</sup>

Oleh karena itu uraian Schiller tentang pendidikan estetik (*aesthetic education*) dimulai dengan analisis mendalam menyangkut tingkat kekinian manusia dilihat dari sudut kekacauannya (*its disorder*). *Aesthetic Letters* mengusulkan untuk menggabungkan motif pendidikan yang sangat dominan pada masa Pencerahan dengan disiplin ilmu baru yaitu estetika. Menurut Hammermeister, Schiller lah yang pertama memimpikan seni digunakan untuk tujuan pedagogis. Meskipun hal demikian sudah berkali-kali ditekankan oleh

---

<sup>165</sup> Hammermeister, Kai, *The German Aesthetic Tradition*, bab 3 Schiller, Cambridge University Press, 2002, hal. 42-61, terjemahan kutipan :”Sementara pengertian pendidikan tidak memerlukan pandangan arahan harus kemana – teori pendidikan yang lebih baik menentukan tujuan-tujuan berdasarkan potensi yang dimiliki untuk dikembangkan – semua petunjuk dan pengembangan harus memahami kemungkinan kelemahan, distorsi dan diamnya kekinian.”

Plato tentang peran seni dalam pendidikan bagi orang muda, seperti yang dikutip dari *Republic*, berikut ini :

We must seek out such artists as have the talent to pursue the beautiful and the graceful in their work, in order that our young man shall benefit from living, as it were, in a healthy place, whence something from these beautiful works will strike their eyes and ears like a breeze that brings health from salubrious places to, and harmony with, the beauty of reason.<sup>166</sup>

Tidak seperti Kant yang gagasannya tentang pendidikan kurang berhubungan langsung dengan estetikanya (menurut Hammermeister), meskipun Kant menyatakan bahwa moral merupakan tujuan politik negara, pemikiran Schiller tidak sependapat tentang hal itu untuk dua hal : pertama menurutnya pencapaian moral langsung oleh negara tidaklah mungkin, dan negara tidak akan berhasil dengan proyek ini, tetapi harus melalui jalan memutar yaitu estetik. Schiller menolak tanggung jawab pedagogis oleh negara. Cara bagaimana kebaikan moral diarahkan adalah melalui perjumpaan individu dengan seni secara bebas, tanpa organisasi.

Should we expect this effect (the education of man's entire faculties) from the state? That is not possible, because the state as it exists now has caused the evil, and the state as reason conceives it in the idea must itself be based on an improved mankind rather than bring it about.<sup>167</sup>

Menjadi penting untuk membahas kaitan pendidikan estetik yang ditawarkan oleh Schiller dengan pandangannya tentang dorongan yang ada pada manusia (*drives*). Mengacu pada pandangan Fichte tentang tiga macam dorongan yaitu dorongan alamiah (*natural drive*), dorongan untuk kebebasan (*drive of freedom*) dan

<sup>166</sup> *Republic*, § 401c, Terjemahan kutipan : "Kita mencari seniman seperti itu untuk mengejar keindahan dan keanggunan dalam karya mereka agar orang muda dapat belajar dari mereka seperti yang sudah, pada tempat yang sehat, ketika sesuatu dari karya indah ini akan menyentak mata dan telinga mereka seperti angin sejuk yang membawa kesehatan dari tempat yang menyegarkan bagi dan dalam harmoni dengan keindahan akal."

<sup>167</sup> *Op.Cit.* hal.47, terjemahan kutipan : "Apakah kita harus mengharapkan semua efek (pendidikan bagi semua kemampuan (fakultas) manusia) dari negara ? Itu tidak mungkin, karena negara seperti yang ada saat ini telah menyebabkan keburukan, dan negara rasional menggagasnya dalam pengertian dirinya harus mendasarkan diri pada kemanusiaan yang maju ketimbang menghasilkannya."

dorongan murni (*pure drive*) sebagai dorongan moral yang merupakan gabungan dari dua dorongan sebelumnya, Schiller, menggolongkan dorongan menjadi tiga yaitu dorongan inderawiah (*sense drive, Stofftrieb*), dorongan formal atau rasional (*form drive, Formtrieb*) dan dorongan bermain (*play drive, Spieltrieb*). Dorongan inderawiah adalah dorongan yang ditentukan oleh persepsi sensual panca indera. Dorongan bentuk adalah dorongan yang ditentukan oleh rasionalitas. Karena keduanya berasal dari wilayah yang berbeda, keduanya tidak pernah saling bertemu. Kedua dorongan itu dipertemukan dan diatasi oleh dorongan bermain. Kondisi estetik akan muncul jika manusia dapat mengatasi dua dorongan yang saling berlawanan tersebut. Dorongan bermain ini terkait dengan pengalaman akan seni.

Kaitan antara dorongan dengan pendidikan estetik dijelaskan sebagai berikut : Schiller menginginkan kekinian zamannya yang dianggapnya mengalami malaise, dapat kembali seperti zaman ideal Yunani Kuno, ketika sensualitas dan rasio belum diceraikan satu sama lain, yang kesatuannya menjadikan manusia bahagia pada zamannya. Gerakan menuju yang ideal merupakan isi dari pendidikan estetik Schiller, dengan penyatuan antara sensasi dan rasio.

Kebebasan yang ditawarkan oleh Schiller melalui adanya dorongan bermain, mendatangkan ambiguitas, dalam kaitannya dengan yang sublim dan kaitan konsep Schiller tentang kondisi atau negara estetik. Lesley Sharpe menuliskan <sup>168</sup> sebagai berikut :

The aesthetic state is one in which all members cultivate the equilibrium of aesthetic freedom by regarding everything and everybody with an aesthetic attitude, that is they regard them under aspect of *Schein*, or aesthetic semblance and thus maintain an equanimity and disinterestedness characteristic of aesthetic contemplation.

Demikian gagasan dari Schiller yang mendukung pendidikan dan politik estetik menurut zamannya.

---

<sup>168</sup> "Concerning Aesthetic Education". *A Companion to the works of Friedrich Schiller*, Steven D. Nartison, Candem House, 2005 (*e-book*, pdf, d.5 Agustus 2009), hal 160, terjemahan kutipan : "Negara atau keadaan estetik adalah dimana semua warganya tertanami keseimbangan kebebasan estetik dengan menganggap setiap hal dan setiap orang dengan sikap estetik, yaitu bahwa mereka menghormati menurut aspek *Schein*, atau kemiripan estetik dan dengan demikian memelihara ciri ketenangan dan ketulusan dari kontemplasi estetik."

Selanjutnya akan dibahas tentang gagasan pendidikan pragmatisme. Dalam kaitannya dengan pengalaman, pengalaman estetik terhadap karya seni merupakan hal khusus yang dibahas Dewey. Menurut Dewey, setiap orang dapat mencapai dan menikmati pengalaman estetik, asalkan kecerdasan kreatif itu dikembangkan melalui pendidikan. Oleh karenanya, pengalaman akan seni bukan milik sedikit orang melainkan dapat terjadi pada setiap orang dan dapat diterapkan dalam kegiatan hidup sehari-hari. Pandangan Dewey tersebut, diringkaskan oleh Ozmon dan Craver<sup>169</sup>, yang juga menyatakan bahwa pengalaman estetik merupakan titik tertinggi, dibandingkan dengan pengalaman biasa.

Telah banyak pemikir yang mendefinisikan apa itu pendidikan. Bukan hanya para filsuf pendidikan, tetapi juga para filsuf pada umumnya. Filsafat yang dijadikan dasar bagi pemecahan persoalan pendidikan semakin tampak kaitannya ketika kita akan mendefinisikan apa itu pendidikan. Pertanyaan-pertanyaan seperti apa manusia itu, dan adanya berbagai pandangan menjadikan definisi pendidikan semakin rumit. Pertanyaan-pertanyaan seperti apakah pendidikan adalah proses mengeluarkan isi pikiran anak yang telah ada secara implisit, ataukah pendidikan adalah proses pengembangan kemampuan yang telah ada dalam diri manusia? Apakah pendidikan adalah mengaktifkan kerja otak sehingga memperoleh dan menyimpan fakta-fakta dan nilai? Apakah pendidikan merupakan penulisan pengalaman pada *tabula rasa* individu?

Pertanyaan-pertanyaan tersebut telah melahirkan konsep pendidikan yang berbeda satu sama lain, namun setidaknya dapat disimpulkan dalam tiga hal yaitu, pertama, pendidikan bukan semua hal tersebut di atas, karena ada konsep yang saling bertentangan, kedua, pendidikan adalah proses, dan ketiga, penelitian mendalam terhadap kedua model definisi tersebut melahirkan dua pendekatan yang berbeda dalam pendidikan dari dikotomi tersebut, yang satu yang memandang pendidikan sebagai proses mengeluarkan dan membangun kemampuan internal yang masih tertidur dalam diri anak, sementara yang lain memandang pendidikan sebagai proses mengasimilasi informasi eksternal dan menyuntikkannya kepada anak. Bahkan dalam masa Perikles perlawanan ini

---

<sup>169</sup> Ozmon, H.A., and Craver, S.M., *Philosophical Foundations of Education*, fifth ed. Merrill an imprint of Prentice Hall, 1995, hal. 121-170

diungkapkan dalam dialog Sokratik yang dilawankan dengan dialektisme nya Aristoteles.<sup>170</sup>

Dalam *Problems in Education and Philosophy* seperti di kutip di atas, Brauner dan Burns menyampaikan tiga bentuk pendidikan yaitu : pendidikan sebagai manifestasi, pendidikan sebagai akuisisi, dan pendidikan sebagai transaksi. Penjelasannya adalah sebagai berikut :

Pertama, pendidikan sebagai manifestasi. Dalam pandangan ini diuraikan bahwa jika manusia mempunyai kemampuan mendasar, seperti kemampuan melihat dan mendengar yang sama pada setiap manusia namun berbeda derajatnya pada individu, maka pendidikan dapat didefinisikan sebagai proses identifikasi dan pengembangan kemampuan primer tersebut. Maka pendidikan adalah memanifestasikan apa yang laten ada pada setiap anak manusia.

Kedua, pendidikan sebagai akuisisi. Pendidikan sebagai akuisisi menekankan pada kemampuan anak manusia untuk menyerap informasi dengan meneliti dunia luar , sebagai sarana memasukkan apa yang ada di luar ketimbang mengeluarkan apa yang ada di dalam anak didik.

Ketiga, pendidikan sebagai transaksi merupakan gabungan dari model pertama dan kedua, yaitu sebagai proses pemberian dan pengambilan (*give and take*) antara anak manusia dan lingkungannya. Proses itu merupakan proses di mana melaluinya anak manusia menciptakan ketrampilan untuk memodifikasi dan mengembangkan kondisi yang melingkupinya, termasuk juga pembentukan sikap dan kecenderungan yang memandu usahanya dalam rekonstruksi kemanusiaan dan alam fisik.

Salah satu kritik terhadap pendidikan adalah terjadinya proses institusionalisasi pendidikan seperti yang diungkapkan oleh Ivan Illich. Pendidikan melalui institusi sekolah yang diharapkan ‘memajukan’ anak manusia, telah terjebak pada justru ‘masyarakat yang tidak sekolah’, karena penyekolahan manusia nilai-nilai terinstitusionalisasikan, diukur melalui standar tertentu dan dibuat paket-paketnya. Sekolah menjadi agama baru, yang keluar dari niat awalnya untuk membebaskan manusia menjadi institusi yang mengatur dan

---

<sup>170</sup> Brauner and Burns, *Problems in Education and Philosophy*, Prentice hall, Inc., 1965, hal 15 - 17

mengekang manusia. Pada kenyataannya proses pendidikan dan pembelajaran pada manusia tidak sedemikian, seperti yang disangkakan Illich seperti :

In fact, learning is the human activity which least need manipulation by others. Most learning is not the result of instruction. It is rather the result of unhampered participation in a meaningful setting. Most people learn best by being 'with it', yet school makes them identify their personal cognitive growth with elaborate planning and manipulation.<sup>171</sup>

Pendidikan merupakan proses yang kompleks dalam diri manusia. Salah satu yang ditawarkan oleh pragmatisme adalah bekerja langsung melalui pengalaman. Hal ini tidak lepas dari asal kata pragmatis dalam bahasa Yunani yang artinya 'kerja'.

Cara kerja filsafat pragmatisme, terutama kebangkitannya setelah Dewey melalui Bernstein, mendukung konsep pendidikan yang menghargai perbedaan, yaitu : Pertama, kritiknya yang gigih terhadap pengetahuan yang berlandas pada kepastian atau fondasi yang tetap. Kedua, pengertian yang kuat bahwa keberadaan manusia berciri sulit dan dapat salah (*precarious and fallible*). Ketiga, komitmen etis dan politis untuk memperbaiki penderitaan manusia. Keempat, komitmen positif untuk perubahan menuju demokrasi sosial yang egalitarian. Kelima, penolakan terhadap sinisme, tiadanya harapan, dan percaya pada kelemahan sosial dan politik.<sup>172</sup>

Dari para pengusung kebangkitan pragmatisme adalah Richard Rorty. Melalui kritiknya terhadap fondasionalisme pengetahuan manusia, ia mengkritik 'normal discourse', dan menawarkan 'abnormal discourse'. Studi tentang ilusi tidak dapat dilepaskan dari gagasan fondasionalisme pengetahuan yang

---

<sup>171</sup> Illich, Ivan D., *Deschooling Society*, Penguin Books, 1971, terjemahannya : "Pada kenyataannya, pembelajaran adalah kegiatan manusiawi yang paling sedikit memerlukan manipulasi orang lain. Hampir semua pembelajaran tidak dihasilkan oleh pengajaran. Ia lebih merupakan hasil partisipasi yang tidak terhambat dalam tataan yang bermakna. Hampir semua orang belajar terbaik dengan cara "bersama pelajaran itu", sekolah telah membuat mereka menandai pertumbuhan kognitif personalnya dengan perencanaan dan manipulasi yang terperinci."

<sup>171</sup> Osmon and Craver, hal.140

<sup>172</sup> "And something look crooked when seen in water and straight when seen out of it, while something else looks concave and convex because our eyes are deceived by its color, and every other similar short of cofusion is clearly present in our soul. And it is because they exploit this weakness in our nature that trompe l'oeil painting conjuring , and other form of trickery have powers that are little sort of magical." (Plato, *Republic*, 1207) Terjemahannya : "Dan sesuatu tampak bengkok ketika dilihat didalam air dan lurus ketika di lihat di luarnya, sementara lainnya

menyatakan bahwa ilusi adalah salah seperti yang telah diungkapkan oleh Plato.<sup>173</sup>

Kita tetap perlu memahami yang ‘normal’ sebelum kita melanjutkan dengan yang ‘abnormal’. Rorty khawatir bahwa deskripsi objektif fondasional akan membekukan budaya dan mendehumanisasikan manusia melalui kosa kata tunggal. Nilai yang ditawarkan dari yang ‘abnormal’ bahwa ia akan menggoyahkan kita secara bebas dari keyakinan bahwa kita akhirnya menemukan fondasi permanen yang mengkritik budaya kita.<sup>174</sup> Kritik Rorty ini menurut Osmond dan Craver merupakan usaha untuk menyampaikan kembali konsep *phronesis* Aristoteles, yaitu cara berpikir praktis yang tidak didasarkan pada fondasi tetap dan abadi.

Schiller dan pragmatisme Dewey, sesuai dengan zamannya masing-masing mencoba mencari solusi bagi problem kekinian keduanya dengan tawaran pada pendidikan estetik yang berciri pengalaman, kebebasan, untuk mengatasi berbagai peperangan dan kekerasan antar manusia.

### 5.2.2. Pendidikan dan Cita-cita (Kemungkinan yang baik)

Kembali pada gagasan simbolik pada pemikiran Cassirer, tentang kemampuan manusia membedakan fakta dan kemungkinan, subbab ini akan membahas tentang kemampuan melihat kemungkinan sebagai bentuk cita-cita di dalam dunia pendidikan. Meskipun konsep pendidikan berangkat dari tradisi filsafat dan gagasan filosofis yang berbeda, namun pada umumnya pendidikan ingin memajukan dan membebaskan manusia, ke arah yang dianggap lebih baik. Di antara tradisi filsafat yang mendukung cita-cita pendidikan yang lebih baik adalah pragmatisme melalui gagasan pendidikan progresif yang diusung oleh John Dewey, misalnya. Menurutnya, selama ini model pendidikan tradisional dianggapnya hanya berada dalam pilihan ini atau itu (*either-or*). Dengan pendidikan progresif dimaksudkan adalah pendidikan yang berbasis pada pengalaman anak manusia yang sifatnya berkesinambungan. Bukan hanya perubahan saja yang diinginkan melainkan perubahan ke arah depan. *Progress is*

---

tampak cekung dan cembung karena mata kita tertipu oleh warnanya, dan jenis kebingungan lainnya dengan jelas tampil di jiwa kita. Dan karena hal itu menggunakan kelemahan watak kita bahwa lukisan *trompe l'oeil* dan bentuk trik lainnya yang sedikit magis.”

<sup>174</sup> *Op.Cit.*,hal. 141

*change in the desirable direction*. Kata ‘yang diinginkan’ (*desirable*) menunjuk pada nilai yang implisit pada *progress* tersebut.

Tentang nilai sebagai elemen dalam arah pendidikan dapat bersifat absolut ataupun relatif. Pada pandangan tradisional yang berdasar pada pandangan bahwa nilai bersifat absolut, disimpulkan beberapa hal yaitu, pertama, bahwa nilai bersifat abadi, tidak dapat mati, berada di luar manusia, *a priori* dan mutlak. Di sini pendidikan merupakan tujuan (*end*). Sementara itu pandangan instrumental atau pandangan pragmatik, lebih menempatkan nilai pada tataran sosial, ketimbang metafisis. Pengalaman sehari-hari adalah sumber nilai yang tak bisa diabaikan, seperti yang disampaikan Dewey. Tentang nilai, Dewey memastikan bahwa : “ ... values are judgements about the conditions and results of experienced objects ; judgments about that regulate the formation of our desire, affections and enjoyments.”<sup>175</sup> Bagi pandangan yang menganggap nilai bersifat relatif, disimpulkan bahwa nilai bersifat sementara, dapat mati, berkonsekuensi, tergantung pada manusia, *a posteriori* dan relatif.

### **5.2.3. Pendidikan dan Kreativitas**

Terdapat kaitan erat antara pendidikan dan kreativitas. Salah satu faktor yang dianggap sebagai pendorong pada pencapaian tujuan pendidikan adalah kreativitas. Kreativitas tentu tidak hanya terjadi di wilayah pendidikan saja, di wilayah ilmu pengetahuan dan seni dianggap sebagai tempat kreativitas. Kreativitas ini yang telah melahirkan kebudayaan manusia.

#### **5.2.3.1. Apa itu Kreativitas**

Kreativitas adalah bidang yang berada di wilayah kajian interdisipliner. Kreativitas dapat didefinisikan dari berbagai bidang, psikologi, sosiologi, antropologi, sejarah, filsafat dan budaya, termasuk di dalamnya adalah kreativitas dalam ilmu pengetahuan, seni dan humor seperti yang digagas oleh Arthur Koetsler.

---

<sup>175</sup> *Op. Cit.*, hal.76 Terjemahan kutipan : “... nilai adalah putusan tentang kondisi dan hasil dari objek-objek yang dialami ; putusan tentang hal itu lah yang seharusnya mengatur bentuk keinginan , afeksi dan kesenangan kita.”

Perjalanan sejarah tentang kreativitas mengalami perubahan. Baru setelah zaman modern, kreativitas dianggap sebagai kemampuan lebih dari manusia. Pada masa sebelumnya gagasan baru sebagai bentuk kreativitas dianggap berasal dari dewa atau tuhan.

Kreativitas dianggap sebagai kemampuan manusia yang paling tinggi. Kreativitas menjadikan manusia sangat manusiawi. Namun demikian, meskipun penting, kreativitas kurang mendapat perhatian dari para ilmuwan, seperti yang disangkakan R. Keith Sawyer (2006). Ia mencoba menjelaskan tentang kreativitas dengan tujuan yaitu :

1. dapat membantu mengidentifikasi dan mengenali setiap bakat unik masing-masing orang.
2. dapat membantu pemimpin untuk merespons dengan lebih baik tantangan yang dihadapi masyarakat modern.
3. membantu kita menjadi pemecah masalah yang baik
4. membantu mengenali pengalaman puncak untuk kesehatan mental
5. membantu pendidik untuk mendidik lebih baik

Terdapat beberapa mitos tentang kreativitas seperti yang dijelaskan oleh Sawyer. Mitos-mitos tersebut adalah : pertama, bahwa kreativitas datang dari bawah sadar; kedua, bahwa anak-anak lebih kreatif dari orang dewasa, ketiga, bahwa kreativitas menghadirkan kekuatan dalam diri individu, keempat, bahwa kreativitas adalah bentuk penemuan diri secara terapeutik, kelima bahwa kreativitas adalah inspirasi spontan, keenam, bahwa banyak karya kreatif yang ditemukan pada zaman lebih kemudian, ketujuh, bahwa setiap orang kreatif, kedelapan, bahwa kreativitas sama dengan originalitas dan kesembilan, bahwa seni murni lebih kreatif dari kerajinan/kriya.<sup>176</sup>

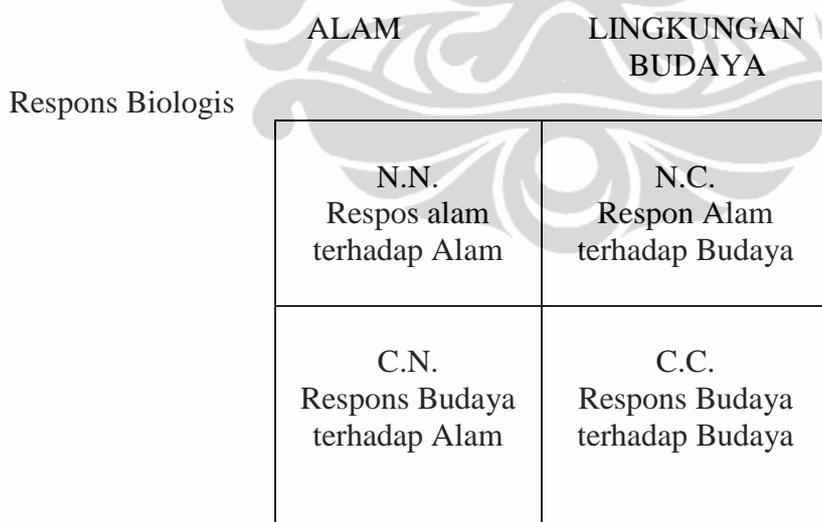
Penelitian ini mencoba menambah deretan apa saja yang dapat menjadi sumber kreativitas yang salah satunya adalah adanya ‘penyimpangan’. Namun persoalan penyimpangan ini bukan hal baru dalam sejarah pertumbuhan budaya manusia. Budaya bukan hanya lahir dari proses pelestarian tradisi, melalui internalisasi, akulturasi dan inkulturasi, tetapi juga lahir dari perlawanan terhadap tradisi. Budaya sub-kultur, adalah perlawanan terhadap budaya *mainstream* yang

<sup>176</sup> Sawyer, R., Keith, *Explaining Creativity, The Science of Human Innovation*, Oxford University Press, 2006, hal.18-25

dominan. Perbedaan pengertian budaya bukan hanya persoalan perbedaan definisi dalam buku-buku, melainkan perbedaan dalam realitas ontologis-sosial. Konflik budaya bukan hanya konflik di atas kertas melainkan *real conflict* seperti yang disangkakan dan diyakini oleh Eagleton.<sup>177</sup> Untuk itu ‘penyimpangan’ sebagai salah satu bentuk kreativitas adalah bagian dari keberadaan manusia.

Kreativitas adalah proses belajar pada makhluk hidup, untuk bertahan dapat hidup (*survival*). Kreativitas pada tingkat yang paling sederhana adalah bentuk respons terhadap suatu stimulus, pada tingkat biologis, yang disebut dengan refleksi. Setiap tantangan menyangkut ‘pemecahan masalah’, lalu terjadi restrukturasi, yaitu hal-hal yang telah terbentuk sebagai pola baku didobrak dan diatasi, dalam bentuk penyelesaian kreatif. Pada perkembangannya kreativitas merupakan interaksi antara manusia dan lingkungannya baik lingkungan alam, sosial dan budaya. Dalam paradigma *nature-culture*, terdapat empat pola interaksi antara alam dan alam, antara alam dan budaya, antara budaya dan alam dan antara budaya dan budaya, seperti tergambar dalam bagan berikut ini <sup>178</sup>:

Bagan 5.1 : Diagram Paradigma BUDAYA – ALAM (*CULTURE – NATURE*)



Respons kultural

Kreativitas merupakan pola interaksi antara manusia dengan alam dan budaya yang akan melahirkan keseluruhan kebudayaan manusia. Dalam

<sup>177</sup> Eagleton, Terry, *The Idea of Culture*, Blackwell Publishers, 2000

<sup>178</sup> Noerhadi, Teoti Heraty, Kreativitas, Suatu Tinjauan Filsafat, dalam Kreativitas, Editor Sutan Takdir Alisjahbana, Dian Rakyat, 1983

keaktivitas diperlukan daya-daya tertentu yang oleh Rollo May disebut dengan keberanian. May mengelompokkan keberanian menjadi empat, yaitu keberanian fisik, keberanian moral, keberanian sosial dan keberanian kreatif. Selain keberanian kreativitas juga mengandaikan adanya kebebasan.

Pertumbuhan kebudayaan memiliki pola dasar antara harmoni dan konflik. Antara pelanggaran dan perlawanan. Antara pemapanan dan pembongkaran. Budaya baru yang dianggap lebih baik lahir dari ‘babak belur’ nya umat manusia. Pemahaman terhadap perbedaan, dan perbedaan di wilayah visual, mencoba mengantisipasi keburukan yang mungkin terjadi pada konflik di wilayah visual dan seni visual. Seperti yang telah ditawarkan oleh Gombrich, sebuah ‘antisipasi’ dalam melihat.

### 5.2.3.2. Antara Kreativitas dan ‘Penyimpangan’.

Dalam studi tentang kreativitas, khususnya kreativitas visual, lukisan selalu menjadi contoh pertama dalam pembahasan baik dalam kepustakaan maupun diskusi dalam kelas, melebihi musik, teater, arsitektur, film, iklan dan sebagainya. Menurut Sawyer, alasan mengapa lukis selalu menjadi pembahasan , pertama karena ini sesuai dengan mitos tentang kreativitas individu pada budaya barat, dengan membayangkan seorang pelukis bekerja soliter, tidak peduli pada apa yang terjadi di luar dan tidak peduli pada aturan-aturan. Namun yang visual bukan hanya lukis, dan mitos individu seniman telah dipecahkan melalui pendekatan kontekstual. Lahirnya *outsider art*<sup>179</sup> menunjukkan hal ini. *Outsider art* yang masih mengusung mitos kreativitas individu hanya dapat dijelaskan melalui pendekatan sosial budaya.

Seperti juga studi tentang ilusi secara umum di wilayah persepsi visual, studi tentang kreativitas oleh psikolog diletakkan di ujung grafik, sebagai penyimpangan. Kenormalan yang diukur melalui penempatan rata-rata pada kurva

<sup>179</sup> Yang dimaksud dengan *outsider art* adalah : “*art produced by self-taught individuals who are driven by their own impulses to create.*” (Sawyer, 2006:189), “Seni yang dihasilkan secara otodidak yang didorong oleh impuls diri sendiri.” Gagasan tentang *outsider art* lahir sekitar tahun 1920an bersamaan dengan avant garde. *Outsider art* disebut asyulum, yang didefinisikan sebagai karya yang mentransformasi terapi menjadi bentuk seni. Jean Dubuffet memberi nama lain yaitu *art-brut* atau *raw art* dalam arti karya yang merepresentasikan ‘*uncultivated, unrefined, spontaneous expression.* Pada tahun 1970, kritikus Inggris Roger Cardinal, memperluas pengertian ‘*outsider*’ melampaui seni yang dihasilkan pasien terapi dan memasukkan orang-orang yang berkarya di luar *mainstream*, dari orang dengan impuls otodidak (Zolberg dan Cherbo, 1997).

normal menjadikan kreativitas berada pada posisi tidak normal (*deviant*), terutama yang terjadi pada para genius. Standar demikian sebagai gagasan pemikiran modern yang positivistik, telah mendapat kritiknya melalui pemikiran Foucault, dalam karya-karyanya bahwa selama ini kita terperangkap pada standar kenormalan tertentu yang dipatok oleh masyarakat modern terhadap orang sakit dan nara pidana, sehingga mengabaikan keberbedaan.

Gagasan tentang kreativitas yang dianggap merupakan ujung dari skizofrenia, dijelaskan dengan contoh seorang penyair yang menyatakan bahwa A seperti B, sementara tak ada orang yang melihat kesamaan antara keduanya, maka kita sedang dibawa kepada ke suatu bidang dimana yang *real* dan tidak *real* bersatu dan memberikan kita kedalaman dan dimensi yang tak dapat diduga. Apresiasi oleh Silvano Arieti tentang puisi Shakespeare, dalam *Machbet* menjelaskan hal tersebut :

... out, out, brief candle  
 Life's but a walking shadow, a poor player  
 That struts and frets his hour upon the stage  
 And then is heard no more; it is a tale  
 Told by an idiot, full of sound and fury,  
 Signifying nothing ...

Terjemahannya :

... mati, matilah, lilin sekejap  
 Hidup adalah bayangan berjalan, pemain buruk  
 Yang pongah dan cerewet ketika di atas panggung  
 Dan lalu tidak terdengar suaranya lagi; hanya dongeng  
 Yang diceritakan seorang idiot, penuh prasangka dan kegeraman  
 Tak menceritakan apa-apa ...

Menurut apresiator tersebut, kita memahami hal yang besar dan meragukan. Shakespeare berusaha menjelaskan serangkaian definisi tentang kehidupan. Jika kita tetap bertahan dengan kehidupan nyata sehari-hari, kita dapat membantah bahwa hidup ini bukan sebuah lilin, bukan bayangan yang berjalan, bukan pemain buruk, bukan sebuah dongeng yang diceritakan oleh seorang idiot. Realitas kehidupan jadi tertutup. Meskipun definisi tentang kehidupan tidak terdapat di dalam kamus atau dalam buku teks biologi, kita merasa bahwa kita mendekati untuk menyentuh kebenaran khas yang dapat dijelaskan oleh metafor. Metafor

tampak membawa kita mendekati dunia pemahaman yang absolut yang lebih *real* dari realitas.<sup>180</sup>

Keberhasilan metafor dalam seni, seperti dalam puisi tersebut, meskipun mungkin mengurangi kekayaan realitas, dapat menambahkan sesuatu pada pemahaman kita dan memberi suatu nilai estetik. Imajinasi seniman sama dan sekuat imajinasi pemimpi (*dreamer*) atau oleh yang Arieti, disebut dengan “*orgies for identification*,” yang sama dengan para skizofrenik. Seniman dapat menggunakan imaji-imaji dalam sintesis yang tak terduga yang menjadi sebuah karya seni.<sup>181</sup>

Dalam psikologi, Skizofrenia<sup>182</sup> termasuk ke dalam perilaku tidak normal (*abnormal behaviour*). Namun demikian dalam gagasan posmodernisme skizofrenia telah menjadi salah satu bentuk kreativitas, dan menjadi idiom baru dalam penciptaan karya seni. Gagasan skizofrenik mewarnai karya-karya visual dalam budaya visual seperti pada seni instalasi, *video-art*, iklan dan *fashion*. Skizofrenik telah menjadi produk ekspresi dan konsumsi pada budaya kontemporer abad ini.

### 5.3. PENDIDIKAN SEBAGAI PEMBUDAYAAN

Kebudayaan merupakan hasil dari proses-proses berpikir dan berperilaku manusia yang terjadi melalui inkulturasi dan akulturasi. Kebudayaan dalam pengertian peradaban dianggap pencapaian manusia modern namun telah mendapat kritiknya melalui pemikiran postmodern karena didominasi. Pembudayaan dalam arti modern berarti politik budaya yang diarahkan pada peradaban barat tersebut, yang telah mencapai kemajuan melalui ilmu pengetahuan dan lahirnya teknologi, dengan dasar penggunaan rasio. Perkembangan selanjutnya pembudayaan mengalami pergeseran makna. Dalam *The Idea of Culture*, Eagleton menjelaskan bahwa “*cultivation*” sebagai bentuk pembudayaan telah bergeser dari wilayah rural ke wilayah urban. Yang dianggap lebih *cultivated* adalah masyarakat modern perkotaan, dan orang-orang desa tetap

<sup>180</sup> Arieti, Silvano, M.D., *From Schizophrenia to Creativity*, dalam Wittenberg, Earl., Ed. *Inter-Personal Psychoanalysis*, Gardner Press Inc. NY, 1978, hal 13-31

<sup>181</sup> *Loc. Cit.*

<sup>182</sup> Schizophrenia adalah gejala putusnya mata rantai penandaan pada yang mengalaminya, yang pada era postmodern diangkat menjadi idiom seni.

tertinggal, sehingga mereka pindah ke kota. Studi kultural (*Cultural Studies*) menunjukkan bahwa gagasan budaya dominan telah lampau digantikan oleh Marxisme, psikoanalisis, poskolonial, feminisme, dan posmodernisme. Oleh karenanya pembudayaan mengalami perubahan makna yang luar biasa akhir-akhir ini.

Pendidikan sebagai pembudayaan mencapai puncaknya pada masa Pencerahan Eropa abad ke delapan belas. Namun gagasan itu pun telah mendapatkan kritik oleh para filsuf dan seniman, pada zamannya, pada masa sesudahnya, romantik, dan demikian juga kritik dari zaman ini, lewat posmodernisme. Pendidikan sebagai pembudayaan untuk saat ini berada pada ketegangan antara budaya global dan lokal.

### 5.3.1. Mendidik Penglihatan

Dalam pengantar bukunya, Ken Smith et al, 2005, mengutip Richard Gregory (Psikolog dari aliran empirisisme), menuliskan bahwa kita begitu terbiasa dengan kegiatan melihat sehingga kita tidak pernah membayangkan untuk menyadari bahwa terdapat persoalan yang harus diselesaikan di wilayah itu. Sementara anak manusia belajar bagaimana berjalan, belajar berbicara atau pun membaca, kita tidak pernah belajar untuk melihat. Jika di wilayah bahasa tulis ada istilah buta huruf (*illiterate*) dan ‘melek’<sup>183</sup> huruf (*literate*), maka di wilayah visual terdapat istilah ‘melek visual’. Sebagai sebuah konsep dalam komunikasi visual, *visual literacy* adalah kesadaran penglihat atas kesepakatan (*convention*) melaluinya makna citra atau gambar visual diciptakan dan difahami.<sup>184</sup> Sama dengan di wilayah bahasa tulis, maka faktor yang sama adalah bahwa ‘melek visual’ ini juga persoalan ketrampilan yang dipelajari.

Pembahasan tentang *visual literacy*, mengasumsikan bahwa masih terdapat fenomena ‘buta visual’ dalam masyarakat. Hal demikian semakin nyata apabila dibawa ke tingkat ‘buta seni visual’, dan lebih-lebih lagi ‘buta ilusi’. Telah terjadi perdebatan tentang seni visual *avant garde* yang melecehkan keindahan seperti

<sup>183</sup> Kata ‘melek’ berasal dari bahasa Jawa yang artinya : (mata) terbuka, (mata) melihat dan (mata) tidak tertutup, tidak sedang tidur, sekaligus berarti sedang sadar.

<sup>184</sup> Messaris and Moriarty, *Visual Literacy Theory*, dalam Ken Smith et al, *A Handbook of Visual Communication*, Lawrence Erlbaum Associates Publishers, 2005, hal.481-502

yang digelisahkan Arthur C. Danto. Ilusi sebagai yang diklaim negatif telah membutuhkan persepsi kita terhadap kecacatan, keabnormalan, kekurangan yang terdapat dalam realitas secara umum, perbedaan dalam karya seni dan pandangan dunia menyangkut tampilan-tampilan visual yang ada secara ontologis, dan menyingkirkannya dari perbincangan. Kecatatan, keabnormalan, kekurangan dalam persepsi visual adalah bagian dari kenormalan itu sendiri. Yang ada adalah perbedaan belaka.

### 5.3.2. Psikologi dan Filosofi Perhatian (*attention*)

Psikologi William James<sup>185</sup> adalah salah satu bidang ilmu yang sangat menekankan pentingnya perhatian dalam proses persepsi dan kognisi. Sementara itu fenomenologi Husserl dilahirkan berdasarkan karya yang telah ada sebelumnya dari Franz Brentano (1838-1917). Teori kesadaran yang dibangunnya didasarkan pada gagasan bahwa pengalaman subjektif didasarkan pada tindakan merujuk. Pengalaman kesadaran adalah tentang sesuatu, objek atau peristiwa. Pengalaman tentang sesuatu ini disebut dengan intensionalitas. Intensionalitas dalam fenomenologi tidak dapat dilepaskan dari gagasan '*having attention*' secara psikologis. Dan pengertian ini merujuk pada Brentano, berarti makna, referensi atau tentang sesuatu (*aboutness*).<sup>186</sup>

Cara kerja kesadaran terkait dalam perhatian cukup problematik. Blackmore mempertanyakan apakah kesadaran yang mengarahkan perhatian ataukah kesadaran merupakan hasil dari memberikan perhatian ataukah bukan keduanya? Blackmore pun mengutip William James tentang 'perhatian' ini, yaitu bahwa :

Everyone knows what attention is. It is the taking possession by the mind, in clear and vivid form, of one out of what seems several simultaneously possible objects or trains of thought. Focalization, concentration, of consciousness are of its essence. It implies withdrawal from some things in order to deal effectively with others.<sup>187</sup>

<sup>185</sup> James, William. Mortimer J. Adler, ed. in chief, *Great Books of Western World*, no.53, bab XI, Attention, hal 260-298

<sup>186</sup> Blackmore, hal 16

<sup>187</sup> *Ibid*, hal 51., terjemahan kutipan :” Setiap orang tahu apa itu perhatian. Ia adalah pengambilan hak oleh kesadaran dalam bentuknya yang kuat dan jelas, satu dari apa yang tampaknya

Tidak ada proses kesadaran tanpa perhatian. Tetapi terdapat pertanyaan mendasar, apakah kita yang memberi perhatian ataukah sesuatu yang menarik perhatian kita? Menurut James, perhatian dapat bersifat pasif, tidak sengaja, tanpa usaha, atau perhatian dapat bersifat aktif dan disengaja (*voluntary*). Perhatian yang disengaja selalu diperoleh (*derived*), kita tidak pernah berusaha memperhatikan suatu objek kecuali demi suatu ketertarikan tertentu yang masih samar untuk dihubungkan dengan hal menarik secara langsung. Efek langsung dari perhatian adalah kegiatan mempersepsi, menangkap, membedakan, mengingat, dan reaksi waktu yang lebih pendek. Kedekatan merupakan ciri proses perhatian, melalui akomodasi dan penyesuaian organ inderawi dan persiapan antisipasi dari dalam untuk pusat ideasional terkait dengan objek perhatian yang kita tuju. James menyatakan tentang apa yang disebut sebagai persiapan ideasional :”The effort to attend to the marginal region of the picture consist in nothing more or less than the effort to form as clear an idea as is possible of what is there potrayed.”<sup>188</sup> Perhatian sebagai ciri yang mendasari psikologi dan fenomenologi merupakan hal penting yang kurang dibahas secara filosofis.

#### 5.4. ILLUSI DAN PENDIDIKAN (POLITIK)

Politik modern dibangun atas dasar rasionalitas. Perjalanan sejarah telah membuktikan bahwa bangunan rasionalitas, dengan melalui klaim objektivitas ilmu pengetahuan, telah membawa pada absolutisme dan otoritarianisme, melalui praktek ideologi hegemonik di wilayah hubungan antar manusia baik secara horizontal dengan sesama manusia maupun secara vertikal dengan penguasa atau Negara. Cita-cita bersama yang terwujud melalui ideologi, terperangkap pada pemapanan kekuasaan yang sedang berjalan. Sementara cita-cita politik yang ingin menggantikan ideologi politik tersebut adalah utopia belaka.

Gagasan tentang pendidikan visual secara politis telah dimulai oleh Plato. Karya seni sebagai tiruan kedua dari realitas ideal telah menjadikan Plato seorang negarawan filsuf yang absolutis, yang telah memprovokasi secara politis bahwa

---

merupakan jalan pikiran dan objek yang hadir secara simultan. Fokalisasi, konsentrasi kesadaran adalah esensinya. Ia mengimplikasikan ketidakperhatian terhadap sesuatu agar dapat berurusan secara efektif dengan lainnya.”

<sup>188</sup> *Op.Cit.*, hal.285, terjemahannya : “Usaha untuk memperhatikan bagian pinggir lukisan terdapat pada usaha untuk membentuk se jelas mungkin gagasan tentang apa yang digambarkan di sana.”

barangsiapa yang mengikuti para seniman untuk menghambakan pada estetikanya, maka ia jauh dari kebenaran pengetahuan atau pengetahuan sejati yang dianggap buruk secara moral. Seperti dalam ungapannya melalui Sokrates, berikut ini baik terhadap seni visual maupun puisi :

... paintings and imitation as a whole produce work that is far from the truth namely , that imitation really consort with a part of us that is far from reason, and the result of their being friends and companions is neither sound nor true. <sup>189</sup>

Selanjutnya :

Nonetheless, if the poetry that aims at pleasure and imitation has any argument to bring forward that proves it ought to have a place in a well-governed city, we at least would be glad to admit it, for we are all aware of the charm it exercise.

Apa yang hadir secara visual tidak serta merta merupakan keberadaan yang telah selesai, apalagi untuk suatu karya seni. Tampilan visual di wilayah kehidupan bersama orang lain (*polites*) akan selalu membawa kepada persoalan. Kehidupan bersama orang lain dipandu oleh aturan bersama yang disebut norma. Kehidupan bersama melahirkan aturan bersama yang disebut dengan moral bersama. Pada umumnya difahami bahwa moralitas lahir dari rasionalitas. "Persoalannya adalah bahwa dalam kehidupan sehari-hari aturan moralitas dipraktekkan bukan berdasarkan pada rasio melainkan berdasarkan respons yang melampaui rasio. Respons-respons tersebut dapat beredar antara reaksi terhadap perbedaan antar manusia hingga ke kecemasan atas kesejahteraan diri seseorang. Respons itu bervariasi tergantung yang mengalaminya."<sup>190</sup>

<sup>189</sup> Plato, *Ibid*, hal.1207, 1211, terjemahan kutipan : " ... lukisan dan peniruan secara keseluruhan menghasilkan karya yang jauh dari kebenaran, yaitu bahwa peniruan sangat dekat dengan bagian dari diri kita yang jauh dari akal, dan hasil dari kedekatannya dan kebersamaannya tidak masuk akal dan tidak benar." Selanjutnya : "Meskipun demikian, jika puisi yang bertujuan pada kesenangan dan peniruan mempunyai dasar untuk ditawarkan yang membuktikan bahwa ia mempunyai tempat dalam negara yang teratur, kita setidaknya akan gembira untuk mengakuinya, karena kita semua menyadari daya pikat yang diberikannya."

<sup>190</sup> Newton, Julianne H., *Visual Ethics Theory*, dalam *Handbook of Visual Communication*, Ken Smith et al, Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2005, hal. 429-443 : "The problem is that ethics that practiced in daily life are often based on responses that lie beyond reason. Those responses can range from reaction to human differences through reflexive fear for one's well-being. The responses are as variable as the living entities who experience them." Terjemahan kutipan : "Persoalannya adalah etika yang dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari seringkali didasarkan:"Persoalannya adalah etika yang dipraktekkan dalam kehidupan sehari-hari seringkali

Julianne H. Newton yang pendapatnya dikutip di atas, menjelaskan bahwa mitologi akal yang dipromosikan para filsuf abad ke dua-puluh menutupi respons non-rasional dalam jaringan irasionalitas yang dianggap lebih rendah dan primitif. Demikian juga para ilmuwan dan para bijak merendahkan dan melawankan yang visual dengan yang verbal, apalagi menyangkut ekspresi artistik dan emosi, dan meminggirkannya dalam kaitan dengan kebutuhan manusia. Sebagai konsekuensinya yang visual menjadi tidak diinginkan, dan tidak dipercaya, dan lebih lanjut dikaitkan dengan ketidak-etisan. Oleh karena itu persoalan karya visual telah merupakan persoalan sejak awal.

Dengan mengangkat tema ilusi, yang tentu paling awal berada di wilayah visual, penulis bermaksud menempatkannya sejajar dengan yang visual lainnya, karena pada akhirnya persoalan melihat bukan hanya kerja mata tetapi lebih sebagai kerja kognisi.

Newton mengasumsikan bahwa etika visual berawal dan berakhir melalui kekuasaan (*power*), karena menurutnya, kekuasaan dapat menentukan apakah sesuatu atau seseorang terlihat atau tidak terlihat, bagaimana orang yang terlihat dilihat. Oleh karena itu ia mendefinisikan etika visual melalui penggunaan kekuasaan terkait dengan diri dan orang lain.

#### **5.4.1. Politik berbasis Estetik**

Wacana Estetika, sebagai suatu disiplin di wilayah filsafat, sangat khas karena ketika ia mendasarkan diri pada pengalaman dalam kehidupan sehari-hari secara inderawi sekaligus memunculkan dan menjelaskan ekspresi spontannya dalam status disiplin intelek yang rumit. Pendapat tersebut disampaikan oleh Terry Eagleton. Estetika memang berciri kontradiktif, sebuah proyek yang belum selesai, yang dalam mempromosikan nilai teoretis beresiko mengosongkannya dari apa yang menjadi kekhasan dan ketakterkatakannya dalam cirinya yang berharga. Bahasa yang mengangkat seni menawarkan penggerogotan yang terus menerus. Argumen Eagleton adalah kategori estetik yang mengasumsikan apa yang terjadi di wilayah Eropa modern sebab ketika berbicara tentang seni ia

---

didasarkan pada respons yang terletak melampaui akal. Respons tersebut berada diantara reaksi terhadap perbedaan manusiawi dan kecemasan atas kesejahteraan seseorang. Respons tersebut bervariasi tergantung kepada yang mengalaminya.”

berbicara tentang hal lain juga, yang dalam sudut pandang Marxist dari Eagleton, adalah jantung dari perjuangan kelas atas hegemoni politis.

Apa yang telah disampaikan oleh Schiller dan kaum Pragmatis juga menunjukkan adanya persoalan etis di wilayah politik yang harus ditangani melalui estetis. Selain Schiller dan kaum pragmatis, Hannah Arendt juga mempersoalkan hal ini, ketika ia menyebutkan tentang politik sebagai estetis, dalam karyanya yang tidak selesai *Critique of Political Judgment*. Mengikuti Kant, yang menempatkan *judgment* estetis di antara rasio praktis dengan hasrat dan kehendak, dan pengertian teoretis, Arendt mengemukakan *judgment* politik, bahwa tanpa harus menjadi ilmu tentang watak manusia, politik akan menjadi tetap teoretis. *Judgment* politis bersifat teoretis karena merupakan hak prerogatif dari penonton sejarah manusia. Bagi Arendt *judgment* politis tidak merupakan tindakan dan kehendak ataupun pengetahuan kognitif. Putusan politis adalah persoalan opini.<sup>191</sup> Opini adalah *doxa* dalam pengertian Yunani, dan berarti estetis. Sosiabilitas diinterpretasikan Arendt menurut *sensus communis* Kant. Objek yang indah memerlukan dua macam harmoni, persetujuan dengan *judgment* saya yang berlaku bagi orang lain, dan persetujuan yang dialami, antara pemahaman dan imajinasi, yang dalam bahasa Kant adalah merasa senang (*well-pleased, Wohlgefallen*). Pandangan Arendt lebih mengarah pada manusia dalam budaya dan sejarah tertentu, bukan yang universal seperti Kant.

Politik estetis berujung pada persoalan etik. Politik estetis visual berurusan dengan etika visual. Menurut Newton, “*Visual ethics is the study of how images and imaging affect the ways we think, feel, behave, and create, use and interpret meaning for good or for bad.*”<sup>192</sup> Apa yang pikirkan Newton tersebut mencakup bidang yang sangat luas, yang intinya adalah ‘spirit’ komunikasi antar manusia baik melalui visual secara umum maupun pada karya seni visual.

Ketika berbicara tentang seni, kita berbicara tentang hal lainnya, ketika berbicara tentang seni visual, kita berbicara melampaui yang visual (*beyond visual aesthetic*).<sup>193</sup> Ini tentu masih merujuk pada visualitas keseharian manusia dan

<sup>191</sup> Llewelyn, John, *The Hypocritical Imagination, Between Kant and Levinas*, bab Arendt’s *Critique of Political Judgment*, Routledge, 2000, hal. 139 – 150

<sup>192</sup> Newton, dalam Ken Smith et al hal. 433

<sup>193</sup> Pada pameran Documenta ke 12 yang diselenggarakan di kota Kassel, Jerman, pada tanggal 16 Juni -23 September 2007, terdapat karya instalasi karya Sanja Iveković, 2007, yang berjudul

dalam hal seni, dengan karya visual *avant garde*, seperti karya instalasi ladang bunga poppy Sanja Iveković, *Poppy Field*, 2007. Dalam katalog dituliskan bahwa :

... The scene is deceptively beautiful. The variety of meaning that come together in Iveković's work allow of no sense of a false idyll. Mythologized antiquity as the flower of sleep, death and forgetting, glorified in Romanticism when heroin was still called Laudanum and De Quinsey confession of on English Opium Eater caused a great public furore, and a symbol of fallen soldiers in many English-speaking countries, has lost all metaphoric innocence ... . If we consider the opium farming that define economy in countries like Afghanistan, the work takes in every topical dimension. There after the American-led war against the Taliban regime, poppy agriculture is booming as never before – along with a drug war from which many profit but the opium farmer themselves benefit least. The 'painting' in Friedrichsplatz tells of this as well : exploitation and resistance ...<sup>194</sup>

(gambar pada halaman berikut)

---

'*Poppy Field*', berupa ladang bunga poppy merah di depan Museum Fridericianum. Dengan hanya melihat sekilas orang akan bertanya-tanya mengapa ada bunga poppy merah di depan museum di Jerman, yang sepertinya ditata tidak terlalu rapi. Dengan membaca katalog pameran tersebut dan ulasan seniman Indonesia yang hadir dalam pameran tersebut, yaitu F.X Harsono, seperti yang dituliskannya di harian Kompas, 16 September 2007, kita akan tahu betapa banyak hal yang diceritakan oleh kumpulan bunga poppy merah tersebut (bunga poppy merah adalah bahan pembuat opium), seperti penjualan obat-obat narkotika, dana untuk membeli senjata untuk perang dan tenaga kerja perempuan yang dibayar sangat murah untuk menangani ladang bunga tersebut.

<sup>194</sup> Katalog Pameran Dokumenta 12, 2007, hal. 260, terjemahan kutipan : "Pemandangannya mempesona. Beberapa makna yang hadir bersamaan dalam karya Iveković tidak memberi tempat bagi keindahan yang salah. Mitos kuno tentang bunga tidur, kematian dan kealpaan, dipuja pada zaman Romantik ketika heoin masih disebut Laudanum, dan pengakuan De Quinsey tentang orang Inggris pemakan opium menyebabkan kemarahan publik, telah kehilangan metafor sucinya.... Jika kita menganggap pertanian opium yang menentukan ekonomi pada negara seperti Afghanistan, karya ini menjadi pembicaraan. Disana, sesudah Amerika memastikan perang terhadap Taliban, penanaman poppy meledak tidak pernah dialami sebelumnya, bersama dengan perang melawan obat bius, yang menghasilkan banyak keuntungan dimana petaninya yang memperoleh paling sedikit. "Lukisan' di Fredericplatz menceritakan hal ini dengan baik : eksploitasi dan penolakan ..."

Gambar 5. : Karya Instalasi Sanja Iveković, *Poppy Field*, 2007, Documenta 12, Kassel, Jerman, 2007



Dalam pengantarnya terhadap buku Jacques Rancière, *The Politics of Aesthetics*, Gabriel Rockhill, penerjemah, mengartikan gagasan Rancière sebagai bentuk politik persepsi. Dimulai dari keteraturan atau ketertiban (*police*), yang diartikan sebagai sistem organisasi koordinasi yang menentukan distribusi dari apa yang terinderai (*the distribution of the sensible*) atau aturan yang memecah komunitas menjadi kelompok, posisi dan fungsi sosial. Aturan ini secara implisit membedakan antara mereka yang berpartisipasi dan mereka yang di luar, dan oleh karenanya mengandaikan pembagian estetik sebelumnya antara yang terlihat dan yang tak terlihat. Esensi politik terdapat pada penginterupsian di wilayah distribusi dari apa yang dirasakan, diinderai, dengan menambahkannya pada mereka yang tidak mengambil bagian dalam koordinasi perseptual dalam komunitas, oleh karenanya memodifikasi wilayah politik estetik tentang kemungkinan.

Kemungkinan juga dapat muncul dari gagasan post-struktural Lyotard, tentang *out of boundary*. Asal dari segala bentuk kemungkinan adalah retorika di wilayah verbal. Bukan hanya di wilayah verbal terdapat retorika, tetapi di wilayah visual dengan meminjam istilah darinya juga terdapat gagasan retorika visual seperti yang dituliskan oleh Sonja G.Foss.<sup>195</sup> Retorika, selama ini dianggap sebagai permainan bahasa di wilayah publik. Retorika didefinisikan sebagai cara manusia mempengaruhi pikiran dan perilaku orang lain dengan penggunaan bahasa secara strategis. Pada akhir-akhir ini terdapat studi retorika yang

<sup>195</sup> Dalam Ken Smith et al. hal. 141- 151

melampaui studi verbal, yaitu melalui visual. Yang dimaksud dengan retorika visual adalah : “studi citraan visual dalam retorika.”<sup>196</sup> Di antara asal usul merembesnya studi retorika visual ini adalah kekuatan imaji visual dalam budaya kontemporer. Budaya kontemporer ditandai dengan lingkungan retorik, melalui iklan, televisi, film, arsitektur, desain dan *fashion*, yang membentuk budaya seperti yang pernah dilakukan retorika ujaran semasa Yunani. Jika retorika verbal telah melahirkan tragedi dalam sejarah tidak kalah pengaruhnya bahwa retorika visual telah juga menimbulkan tragedi baru. Kasus penembakan Van Gogh atas karya *video-art*nya maupun kasus karikatur yang dipublikasikan sebuah media cetak di Denmark tentang gambar seorang Nabi adalah bagian dari tragedi visual zaman ini.

Sonja G. Foss menambahkan bahwa pengalaman manusia yang berorientasi meruang, non-linear, multidimensional, dan dinamis, hanya dapat dikomunikasikan melalui perumpamaan visual atau simbol non-dioskursif lainnya.

## 5.5. IKHTISAR

Bab lima telah menguraikan dan menjelaskan tentang implikasi ilusi dalam seni bagi pendidikan secara luas, meliputi pendidikan sebagai proses-proses belajar pada manusia, pendidikan sebagai pembudayaan dan pendidikan sebagai praktek politik, yang di dalamnya terdapat persoalan moral bersama, terkait dengan penghargaan terhadap perbedaan.

Ilusi visual sebagai fakta selama ini mendapatkan ciri negatif, yang pada kenyataannya ilusi merupakan salah satu hasil dan perilaku persepsi manusia dalam menghadapi kemungkinan. Dalam pendidikan cita-cita adalah salah satu bentuk dalam melihat kemungkinan tersebut. Dan salah satu sarana untuk mencapai cita-cita dalam pendidikan adalah melalui kreativitas. Kreativitas tidak hanya terdapat dalam pendidikan di sekolah melainkan pendidikan secara luas, baik dalam keluarga maupun dalam masyarakat.

Dalam melihat, belajar dari melihat sebagai kegiatan visual, yang melibatkan kegiatan kognitif, didapatkan bahwa melihat bukan hanya kegiatan

<sup>196</sup> *Visual rhetoric is term used to described the study of visual imagery within the dicpline of rhetoric.*

mata melainkan kegiatan pikiran, dan melihat memerlukan keaktifan dari si penglihat. Mengisi dan memanipulasi dalam melihat dapat ditemukan hal-hal baru seperti ketika kita mengapresiasi suatu karya seni. Pemaknaan terhadap suatu karya seni tidak terlepas dari pengalaman melihat meskipun dapat saja dilingkupi oleh berbagai teori, seperti formalisme, instrumentalisme, kontekstualisme dan lainnya.

Dari interpretasi ulang terhadap teori mimesis Plato, ditemukan bahwa dalam teori mimesis, tidak dapat dilepaskan dari unsur pendidikan dan politik dalam menghadapi karya seni yang dianggap sebagai ilusi. Untuk itu penulis menyimpulkan bahwa perlu dipikirkan kembali tentang status ilusi, bukan sebagai penyimpangan tetapi sebagai kreativitas dalam melihat yang dapat dioptimalkan dalam pendidikan dan hidup bersama di ranah politik.

Cita-cita Schiller untuk suatu Negara etis melalui pendidikan estetis, meskipun diwarnai konteks zamannya, adalah keinginan menyejajarkan yang sensasi dengan yang rasional, yang belum terungkap pada abad itu, masih relevan untuk di angkat kembali saat ini. Gagasan pragmatisme, melalui penekanan pengalaman dalam pemikiran Dewey dan pada pemikiran Rorty ditekankan pentingnya diskursus abnormal untuk melawan diskursus normal yang berciri fondasionalistik. Diperlukan percakapan di wilayah bahasa agar tidak terjebak pada fundamentalisme pengetahuan. Dalam kaitan dengan hal tersebut lah ilusi menjadi pokok bahasan, bahwa ilusi telah dimaknai negatif dalam tradisi pengetahuan fondasionalistik.