

## Menuju Ilmu Estetika

Isu-isu dan ide-ide

Arthur P. Shimamura

Apa yang terjadi ketika kita mengalami sebuah karya seni? Apa artinya memiliki pengalaman estetis? Apakah sains dapat membantu kita memperoleh prinsip-prinsip umum tentang estetika, atau apakah "selera itu tak bisa diperkirakan"? Filosof, psikolog, dan baru-baru ini ahli neurosains telah mencari jawaban atas pertanyaan-pertanyaan ini, di mana masing-masing kelompok ini berfokus pada isu-isu spesifik. Buku ini memberikan pendekatan interdisipliner yang mengacu pada filosofi, psikologi, dan neurosains, dan mempertimbangkan kelayakan dari ilmu estetika yang integratif.

Secara historis, istilah *estetika* telah dikaitkan dengan caranya seni membangkitkan tanggapan emosional. Alexander Baumgarten<sup>1</sup> menyiptakan istilah pada tahun 1750 untuk mengajukan pendekatan filosofisnya yang baru, yaitu mempelajari "cara berpikir secara indah" (*ars pulchre cogitandi*). Dia berargumen bahwa apresiasi atas keindahan adalah titik akhir dari pengalaman estetis. Orang bisa merasakan keindahan dalam banyak hal, mulai dari objek-objek alam sampai dengan karya seni yang mengandung ketrampilan tinggi, dan estetika adalah studi tentang bagaimana pikiran melihat objek yang indah. Baumgarten mendalilkan bahwa sifat fisik tertentu dari sebuah objek bisa membangkitkan rasa keindahan, akan tetapi pengalaman itu sendiri adalah kejadian hanya pada tingkat pikiran. Banyak orang berpendapat bahwa tujuan tunggal seni adalah untuk membuat objek yang membangkitkan perasaan keindahan - yaitu, untuk menanamkan tanggapan estetis.

Dengan mengingat banyak cara orang mengalami seni sekarang, definisi Baumgarten tentu tidak memadai. Kritikus seni dan filosof kontemporer menganggap istilah ini kuno dan tidak lagi relevan dengan cara orang mengalami seni dewasa ini (lihat Bab 6). Untuk saat ini, daripada menggunakan istilah ini, perluasan artinyadipertimbangkan. Seni dapat membangkitkan emosi kita dengan banyak cara - dari perasaan indah sampai perasaan

---

1

marah, ngeri atau jijik. Seni dapat merangsang proses-proses sensorik kita melalui keseimbangan artistik dan bentuk; mengingatkan kita tentang masa lalu kita sendiri; atau memaksa kita untuk berpikir tentang dunia dengan carayang baru. Daripada mengingatkan pengalaman estetis satu-satunya sebagai rasa keindahan yang luar biasayang kadang-kadang dialami oleh orang, misalnya saat melihat patung *David* oleh Michelangelo atau mendengarkan *Ninth Symphony* oleh Beethoven, ada berbagai macam pengalaman estetik, bahkan yang mungkin lebih terfokus pada unsur persepsi atau konseptual. Mungkin ada yang meringis dengan definisi estetika yang begitu luas dimana pengalaman pengamat tidak melibatkan emosi sama sekali. Memang, mungkin sebaiknya gagasan "estetika" dipisahkan secara total dari pengalaman seni kita. Masalah tersebut akan dibahas dalam berapa bab berikut ini. Dari awalnya, kami lebih cenderung pada inklusi dari pada eksklusif dan menganggap estetika sebagai tanggapan "hedonis" terhadap pengalaman sensorik. Tanggapan hedonis mengacu pada penilaian preferensi: sebuah objek mungkin lebih disukai atau tidak; suka atau tidak; menarik atau tidak; mendekati atau menghindari. Karya seni adalah objek utama untuk evaluasi estetika, karena tujuan tunggal dari banyak karya seni adalah untuk menanamkan tanggapan hedonis. Dengan demikian, buku ini berpusat pada cara kita memandang karya seni, meskipun tanggapan hedonis dapat ditimbulkan oleh objek apapun.

Para kontributor buku ini diminta untuk menanggapi potensi suatu ilmu estetika. Bab ini memberikan latar belakang dengan menggambarkan secara singkat masalah umum estetika menurut pandangan filsafat, psikologi, dan neurobiologis. Bab yang lainnya membahas masalah ini dengan lebih jauh dan bahkan memperdebatkan kelayakan ilmu estetika sebagai hal yang bisa diterapkan. Fokus utama dari buku ini adalah pada seni visual, walaupun banyak masalah sebenarnya berkaitan dengan semua tradisi dalam seni, termasuk musik, film, teater, tari, dan sastra. Kami juga berfokus pada bagaimana seni menimbulkan tanggapan estetika daripada bagaimana atau mengapa seninya diciptakan - yaitu, niatnya adalah untuk mempertimbangkan sifat pengalaman dari pengamatnya daripada output kreatif oleh senimannya. Dengan cara ini, kami berharap untuk mengecilkan masalah rumit seperti mendefinisikan seni (*Apa itu seni?*) dan menetapkan maknanya dalam suatu budaya (*Mengapa manusia membuat seni? Apa fungsinya dalam masyarakat modern?*).<sup>2</sup> Dengan berfokus pada pengalaman pengamat, kami berharap untuk menyoroti cara seni dilihat, ditafsirkan, dan dirasakan. Dengan kata lain, kami akan mengeksplorasi apa yang terjadi di dalam pikiran dan otak pengamat.

## Para Pendekatan Filosofis

Jauh sebelum upaya dilakukan untuk mendekati estetika secara ilmiah, filosof sudah menanggapi sifat pengalaman estetika. Analisis mereka telah dan terus menjadi penting, karena mereka mendefinisikan dan mempertajam isu-isu penting tentang kualitas pengalaman ini. Di sini kami memberikan gambaran singkat dari empat pendekatan filosofis terhadap estetika - mimesis, ekspresionis, formalis, dan konseptual – di mana masing-masing menyoroti aspek pengalaman psikologis manusia yang berbeda.<sup>3</sup>

## PENDEKATAN MIMESIS: MELIHAT ALAM MELALUI SEBUAH JENDELA

Dalam *Republik*-nya Plato (Buku X),<sup>4</sup> seni didefinisikan sebagai mimesis atau tiruan dari realitas.

Menurut pandangan Plato tentang idealisme, ada bentuk ideal atau murni, seperti lingkaran sempurna atau tempat tidur yang sempurna. Bentuk yang ideal tersebut tidak dapat diwujudkan dengan tangan manusia, karena tidak ada yang bisa menggambar lingkaran sempurna atau membuat tempat tidur yang sempurna. Plato merendahkan seni sebagai sesuatu secara intelektual yang jauh dari bentuk ideal. Tempat tidur yang dibuat tukang kayu merupakan tiruan dari bentuk yang ideal. Sebuah lukisan tempat tidur bahkan lebih buruk, lagi karena merupakan tiruan dari tempat tidur tukang kayu, dan memang tiruannya yang kurang bagus. Apa lagi, tidak memiliki fungsi tempat tidur, karena orang tidak bisa tidur di atasnya, dan digambarkan hanya dari satu sudut pandang. Dengan demikian, sebuah lukisan sangat salah menggambarkan sifatnya objek, karena sudah melalui prosesnya dua kali dari bentuk idealnya. Plato bersedia untuk membuang semua seni dari *Republiknya*. Penyair dan dramawan sama-sama jauhnya dengan pelukis dari kebenaran, karena karya mereka hanya meniru pengalaman dan kondisi manusia. Lebih buruk lagi, seni membangkitkan emosi, sehingga mengaburkan kemampuan untuk berpikir secara rasional. Menurut Plato, seniman adalah saingan filosof yang tidak layak, karena mereka berusaha mengungkapkan kebenaran, tetapi hanya dapat membuat imitasi realitas yang buruk. Pandangan negatif Plato tentang seni sangat ekstrim namun karakteristiknya tentang seni sebagai *mimesis*, sebagai imitasi atau representasi dunia nyata berlaku terhadap banyak kesenian Barat.

Seperti di banyak isu filosofis, Aristoteles memberikan pandangan yang bertentangan dari posisi Plato. Dalam *The Poetics*,<sup>5</sup> Aristoteles mengakui bahwa seni adalah bentuk mimesis,

---

3

4

5

tetapi dilihatnya sebagai bentuk kesenangan yang alami dari pada sebagai penyimpangan. Kita senang mendengarkan puisi atau menonton drama yang baik. Apa lagi, kita bisa belajar dari seni sebagai imitasi dari realitas. Sebuah permainan drama selain menggambarkan apa yang telah terjadi juga bisa menggambarkan apa yang mungkin akan terjadi. Kita belajar dari kesalahan atau kemenangan karakter fiksi, seperti pahlawan dalam drama tragis. Seni memang dapat menggambarkan dan membebaskan hal penting yang universal dari kondisi manusia. Sehingga Aristoteles mengusulkan bahwa seni seharusnya dihargai, dan tidak difitnah, sebagai tiruan dari realitas.

Plato dan Aristoteles mendefinisikan pendekatan Barat terhadap seni sebagai menciptakan imitasi dari dunia nyata. Sehubungan dengan lukisan, kemampuan untuk melakukan hal ini secara akurat memerlukan pengetahuan dan ketrampilan teknis yang luas yang tidak berkembang dengan baik sampai abad ke-15, ketika seniman Renaissance mulai belajar matematika dan ilmu pengetahuan yang diperlukan untuk menciptakan gambar yang realistis. Dengan informasi ini, seorang seniman bisa meniru pengalaman sensorik melihat pemandangan yang nyata dengan cat pada kanvas. Seniman memang menciptakan jendela di mana pengamat bisa melihat alam.

Melukis pemandangan secara akurat tergantung pada representasi dari dunia yang tiga dimensi (3-D) ke permukaan yang dua dimensi (2-D). Menariknya, pada setiap saat kita melakukan proses ini, sebagai retina kita, permukaannya yang 2-D yang melengkung pada belakang mata berfungsi sebagai kanvas otak, di mana kita mendapatkan dan mewakili dunia 3-D. Otak kita mentransformasikan gambar ini yang terbalik dan dicerminkan terbalik yang juga berubah setiap saat ke dalam hubungan spasial dari objek di dunia nyata, sesuatu yang dicapai dengan memberikan ukuran, kedalaman, dan warna yang istimewa. Dalam lukisan, seniman menciptakan ilusi benda di 3-D, sesuatu yang membutuhkan pengetahuan bagaimana cahaya terpantul oleh objek dan diarahkan ke mata.

Sebelum Renaissance, seniman telah memperoleh beberapa ketrampilan dalam menggambarkan objek 3-D. Misalnya, seniman dahulu dari Yunani dan Romawi menyadari pentingnya *shading* (pembuatan efek bayangan) dan memperlihatkan karyanya dengan perspektif (*foreshortening*) untuk menciptakan kesan yang mendalam. Namun hanya seniman Renaissance, seperti Brunelleschi, Masaccio, dan Leonardo yang bisa memahami gagasan dan melaksanakan aturan perspektif linear dengan ketajaman matematik dan

artistik.<sup>6</sup> Kemajuan lain yang signifikan adalah pengembangan *chiaroscuro* (bahasa Italia untuk terang-gelap), teknik di mana *shading* digunakan untuk meningkatkan persepsi tiga dimensi dari objek. Dalam dunia nyata, permukaan yang berkontur memantulkan cahaya ke segala arah. Permukaan yang memantulkan lebih banyak cahaya ke arah mata akan tampak lebih terang dari pada permukaan yang memantulkan cahaya ke arah lain. Dengan demikian, informasi tentang orientasi spasial dan kedalaman benda bisa dilihat dengan perubahan *shading*. Leonardo adalah seorang master *chiaroscuro*, seperti yang terlihat dalam studinya tentang kain (Figur. 1.1). Perhatikanlah bagaimana gradasi terang dan gelap memperlihatkan konturnya dari lipatan dengan sangat jelas. Keahlian Leonardo dalam menggunakan *chiaroscuro* mampu menyiptakan ilusi bahwa ada bentuk yang 3-D di gambar 2-D. Realisme sangat akurat sehingga gambar menyerupai gambar fotografi. Kemampuan artistik Leonardo didasarkan pada pengetahuan tentang perspektif linear dan sifat cahaya yang memantulkan dari permukaan.

Figur 1.1 **Leonardo da Vinci (1452–1519)**. Kain berlipat semrawut untuk sosok duduk. *Distemper* dengan highlight putih. (Foto kredit: Réunion des Musées Nationaux / Art Resource, NY)

Dalam pendekatan mimesis terhadap seni, para pengamat mengevaluasi sebuah karya seni atas dasar seberapa dekatnya menyerupai pemandangan dari jendela ke dunia nyata. Seniman Renaissance memajukan pendekatan ini dengan perspektif linear dan *chiaroscuro*. Ketika kita mengalami seni pada saat ini, kita dapat menghargai keahlian yang dibutuhkan dalam menciptakan pemandangan tersebut. Memang, banyak seni Barat, khususnya seni sehingga pertengahan abad ke-19, berkaitan dengan menciptakan karya seni yang dimaksudkan untuk dialami dalam pendekatan mimesis.

### **PENDEKATAN EKSPRESIONIS: MEMAHAMI DENGAN MENGGUNAKAN RASA**

Kebanyakan para pengunjung museum akan mengatakan bahwa memberikan jendela ke dunia nyata memiliki tujuan utama untuk mengekspresikan emosi. Lebih khusus lagi, mereka akan setuju dengan tesis Baumgarten bahwa seni dimaksudkan untuk membangkitkan rasa keindahan. Kita merasakan keindahan dalam banyak hal - di alam, pada orang, dalam ide-ide, dan dalam seni. Francis Hutcheson, dalam tulisan yang dianggap sebagai "esai modern pertama tentang estetika filosofis,"<sup>7</sup> menjelaskan seni sebagai upaya menanamkan rasa keindahan dan kesenangan ke dalam diri para pengamatnya.<sup>8</sup> Diamenegaskan bahwa ketika kita melihat sebuah objek yang indah kita

---

6

7

8

melakukannya secara independen dari tujuan atau fungsi dari objek tersebut. Hutcheson mengakui bahwa orang memiliki pendapat yang berbedatentang apa yang indah, meskipun ia berpendapat bahwa memang ada standar yang absolut. Dia menyatakan bahwa kita semua menghargai keindahan dari musik yang harmonik, teorema matematika yang elegan, atau lukisan berkomposisi yang baik.

Aforisme Latin yang kuno, *De gustibus non est disputandum* (tentang selera tidak bisa diperdebatkan) sesuai dengan esainya David Hume pada tahun 1757, *Of the Standard of Taste* (Dari Standar Selera).<sup>9</sup> Menurut Hume: "Keindahan bukan kualitas yang berada di dalam hal-hal sendiri: keindahan hanya berada dalam pikiran yang merenungkannya; dan setiap pikiran merasakan keindahan yang berbeda." Hume mengembangkan argumen Hutchinson dengan menjelaskan apa yang tampaknya benar-benar pandangan yang sangat subjektif tentang selera: "seribu sentimen berbeda, penuh semangat dari obyek yang sama, dan semuanya benar: Karena tidak ada sentimen yang mewakili apa yang benar-benar di dalam objek." Namun demikian, Hume berpendapat bahwa ada standar universal yang diterapkan untuk mengevaluasi dan menilai keindahan. Selera yang baik tergantung pada pengetahuan tingkat sangat tinggi, pelatihan, dan memiliki perasaan yang "peka". Selain itu, pengamat yang ideal menghindari prasangka pribadi dan bias budaya. Dengan aturan tersebut untuk membimbing pengalaman estetis seseorang, Hume menegaskan bahwa ada dasar umum (yaitu, standar) untuk mengevaluasi objek yang indah.

Dari Hume, kita maju ke Immanuel Kant, yang sudut pandanginya sering dianggap sebagai awal dari pendekatan kognitif terhadap pikiran. Dalam *Critique of Pure Reason*<sup>10</sup> dia menulis: "meskipun semua pengetahuan kita dimulai dari pengalaman, ini sama sekali tidak berarti bahwa semua berasal dari pengalaman." Kant menegaskan bahwa pengetahuan itu sesungguhnya jauh lebih banyak dari sekedar pemandangan, suara, dan bau yang menimpa indera kita. Kita menafsirkan dunia dengan menghubungkan pengalaman sensorik dengan konsep atau ide yang sudah ada. Interaksi ini antara pengalaman dan pengetahuan menjadi dasar untuk filsafat estetika Kant, yang digambarkan dalam *Critique of Judgment*.<sup>11</sup> Kant menyatakan bahwa penilaian dari selera merupakan evaluasi kesenangan (atau ketidaksesuaian) dan bahwa evaluasi ini sangat subjektif. Banyak hal menimbulkan perasaan yang menyenangkan, seperti makanan yang enak, rumah yang indah, dan seks, tetapi hal-hal ini juga dihargai untuk alasan yang lain, seperti sebagai kebutuhan hidup, tempat tinggal, dan prokreasi. Kant mengidentifikasi tiga hal dari objek yang memberikan kesenangan kepada kita: menyenangkan sekali, bagus, dan indah. Penilaian estetis secara

---

9

10

11

khusus berdasarkan pada evaluasi pribadi tentang hal yang indah. Untuk Kant, keindahan adalah ideal bawaan yang dimiliki oleh semua individu dan dengan demikian merupakan konsep universal. Dengan demikian, Kant menggemakan sentimennya dari Hutcheson dan Hume dengan menyatakan bahwa penilaian estetika merupakan hal yang subjektif (berdasarkan pengalaman) dan universal (berdasarkan konsep tentang keindahan yang sudah ada).

Selain keindahan, Kant mempertimbangkan perasaan sublim (dahsyat). Keindahan mengacu pada kualitas objek dan dengan demikian dibatasi oleh objek, sedangkan sublim mengacu pada perasaan yang luar biasa tanpa batas sama sekali. Kita mengalami sublim ketika kita mempertimbangkan begitu besarnya alam: galaksi dari bintang yang tak terhitung; laut yang luas dan tampaknya tak terbatas; atau kekuatan yang luar biasa dari gunung berapi yang meletus. Lain dengan perasaan keindahan, yang selalu menyenangkan, sublim bisa melibatkan rasa takut atau rasa sakit, seperti ketika kita membandingkan besarnya alam dengan kerentanan dan kekurangan kita sendiri. Meskipun banyak orang menghubungkan perasaan sublim dengan pengalaman religius atau spiritual, Kant mempunyai pandangan yang sekuler dengan mengacu pada tanggapan estetika orang terhadap alam. Dalam hal kesenian, Kant berpendapat bahwa karya seni itu sendiri tidak bisa sublim, akan tetapi dengan mewakili hal atau peristiwa yang sangat berarti, seni dapat menimbulkan perasaan sublim.

Untuk Kant, penilaian estetika tidak terkait dengan fungsi atau tujuan objek. Matahari terbit tidak indah karena mengeluarkan kehangatan, dan sebuah lukisan wanita tidak indah karena kita ingin memiliki hubungan asmara dengannya. Penilaian estetika dibuat dengan cara yang sama sekali tanpa kepentingan (*ohne alles Interesse*). Istilah ini agak menyesatkan, karena seharusnya tidak ditafsirkan sebagai tanpa ketertarikan. Sebenarnya, maksudnya Kant sebuah objek yang dilihat secara estetika seharusnya dipertimbangkan tanpa mengacu ke fungsi atau kegunaan praktis lainnya, seperti memuaskan kelaparan seseorang, kenyamanan fisik, atau hasrat seksual. Menurut Kant, seni menonjolkan realitas dengan memberikan *rendering* alam yang indah atau luhur yang dihargai dengan cara yang tidak tertarik (*disinterested*) - tanpa melihat tujuan, fungsi, atau keinginan dari objek. Gagasan ini merupakan dasar untuk pandangan umum tentang estetika sebagai seni untuk seni (*art for art's sake*).

Pada abad ke-19, Romantisme berkembang dengan menekankan ekspresi emosional dalam seni. Seni tidak dimaksudkan untuk mewakili tiruan biasa dari dunia nyata; seni justru dimaksudkan sebagai sesuatu yang sangat dramatis dan heroik. Di Museum Louvre

di Paris, karya Theodore Gericault, *The Raft of Medusa* (Figur. 1.2) menggambarkan sebuah kejadian yang nyata, setelah kehancuran kapal angkatan laut Prancis *Meduse*, yang kandas lepas pantai Afrika Barat. Dalam peristiwa tragis ini, rakit darurat itu dibangun dan dari 146 penumpang yang di atasnya, akhirnya hanya 15 yang terselamatkan. Lukisan Gericault ini menggambarkan saat ketika korban melihat sebuah kapal yang datang untuk menyelamatkan mereka. Dalam *The Raft of Medusa*, kita menyaksikan momen sublim penuh dengan teror dan kagum. Lukisan ini mengobarkan pendekatan ekspresionis, yang mengikuti gagasan Kant bahwa seni harus membangkitkan dan menggairahkan keindahan dan kesubliman dalam perasaan kita .

*Figur 1.2 Géricault, Théodore (1791–1824). The Raft of the Medusa 1819. Minyak di atas kanvas.*

*(Kredit Foto: Réunion des Musées Nationaux/Art Resource, NY.)*

Sepanjang abad ke-19 dan sebagian abad ke-20 seni Barat dialami baik dari pendekatan mimesis maupun ekspresionis. Dalam *What is Art?*, Leo Tolstoy<sup>12</sup> menegaskan bahwa keberhasilan dari sebuah karya seni adalah sejauh mana senimannya mampu mengomunikasikan perasaannya kepada para pengamat. Teori filosofis di bawah rubrik *Ekspressionisme* menempatkan kualitas emosional dari suatu karya seni mengedepankan semua pengalaman estetis.<sup>13</sup> Dengan yang dicontohkan dengan pengembangan *Ekspressionisme Abstrak* pada abad ke-20, seni bisa menjadi perwujudan murni dari emosi yang digambarkan dengan percikan warna, garis tebal, dan bentuk yang tidak mencolok. Ketika Matisse ditanya tentang pandangannya mengenai seni, dia menunjukkan ke sebuah meja dan menyatakan: "Yah, lihat meja itu sebagai contoh. . . saya tidak benar-benar melukis meja itu, tapi emosi tentang meja itulah menghasilkan pada diri saya."<sup>14</sup> Bagi banyak seniman, filsuf, dan memang sebagian besar orang biasa, tujuan penting, jika bukan satu-satunya tujuan seni adalah untuk menimbulkan perasaan di para pengamat.

## **PENDEKATAN FORMALIS: MENGABSTRAKSI BENTUK YANG SIGNIFIKAN**

Selama setengah abad ke-19 yang terakhir, pendekatan seni yang sangat berbeda muncul. Seniman mulai bereksperimen dengan kualitas persepsi dari karya-karya mereka dan menolak pendekatan tradisional yang menciptakan ilusi pemandangan 3-D

---

<sup>12</sup>

<sup>13</sup>

<sup>14</sup>

dikanvas. Keterampilan menggambar yang dikagumi sejak jaman Renaissance, seperti perspektif linear dan *chiaroscuro*, dianggap sebagai trik trik kuno yang diterapkan seniman untuk membuat pemandangan yang terlihat realistis. Kenapa seni harus dibatasi dengan tampilan dunia seperti yang kita lihat sendiri? Dalam risalah *seminal*, "Modernist Painting" (Lukisan Modernis)<sup>15</sup>, kritikus seni yang terkenal, Clement Greenberg menyatakan bahwa esensi dari seni modern adalah datarnya. Daripada menggambarkan objek 3-D dalam pemandangan alam, seni modern lebih tentang "permukaan datar" dan "sifat pigmen."<sup>16</sup> Seniman (dan para pengamat) harus menyadari bahwa pada dasarnya kanvas adalah permukaan 2-D di mana cat disikat, ditetes, atau dioleskan.

Greenberg mengidentifikasi Manet sebagai pelukis Modernis yang pertama, karena lukisannya tidak termasuk *finishing* tradisional yang menciptakan ilusi 3-D. Lukisannya sering ditolak oleh Academie des Beaux-Arts, organisasi lama yang mendefinisikan seni dengan cara mendikhotomi mana yang baik dan mana yang buruk, karena latar belakang lukisan Manet kosong atau dilukis kasar, dan tidak menerapkan *shading* (penduselan) halus untuk menciptakan kedalaman. Kritikus pada saat itu menganggap lukisannya mentah dan belum selesai. Dalam retrospeksi, kita sekarang bisa melihat awal dari bentuk lukisan yang berani. Manet menekankan kerataan dari kanvasnya sendiri: rasa yang kuat dari ruang 3-D dicapai oleh perspektif linear hilang, banyak pemakaian *chiaroscuro* untuk meningkatkan tiga dimensi dari benda yang lambat-lambat, banyak pemakaian *glazing* dari cat untuk menyembunyikan sapuan kuas hilang. Manet menekankan kualitas sensual cat itu sendiri, sehingga menjadi pratanda kedatangan Impresionisme, yaitu tradisi yang ditekuninya di kemudian hari.

Dari Manet ke seniman Impresionis lainnya, seperti Monet dan Renoir, kita melihat penerapan warna pada kanvas dengan cara yang baru dan dinamis. Interpretasi bentuk berubah dari tampilan mimesis dari pemandangan realistis ke arah "kesan" (*impressions*) dari alam. Pada saat itu, lukisan Impresionis dianggap jelek dan tidak layak sebagai seni. Revolusi yang dimulai mereka adalah menggunakan cat sebagai cahaya, menciptakan bentuk hampir sebagai produk sampingan yang muncul dari *rendering* kesan (impresi) mereka. Sekarang para pengamat menghargai kualitas sensual yang ada di dalam lukisan dari seniman Impresionis yang reaksioner pada waktu itu. Seniman Pasca-Impresionis seperti Van Gogh, Gauguin, dan Cezanne bereksperimen lebih lanjut dengan pembubaran realisme dengan membelokkan warna, perspektif, dan bentuk. Kita tidak bisa menghargai sebuah lukisan Van Gogh tanpa memperhatikan kekuatan sapuan kuas dan aplikasi cat di kanvas olehnya.

---

15

16

Clive Bell, ahli teori seni, yang bersama dengan Clement Greenberg, membantu mendefinisikan seni awal abad ke-20, menjelaskan esensi dari pengalaman estetis sebagai suatu upaya memahami bentuk yang signifikan. Untuk Bell,<sup>17</sup> isi dari sebuah lukisan tidak relevan; lebih penting seniman memperbesar kualitas sensual dari garis, warna, dan bentuk-bentuk abstrak. Pandangan seni ini menjadi dasar untuk Formalisme: pandangan bahwa seni seharusnya dihargai semata-mata atas dasar kualitas sensorik. Formalisme memberikan cara untuk menafsirkan seni abstrak, karena isi dan objek dalam lukisan tidak relevan. Dengan pendekatan Formalis, para pengamat melihat sebuah karya seni hanya atas dasar sifat sensorik - yaitu, interaksi estetika dari warna, garis, tekstur, dan bentuk.

Apa yang memotivasi pergeseran dari pendekatan mimesis atau ekspresionis ke arah pendekatan formalis? Sejarawan telah menyarankan bahwa munculnya fotografi bertindak sebagai katalis dalam perubahan ini. Fotografi melihat lukisan mimesis sebagai tidak memadai atau sesuatu yang kuno. Mengapa seorang seniman melukis pemandangan realistis kalau sebuah foto bisa melakukannya dengan sempurna dalam hal perspektif dan *shading*? Pada 1860-an, fotografi telah berada di jalur utama. Orang bisa ke studio fotografi dan mendapatkan potret keluarga untuk mengirim ke keluarga dan teman-teman. Fotografer *landscape*, seperti Carleton Watkins dan Francis Frith menampilkan pemandangan megah dari tempat yang jauh. Mengingat popularitas fotografi, seniman seperti para Impresionis, mungkin memutuskan untuk menciptakan gaya yang berbeda dengan teknologi baru ini.

Menariknya, fotografer yang artistik selama abad ke-19 tidak menekankan detail indah dari media mereka dan mencoba untuk meniru penampilan lukisan. Untuk memberikan karya mereka nuansa "artistik", gambar lembut dan *blawur* (out-of-focus) digemari karena meniru lukisan minyak. Beberapa orang fotografer menggoreskan cetakan mereka dengan jarum halus untuk meniru etsa. Pada abad ke-20 baru para fotografer yang "lurus", seperti Edward Weston dan Ansel Adams, menggunakan media ini secara penuh. Kedua fotografer ini anggotanya "Grup f.64," para kader fotografer yang informal yang menganjurkan fokus yang tajam dan detail dari bentuk (istilahnya f.64 merujuk pada aperture lensa terkecil yang tersedia pada saat itu, yang memberikan ketajaman maksimal melalui kedalaman ruang yang lebih luas). Para fotografer ini mengembangkan pendekatan formalis dengan mengabaikan isi dan menekankan pada interaksi garis, *shading*, dan bentuk. Lihatlah *Pepper No. 30* (Paprika No. 30) oleh Edward Weston (Figur. 1.3). Objek ini yang sangat biasa tidak digambarkan untuk fungsi atau

---

17

tujuannya. Weston memotret sayuran ini untuk menyoroti garis, kontur, dan *shading* yang memberikan objek bentuknya. Ada kualitas organik – atau ada yang menyatakan erotis – di karya foto Weston. Namun, dalam kata-kata dia sendiri, ia hanya ingin mengabstrakkan kualitas sensorik dari objek yang digambarkan - yaitu, ia ingin mengungkapkan keindahan estetika dalam bentuk yang signifikan.

### **PENDEKATAN KONSEPSUAL: PERCAYA ADALAH MELIHAT<sup>18</sup>**

Jauh sebelum kemajuan seni dalam perspektif linear dan *chiaroscuro*, di lukisan gua prasejarah dan potret mumi kuno, karya seni dimaksudkan untuk menyampaikan konsep atau pesan, sering kepada makhluk yang lebih tinggi. Dengan kata lain, tujuannya dari "karya seni" seperti ini adalah untuk menyampaikan hal konseptual (misalnya, permohonan kepada para dewa) bukan untuk menyajikan pandangan yang realistis tentang dunia atau untuk mengungkapkan perasaan. Ketika kita mencari arti yang mendasari karya seni, kita menerapkan pendekatan konseptual pada seni. Kritikus seni kontemporer sangat tergantung pada pendekatan ini, karena seni sejak 50 tahun terakhir ini telah memfokuskan pada representasi dari pernyataan konseptual. Pandangan yang kontemporer ini berasal dari karya *Fountain* (Air Mancur) oleh Marcel Duchamp pada tahun 1917, yang mengikuti sebuah pameran seni yang disponsori oleh *Society of Independent Artists* (Perkumpulan Seniman Independen), sebuah kelompok seniman avant-garde yang menghindari pameran dan penghargaan dengan panel juri. Sebenarnya *Fountain* merupakan tempat kencing pria (urinoir) yang disandarkan di punggungnya. Duchamp membelinya dari L. Mott Iron Works di kota New York dan menandatangani "R. Mutt", kemudian menyerahkannya dengan memakai nama samaran itu. Meskipun *Society* menyatakan bahwa mereka akan menampilkan semua karya yang diserahkan, *Fountain* tidak pernah dipamerkan, karena beberapa anggota dewan menolak mengakui objek itu sebagai sebuah karya seni. Bahkan jika ada orang yang mengklaim bahwa objek itu seni, maka Bapak Mutt pasti melakukan plagiarisme, karena jelas *Fountain* itu merupakan produk komersial.

Figur 1.3 **Weston, Edward (1886–1958)**. Pepper No. 30 . 1930. *Gelatin silver print, 9-7/16 x 7-1/2"*. Hadiah dari David H. McAlpin. (1913.1968) (Kredit Foto: Digital Image © The Museum of Modern Art/Licensed by SCALA/Art Resource, NY.)

Meskipun *Fountain* (yang asli) tidak pernah dipamerkan, Duchamp kemudian memesan beberapa replika, yang sekarang dipamerkan di berbagai museum seni terkenal. Pada tahun 2004, dalam sebuah survey, 500 ahli seni<sup>19</sup> memilih *Fountain* sebagai "karya seni modern yang paling berpengaruh sepanjang masa," yang melebihi karya oleh Picasso, Matisse, atau Warhol. Mengapa? Secara jelas, konsep atas seni dibutuhkan untuk berubah secara radikal untuk menganggap *Fountain* sebagai sebuah karya seni. *Fountain* (1) tidak diciptakan oleh "Seniman," (2) tidak dimaksudkan untuk mengekspresikan rasa keindahan, dan (3) tidak dimaksudkan untuk membangkitkan rasa dari bentuk yang signifikan. Duchamp berniat untuk mendorong orang berpikir dan memertanyakan definisi seni. Anda mungkin menemukan keindahan dan bentuk yang signifikan dalam *Fountain*, tetapi yang pasti itu bukan maksud Duchamp. Pilihan urinoir oleh Duchamp dimaksudkan untuk mengganggu dan menjijikkan para pengamat, yang sesuai hubungannya dengan Dadaisme, sebuah gerakan seni yang dirancang untuk membuat orang syok dan mengolok-olok para pengamatnya.

*Fountain* dapat dilihat sebagai contoh awal seni post-modern. Istilah ini memiliki banyak arti dan telah diperdebatkan dengan berbagai cara. Namun, salah satu hal baik dalam pasca-modernisme adalah peran seniman sebagai seorang teorisi konseptual yang mencoba mendefinisikan makna seni itu sendiri. Saya akan menyebut gagasan ini sebagai *meta-art* atau *art about art* (seni tentang seni).<sup>20</sup> Meskipun beberapa sejarawan seni pasti menyarankan bahwa semua seni pada dasarnya adalah komentar tentang seni sendiri, saya melihat gagasan yang kuat dari *meta-art* sebagai produk dari pandangan modernis, awalnya terbukti oleh seniman Impresionis yang bereksperimen dengan sifat pada media. Post-modernisme melanjutkan investigasinya dengan membuat konsep tentang proses penciptaan seni. Pendekatan konseptual berusaha memperpanjang batas-batas seni: Apakah seni perlu dibuat oleh seorang "seniman"? Apakah seni harus indah atau memiliki bentuk yang signifikan? Apa yang membedakan seni dengan non-seni? Post-modernisme secara intelektual telah menetapkan praktik seni dan dengan demikian menjadi anti-ekspresionis, anti-formalis, dan mungkin bisa dikatakan anti-estetika. Isu keindahan, bentuk yang signifikan, dan pengalaman estetik lainnya, seperti kualitas sublim pada karya seni, menuju ke pernyataan konseptual tentang makna seni.

Dunia seni butuh beberapa dekade untuk menghargai sepenuhnya pentingnya *Fountain* sebagai pratanda pasca-modernisme. Pada saat itu, *Fountain* dan persembahan yang lain dari benda sehari-hari oleh Duchamp yang dibaptis oleh dia sendiri sebagai "seni" pada umumnya dianggap sebagai lelucon Dadaist, sebagai suatu cara

---

19

20

untuk menggoda dan mengguncang institusi seni. Baru pada paruh kedua pada abad ke-20 banyak seniman mulai mengekspresikan diri sebagai orang teori konseptual. Tujuan dari seniman pasca-modernis pada dasarnya sama dengan tujuan dari setiap filosof seni: yaitu untuk mendefinisikan dan mengkarakterisasi sifat-sifat seni. Namun, seniman pasca-modern menggunakan seni sendiri untuk menggambarkan hal teoritis daripada menulis atau berbicara. Untuk menafsirkan karya pasca-modernis, kita perlu memahami bahasa seni. *Languages of Art* oleh Nelson Goodman<sup>21</sup> dan *Art in a New Key* oleh Suzanne Langer<sup>22</sup> menandai pendekatan baru ini, dimana karya seni dipandang sebagai interpretasi konseptual atau simbol ekspresi pemikiran. *Pop Art*, seperti yang dicontohkan di lukisan kaleng *Campbell Soup*, oleh Warhol, panel komik strip oleh Lichtenstein, dan lukisan bendera Amerika oleh Jasper Johns, menggambarkan simbol atau ikon budaya populer yang sebelumnya dianggap sangat biasa dan benda sehari-hari.

Pendekatan konseptual terhadap seni membutuhkan pengetahuan tentang referensi simbolis yang ditampilkan dalam sebuah karya seni. Untuk menghargai pernyataan *meta-art*, sangat diperlukan pengetahuan tentang sejarah seni dan berbagai cara seni yang telah didefinisikan. Misalnya, *One and Three Chairs* (1965) oleh Joseph Kosuth adalah instalasi galeri yang merupakan sebuah kursi nyata, sebuah foto dari kursi yang sama, dan definisi kata kursi dari kamus. Karya seni ini berarti dari pendekatan konseptual, karena pengetahuan tentang sejarah seni, seperti deskripsi Plato tentang mimesis dan gagasan Langertentang seni sebagai simbol, membantu kita memahami karya ini. Menariknya, untuk setiap pameran *One and Three Chairs*, Kosuth hanya menyediakan definisi dari kata "kursi" yang diperbesar dan dicetak, dan dia meminta penginstal di museum masing-masing untuk memilih sebuah kursi yang nyata dan menampilkannya bersama cetakan definisi dari Kosuth dan foto seukuran dari kursi yang sama. Dengan demikian, kursi yang digunakan di setiap pameran museum berbeda dari yang sebelumnya dan dipilih oleh penginstal daripada senimannya. Dengan cara ini, Kosuth tampaknya menonjolkan hal konseptual daripada sifat formal atau emosional karya seninya, karena objek-objek itu sendiri (kursi yang digunakan dan foto dari kursi itu) diganti dengan setiap instalasi.

Dalam peringkasan pendekatan filosofis, para pengamat selama berabad-abad mempertimbangkan karya seni dalam hal-hal: (1) sejauh mana karyanya berhasil meniru pengalaman sensorik dari memandang dunia nyata seakan melalui jendela; (2) seberapa baik karyanya bisa mengekspresikan perasaan dan rasa keindahan; (3) seberapa baik karyanya menciptakan bentuk yang signifikan; dan (4) seberapa baik karyanya bisa menyampaikan

---

21

22

pernyataan konseptual. Masing-masing pendekatan ini menyoroti aspek berbeda dalam proses mental pengamatnya yang terlibat dalam pengalaman seni: proses sensorik dengan pendekatan mimesis dan formalis; proses emosional dengan pendekatan ekspresionis; dan proses semantik atau kognitif dengan pendekatan konseptual. Sekarang, pluralisme adalah yang utama, dalam arti bahwa apa pun bolehkan, dari karya seni retro tergantung representasi mimesis sampai pernyataan pasca-modernis tentang seni.

### **Pendekatan Empiris**

Apa yang membuat analisis ilmiah berbeda dari praktik-praktik lainnya adalah ketergantungan pada penelitian empiris, yang melibatkan pengukuran yang objektif, sistematis, dan berulang. Pengalaman estetika yang telah dipelajari secara ilmiah menggunakan langkah-langkah perilaku selama lebih dari 125 tahun. Sebagian besar investigasi ini telah dilakukan di bawah rubrik ilmu psikologi. Baru-baru ini, ahli neurosains telah mulai menyelidiki dasar-dasar biologis estetika dengan mempelajari pasien neurologis yang mengalami penurunan dalam pengalaman estetika dan menerapkan metode *neuroimaging* untuk mencari sirkuit otak yang aktif ketika kita melihat seni.

### **ILMU PSIKOLOGI**

Ilmu psikologi berakar dalam penyelidikan proses sensorik. Pada tahun 1860, Gustav Fechner memberikan metode untuk analisis ilmiah atas sensasi manusia dalam risalah yang utama, *Elemente der Psychophysik*<sup>23</sup> (Elemen-Elemen Psikofisik). Ilmu baru ini dari psikofisik melihat cararangsangan fisik yang diproses oleh pikiran. Pada tahun 1876, Fechner menerbitkan *Vorschule der Aesthetik* (Panduan Estetika),<sup>24</sup> yang menyajikan analisisnya tentang psikofisik dari estetika. Fechner menyarankan bahwa estetika dapat dipelajari dari bawah dulu (*Von Unten herauf*). Dengan kata lain, daripada menghadapi konsep filosofis yang kompleks tentang keindahan dan kesubliman, Fechner memfokuskan pada analisis unsur-unsur persepsi. Ia belajar penilaian preferensi untuk bentuk dasar, seperti persegi panjang dengan berbagai proporsi, untuk menentukan mana yang paling menarik. Dia juga mempelajari preferensi untuk warna. Dengan memahami unsur-unsur dasar estetika visual, Fechner berharap untuk membangun pemahaman umum tentang kualitas *perceptual* (persepsi) yang mendorong pengalaman estetika kita.

Fechner membuka jalan bagi penyelidikan psikologis yang tak terhitung di bawah rubrik estetika empiris.<sup>25</sup> Dalam eksperimen-eksperimen ini, pengamat diperlihatkan berbagai stimuli, seperti koleksi bentuk, warna, benda, atau bahkan lukisan, dan diminta

---

23

24

25

untuk menilai preferensi mereka: yaitu, berapa banyak mereka lebih suka satu stimulus dengan yang lain. Fechner percaya bahwa dengan mempelajari blok bangunan dari persepsi, seperti bentuk dan warna yang dasar, ia bisa membangun sebuah teori umum tentang pengalaman estetika. Dengan dasar ini, pendekatan bottom-up - dari unsur sensorik dasar sampai representasi yang lebih kompleks - Fechner mendefinisikan pendekatan empiris untuk studi estetika yang masih digunakan sampai saat ini.

Pada awal abad 20, psikologi Gestalt memberikan alternatif yang lain dibandingkan pendekatan elemental, bottom-up yang dicontohkan tadi dengan pendekatan psikofisik Fechner. Tiga psikolog Jerman, Max Wertheimer, Kurt Koffka, dan Wolfgang Kohler, menonjolkan dalam membangunkan pendekatan holistik ini terhadap persepsi. Mereka menganggap pemandangan visual sebagai pengelompokan tampilan-tampilan yang terselenggara<sup>26</sup> dan berpendapat bahwa persepsi tidak dapat dibedah menjadi elemen-elemen dasar. Sikap ini melekat dalam keyakinan mereka bahwa keseluruhannya itu berbeda dengan jumlah dari bagian-bagiannya. Para psikolog Gestalt mengembangkan prinsip *Prägnanz*, suatu gagasan bahwa kita mengatur persepsi kita berdasarkan pada interpretasi yang paling sederhana atau paling ringkas. Mereka mengakui bahwa dunia persepsi adalah ambigu dan ilusi. Oleh karena itu, kita menafsirkan pengaturan dari pemandangan visual dan bukan tampilan-tampilan elemental sendiri yang menjadi pemandangan.

Seorang psikolog, Rudolf Arnheim menerapkan prinsip-prinsip Gestalt pada studi estetika visual. Dalam bukunya, *Art and Visual Perception*,<sup>27</sup> Arnheim menganalisis cara-cara di mana karya seni menyelaraskan dengan prinsip-prinsip Gestalt tentang pengaturan persepsi. Dia menjelaskan lukisan dalam halnya "kekuatan persepsi" yang dihasilkan seniman melalui keseimbangan, harmoni, dan penempatan objek. Kekuatan ini yang menimbulkan pengalaman estetik, seperti rasa tenang atau ketegangan. Misalnya, bentuk lingkaran yang ditempatkan di tengah persegi panjang adalah sesuatu yang seimbang dan mengurangi ketegangan, sedangkan bentuk lingkaran yang ditempatkan ke salah satu sisi persegi panjang tidak seimbang sehingga mempertinggi ketegangan. Tulisan Arnheim tentang estetika visual memberikan pendekatan yang termotivasi secara teoretis terhadap psikologi seni. Interpretasi Arnheim dari teori Gestalt menekankan bagaimana pengaturan dan dinamika dari tampilan *perceptual* berjalan untuk membuat karya seni yang menarik.

Sedangkan Fechner dan Arnheim terutama tertarik pada persepsi, psikolog lainnya mempelajari bagaimana seni mempengaruhi emosi para pengamat. Daniel

---

26

27

Berlyne<sup>28</sup> mengembangkan teori tentang cara karya seni menggugah perasaan. Coba berfikir lukisan yang belum pernah Anda lihat. Sebuah lukisan yang tidak begitu membangkitkan perasaan Anda atau tidak menyebabkan ketegangan akan membuat Anda menjadi acuh tak acuh terhadap lukisan itu. Di sisi lain, lukisan yang sangat menggairahkan atau menyebabkan begitu banyak ketegangan akan mengalahkan dan kemungkinan menyebabkan kebingungan atau ketidaksenangan. Menurut Berlyne, karya seni yang menyenangkan dengan optimal adalah lukisan yang membuat kegairahan atau ketegangan psikologis tetapi tidak terlalu banyak sehingga bisa mengganggu. Dia menyarankan bahwa kegairahan ditentukan oleh karakteristik khusus dari karya seni, seperti kebaruan, kompleksitas, elemen mengejutkan, ketidakpastian, dan keganjilan. Elemen-elemen ini disebut sifat "kolatif" karena mereka harus disatukan (yaitu, disusun) untuk mendorong pengalaman emosional seseorang. Semakin besar jumlah sifat kolatif dalam sebuah karya seni, semakin besar kegairahan kita.

Menurut Berlyne, kita lebih suka kebaruan, kejutan, atau keganjilan di karya seni, tetapi terlalu banyak akan menyebabkan tanggapan negatif. Perhatikanlah bahwa sifat yang didefinisikan Berlyne tidak tentu sifat dari karya seninya, tetapi berkaitan dengan pengalaman masa lalu dari pengamat. Tingkat kebaruan atau kejutan dari sebuah lukisan tergantung pada pengalaman masa lalu dan pengetahuan pengamat. Dengan demikian, model Berlyne dapat menjelaskan mengapa setiap individu berbeda dalam apresiasi mereka terhadap karya seni, dan bagaimana apresiasi itu dapat berubah dari waktu ke waktu. Pertimbangkanlah para pengamat dari pertengahan abad ke-19 yang hanya melihat seni realis (mimesis) dan romantis. Waktu itu, mungkin lukisan impresionis dianggap terlalu mengejutkan atau ganjil dan dengan demikian dianggap mengganggu atau aneh. Dengan mata dan otak kita pada abad ke-21 ini, kita telah mengalami semua jenis bentuk abstrak, tidak hanya di museum seni tapi juga dalam iklan televisi dan iklan majalah. Akibatnya, lukisan impresionis mungkin cukup kompleks dan aneh untuk menjadi sesuatu yang menyenangkan dan cukup membangkitkan gairah. Pengalaman dengan karya pasca-modernis memungkinkan seseorang untuk menggali perasaan positif dari gaya abad ke-20 seperti Kubisme, Ekspresionisme Abstrak, Surealisme, dan Minimalisme.

Sejak risalah Fechner, analisis empiris dari estetika telah mengalami periode pertumbuhan dan stagnasi. Arnheim, Berlyne, dan lain-lain merangsang perhatian dan memberikan kerangka teoritis yang penting<sup>29</sup>, tetapi banyak orang telah memertanyakangunanya dari metode dan teori-teori tentang ilmu estetika yang dikembangkan oleh pionir ini. Bahkan di antara psikolog, studi estetika secara umum dipandang sebagai topik "pinggiran". Selain itu,

---

28

29

banyak filosof telah mengabaikan atau menolak pendekatan empiris, dan juga, psikolog telah mengabaikan gagasan filosofis. Sifat yang picik dari disiplin ilmu ini dengan demikian telah membatasi kemajuan dalam ilmu estetika.

## ILMU KOGNITIF

Ilmu kognitif berasal dari psikologi eksperimental. Ilmu ini berusaha memahami proses mental seperti persepsi, memori, bahasa, emosi, dan penalaran melalui pendekatan interdisipliner.<sup>30</sup> Beberapa hal membedakan ilmu kognitif dari ilmu psikologi tradisional. Pertama, ilmu kognitif menggabungkan temuan dan perspektif dari berbagai praktik di luar psikologi, termasuk filsafat, ilmu komputer, antropologi, linguistik, dan neurosain. Kedua, ia sangat mengandalkan pada model berbasis komputer tentang bagaimana pikiran berjalan. Meskipun para ilmuwan kognitif tidak percaya bahwa otak adalah komputer digital, mereka sering mengadopsi analogi pikiran sebagai mekanisme komputasi yang memanipulasi informasi dan memiliki perangkat sendiri untuk masukan, penyimpanan, dan output. Ketiga, perhatian yang penting adalah bagaimana informasi di pikiran/otak diwakilkan atau disimpan. Ilmuwan kognitif mengandalkan pada pendekatan pengolahan informasi yang awalnya dikembangkan dalam ilmu komputer. Tujuan dari pendekatan ini adalah untuk mengkaraktirikan cara sinyal sensorik yang bertindak sebagai informasi yang dikodekan, ditafsirkan, dan diwakilkan.

Ada salah satu perbedaan penting di antara pengolahan *bottom-up* dan *top-down*.<sup>31</sup> Pengolahan *bottom-up* mengacu pada rute pengolahan informasi dari sinyal sensorik ke pengetahuan. Pengolahan *top-down* mengacu pada penggunaan pengetahuan untuk mengarahkan apa yang kita rasakan. Dengan demikian, *bottom* mengacu pada proses sensorik tingkat rendah, sedangkan *top* mengacu pada pengetahuan. Perhatikanlah gambar pada Figur 1.4a oleh psikolog, Roger Shepard, berjudul *Sara Nader*. Jika Anda fokus pada wilayah hitam, Anda melihat siluet seorang pria bermain saksofon. Namun, jika Anda fokus pada wilayah putih di sebelah kanan pria itu, Anda melihat wajah seorang wanita. Dengan Anda tahu bahwa kedua objek itu ada, Anda dapat membimbing persepsi Anda dengan "melihat" pemain saksofon atau wajah wanita itu. Dengan demikian, pengetahuan memandu proses sensorik Anda dan mengarahkan Anda ke elemen penting. Ini adalah pengolahan *top-down* - mengetahui adalah melihat.

Figur 1.4 (a) Shepard, Roger. *Sara Nader* (dari *Mind Sights*, 1990, W. H. Freeman dan Co., New York). (b) Pengolahan *bottom-up* menjelaskan cara kita memperoleh pengetahuan dari

---

<sup>30</sup>

<sup>31</sup>

*sensasi, sedangkan pengolahan top-down menggambarkan cara pengetahuan dapat mempengaruhi sensasi.*

Figur 1.4b menunjukkan antar-hubungan antara pengolahan *top-down* dan *bottom-up*. Pendekatan kognitif ini, seperti pendekatan psikofisik oleh Fechner, didasarkan terutama pada proses *bottom-up*, karena dianggap bahwa elemen persepsi (misalnya, bentuk, warna) dapat digunakan untuk mendapatkan makna (misalnya, mengenali benda). Memang, pernah ada pikiran bahwa insinyur bisa membangun robot yang bisa mengidentifikasi objek dalam gambaran visual berdasarkan informasi *bottom-up*, seperti jenis informasi yang direkam dengan kamera video. Meskipun robot seperti ini bisa berfungsi dalam lingkungan yang sangat terbatas, tidak lama kemudian terlihat bahwa manusia sangat tergantung pada proses *top-down* untuk menafsirkan gambaran visual yang kompleks. Dengan kata lain, kita menerapkan pengetahuan kita tentang dunia untuk menafsirkan apa yang kita lihat.

Sejarawan seni Ernst Gombrich adalah yang pertama untuk mempertimbangkan pengolahan *top-down* sebagai bagian integral dari pengalaman estetika. Dalam *Art and Illusion*, Gombrich berpendapat bahwa seorang seniman "dimulai tidak dengan kesan visual, tapi dengan ide atau konsepnya."<sup>32</sup> Hal ini sama pentingnya terhadap pengalaman pengamat. Berdasarkan pengetahuan pribadi dan budaya masing-masing, pengamat membuat harapan (ekspektasi) yang membantu menafsirkan sebuah karya seni dan melihat langsung ke hal-hal yang menonjol. Sama seperti gambar *Sara Nader* yang sangat ambigu, Gombrich menyarankan bahwa semua seni adalah ilusi dan kita harus membuat sebuah interpretasi dari apa diwakili dalam sebuah karya seni berdasarkan pada pengetahuan yang ada - atau apa yang dia (dan ilmuwan kognitif) sebut *schemata* atau lebih sederhana, *schemas*. *Schemas* merupakan kerangka konseptual yang digunakan orang untuk membuat harapan. Misalnya, saat Anda memasuki restoran Anda menerapkan *schema* restoran yang menentukan harapan seperti duduk di meja, memesan dari menu, menikmati makanan, membayar untuk makanan dan meninggalkan tip. Kita juga memiliki *schema* museum yang meliputi berjalan di galeri, membuat preferensi tentang karya seni, dan mempertimbangkan apa yang disampaikan seniman. Pengetahuan dan pengalaman dari dahulu menentukan sifat harapan tersebut. Gombrich mengintegrasikan psikologi, sejarah seni, dan filsafat dalam analisis dari proses seni (baik dalam menciptakan maupun melihat seni). Ia mengadopsi pendekatan ilmu kognitif dan menyarankan bahwa karya seni

bertindak sebagai simbol yang menggambarkan atau mewakili benda dunia nyata dan pengalaman-pengalaman.

Pendekatan ilmu kognitif terhadap estetika telah mendapatkan perhatian baru-baru ini dengan pentingnya komersial dalam hal animasi digital dan desain web. Sebagai contoh, analisis komputasi terhadap *chiaroscuro*, atau apa yang para ilmuwan komputer menyebut bentuk *darishading (shape from shading)*, telah menghasilkan animasi realistis yang luar biasa - yang dihasilkan komputer. Sehubungan dengan desain web, usaha komersial tergantung pada menarik dan mempertahankan klien ke situs Web mereka. Orang-orang cenderung untuk tidak menyukai modifikasi dalam warna dan penataan situs web favorit. Para desainer web sekarang mempertimbangkan kecenderungan ini dan sering menerapkan temuan dari ilmu kognitif untuk mengurangi dampak dari perubahan desain. Misalnya, temuan yang disebut "*change blindness*" (kebutaan perubahan)<sup>33</sup> menunjukkan bahwa perubahan dalam tampilan visual dapat tidak diketahui ketika perubahan itu dilakukan secara bertahap, satu hal pada suatu waktu atau sedikit demi sedikit dengan satu hal, seperti warna atau tekstur. Pada tahun 2008, Yahoo.com secara bertahap memperkenalkan tampilan baru untuk homepage mereka selama beberapa hari. Demikian pula, eBay.com mengambil 30 hari untuk mengubah latar belakang dari abu-abu ke putih. Kemungkinan banyak orang tidak menyadari perubahan ini.

### Neurosain

Apakah kompleksitas pengalaman estetika bisa dipahami dengan memeriksa mekanisme otak? Ahli neurosains telah mempelajari sistem kerja otak dari banyak tingkat analisis - dari analisis sel-sel otak individu (yaitu, neuron) hingga kestudi aktivitas saraf di otak manusia. Pada akhir abad ke-19, teknik pewarnaan (*staining*) dikembangkan yang memungkinkan para ilmuwan untuk memvisualisasikan neuron individu sehingga bentuk, ukuran, dan konektivitasnya bisa diperiksa. Pada tahun 1909, Korbinian Brodmann menerbitkan atlas tentang korteks serebral manusia berdasarkan studi anatomi yang sangat rinci.<sup>34</sup> Kita sekarang tahu bahwa korteks serebral adalah lembaran tipis neuron yang saling berhubungan yang telah berkembang begitu banyak selama evolusi sehingga telah menjadi tertutup dalam tengkorak manusia, dan dengan demikian penampilannya tampak seperti pegunungan (*gyri*) dan lembah (*sulci*). Jika korteks serebral diratakan akan menjadi seukuran pizza (sangat tipis) yang ekstra-besar (sekitar 20 inci diameter, 2 mm tebal). Brodmann membandingkan struktur seluler neuron dari bagian berbeda di korteks serebral. Dia menetapkan 52 daerah yang berbeda, atau 52 semacam kode ZIP, berdasarkan ciri-ciri fisik,

---

33

34

seperti ukuran, bentuk, dan kepadatan. Kami menyebut daerah ini sebagai daerah Brodmann, yang masih digunakan sampai sekarang untuk mengidentifikasi daerah korteks serebral manusia.

Sirkuit saraf (neural) yang berhubungan dengan berbagai kemampuan mental telah diidentifikasi, seperti visi, memori, bahasa, dorongan emosional, dan kontrol motor.<sup>35</sup> Kedua analisis struktural (anatomi) dan fungsional (aktivitas otak) telah digunakan untuk menyelidiki korelasi saraf dari fungsi kognitif manusia. Sehubungan dengan *landmark* anatomi, Figur 1.5 menunjukkan permukaan lateral (sisi) dari otak korteks kiri. Permukaan medial tidak terlihat karena posisinya melekat pada korteks serebral yang lain. Input informasi visual awal ke dalam korteks terjadi pada bagian paling posterior di lobus oksipital, di daerah yang disebut korteks visual utama (*primary visual cortex*). Dari sini, informasi visual diproses sepanjang dua jalur utama. Dorsalnya atau jalur "di mana" berjalan sampai ke lobus parietal dan memproses informasi spasial, sedangkan ventralnya atau jalur "apa" berjalan melalui lobus temporal dan memproses informasi objek.

Daerah yang paling anterior dari lobus frontal disebut korteks prefrontal (PFC). PFC ini menerima masukan dari daerah otak lainnya dan mengirimkan proyeksi kembali ke daerah-daerah itu. Dengan cara ini, PFCnya mengkoordinir dan mengendalikan pengolahan saraf. Mengingat begitu banyak sinyal saraf aktif pada saat kapan saja menjadi sangat jelas betapa pentingnya bagi kita memiliki mekanisme yang mengatur aktivitas otak ini yang rumit. Kemampuan kita untuk memusatkan perhatian ke sinyal sensorik tertentu atau mengambil kembali memori tertentu tergantung pada PFC untuk memantau dan mengendalikan aktivitas saraf, sama seperti seseorang konduktor orkestra yang harus memimpin aktivitas kelompok musik untuk menyajikan petunjukan yang baik. Peran PFC dalam memantau dan mengendalikan aktivitas saraf menjadi dasar untuk pengolahan top-down di mana PFCnya membimbing dan memilih sinyal sensorik. Berbagai istilah, seperti kontrol eksekutif dan metakognisi, telah digunakan untuk menggambarkan peran PFC dalam mendukung pengolahan top-down.<sup>36</sup>

Figur 1.5 **Permukaan lateral dari korteks serebral.** *Pengolahan visual dimulai pada bagian paling posterior di lobus oksipital (hijau) dan berjalan melalui lobus temporal (kuning) melalui jalur ventral dan melalui lobus parietal (pink) melalui jalur dorsal. Pada bagian paling anterior di lobus frontal (ungu) adalah korteks prefrontal (PFC), yang bertindak untuk memantau dan*

---

35

36

*mengontrol aktivitas kortikal di daerah posterior. (Gambar otak dicetak ulang dengan izin dari Digital Anatomist Interactive Atlas, University of Washington, Seattle, WA, hak cipta 1997.)*

Sebelum munculnya teknik neuroimaging seperti fMRI (*functional magnetic resonance imaging*), ahli neurosain mempelajari fungsi otak manusia dengan mengamati bagaimana kerusakan pada bagian yang berbeda di otak mengganggu fungsi kognitif.<sup>37</sup> Investigasi neuropsikologi seperti ini memberikan pengertian di dalam pengaturan otak manusia, karena kerusakan yang berbedasering menimbulkan perilaku yang berbeda. Sebagai contoh, pasien dengan kerusakan di sepanjang jalur visual dorsal memperlihatkan defisit dalam kemampuan spasial, sedangkan orang-orang dengan kerusakan di sepanjang jalur ventral memperlihatkan defisit dalam pengenalan objek. Dari studi tersebut, dasar saraf terhadap kemampuan mental, seperti mengamati, membaca, mengingat, dan bahkan menghargai seni, telah dianalisis (lihat Bab 12 dan 15).

Sehubungan dengan emosi, kita tahu bahwa wilayah ventral (bagian bawah) dari PFC, sebuah daerah yang disebut korteks orbitofrontal, penting untuk mengendalikan dan mengatur emosi. Fakta ini menjadi cukup jelas dalam studi tentang kasus neurologis yang diklasifikasikan Phineas Gage.<sup>38</sup> Gage adalah seorang mandor kereta api untuk Rutland dan Burlington Railroad. Pada tanggal 13 September, 1848, ia bekerja dengan bahan peledak untuk membersihkan jalan rel melalui daerah berbatu di Vermont. Prosedur ini menggunakan tongkat besi, yang disebut besi *tamping*, untuk mengompres bubuk peledak ke dalam lubang. Gage menggunakan besitampingnya ketika secara tidak sengaja menghantam sisilubang yang menyebabkan percikan api yang menyalakan bubuk peledak. Ledakan itu menyebabkan batang besi itu masuk tulang pipi kiri Gage dan menembus lobus frontal, dan keluar melalui bagian atas kepalanya. Hebatnya, Gage selamat dari musibah itu dan masih hidup selama 11 tahun lagi. Meskipun ia tampaknya tidak menunjukkan gangguan intelektual, disposisi emosionalnya berubah. Sebelum kecelakaan, Gage dikenal sebagai mandor yang baik dan ramah dengan para pekerja lainnya. Setelah kecelakaan itu, dokter yang merawat Gage, John Martyn Harlow, menyatakan bahwa Gage telah menjadi "gelisah, tidak sopan, dan kadang-kadang melakukan perbuatan yang tidak senonoh dan menjijikkan (yang sebelumnya tidak pernah dilakukannya)."<sup>39</sup>

Analisis kontemporer terhadap pasien dengan kerusakan orbitofrontal telah mengonfirmasikan

---

<sup>37</sup>

<sup>38</sup>

<sup>39</sup>

bahwaperan korteks orbitofrontal mengendalikan emosi (lihat Bab 15). Seolah-olah para pasien ini mengekspresikan perasaan dan keinginan mereka tanpa mempertimbangkan konsekuensi dari perilaku mereka. Jika mereka merasa marah, mereka mungkin melakukan kekerasan; jika mereka terangsang secara seksual, mereka dapat segera mengekspresikan perasaannya. Dalam kasus baru baru ini, Samantha Fishkin dikeluarkan dari jendela sebuah truk pickup yang jungkirbalik saat pacarnya membanting setir untuk menghindari kendaraan lain. Samantha membentur tanggul beton, yang meretakkan tengkorak dan menyebabkan kerusakan lobus frontal parah. Dalam artikel di New York Times Magazine tentang cedera Samantha,<sup>40</sup> penulis, Peter Landesman, menulis: "Samantha yang baru itu mempunyai penyimpangan perilaku yang parah (*disinhibited*). Putusan di jaringan sarafnya telah menghapus semua rasa perilaku sosial yang wajar (*social convention*). Dia tidak bisa mengendalikan keinginannya untuk berbicara, kemarahannya, dorongan seksualnya. "Pasien dengan kerusakan orbitofrontal sering menunjukkan ledakan emosi, perilaku yang tidak pantas secara sosial, perilaku pengambilan risiko, dan gangguan obsesif kompulsif."<sup>41</sup>

Sejak tahun 1990-an, teknik *neuroimaging* telah memberikan ahli neurosain jendela untuk melihat cara kerja pikiran manusia dengan cara yang hanya 20 tahun yang lalu pasti dianggap sebagai fiksi sains (*science fiction*). Dengan perkembangan fMRI, ahli saraf dapat menilai aktivitas otak di daerah tertentu dari waktu ke waktu. Dalam fMRI, *scanner* yang sama dipergunakan di rumah sakit dapat disetel untuk mendeteksi perubahan kecil dalam aliran darah yang terjadi ketika suatu wilayah otak menjadi aktif. Pada setiap saat, puluhan ribu neuron menjadi aktif supaya kita tetap hidup, seperti memelihara denyut jantung, pernapasan, suhu tubuh, dan kesadaran secara sadar. Aktivitas otak lainnya terjadi sebagai respons terhadap apa pun yang kita lakukan pada saat ini, seperti mendengarkan ceramah, mengingat peristiwa masa lalu, atau melihat sebuah lukisan. Gambar aktivitas otak pada saat tertentu tidak akan sangat informatif, karena kita tidak akan tahu daerah mana yang aktif dalam menanggapi peristiwa tertentu dan daerah mana yang aktif hanya supaya kita tetap hidup. Dengan demikian, ahli saraf memperoleh scan dari satu kondisi dan membandingkannya dengan scan dari yang lain. Sebagai contoh, satu bisa memindai (*scan*) seseorang ketika matanya terbuka dan membandingkan dengan *scan* saat ketika matanya tertutup. Dengan mengurangi *scan* mata terbuka dari *scan* mata tertutup kita dapat menilai aktivitas otak yang khusus untuk mata terbuka. Semua aktivitas otak lainnya akan dibatalkan karena terjadi di kedua kondisi (mata terbuka dan mata tertutup). Metode pengurangan ini telah memungkinkan ahli saraf untuk mengidentifikasi daerah otak yang terkait dengan peristiwa-peristiwa mental tertentu.

---

40

41

Dengan munculnya teknik *neuroimaging*, khususnya fMRI, penelitian tentang tanggapan otak terhadap seni telah dilakukan (lihat Bab 13 dan 14). Dalam bidang *neuroaesthetics* ini yang berkembang,<sup>42</sup> korteks orbitofrontal telah terbukti sangat aktif selama tanggapan emosional terhadap seni. Kawabata dan Zeki<sup>43</sup> menyajikan lukisan realistis dan abstrak yang sebelumnya telah dinilai peserta sebagai jelek, netral, atau indah. Ketika para subjek diperlihatkan lukisan yang mereka nilai indah dibandingkan dengan yang mereka nilai netral, korteks orbitofrontalnya menjadi aktif. Dalam studi lain,<sup>44</sup> korteks orbitofrontal menjadi aktif saat para subjek mendengarkan musik klasik yang dianggap mereka sangat menyenangkan (misalnya, Piano Concerto No 3 in D minor, Opus 30 oleh Rachmaninoff). Penemuan ini menunjukkan bahwa korteks orbitofrontal terlibat dalam proses menilai karya seni yang indah.

Harus diperhatikan bahwa proses mental yang kompleks akan mengaktifkan jaringan saraf luas yang penting untuk banyak fungsi. Untuk menghargai lukisan, berbagai daerah otak bekerja sama untuk memproses sinyal sensorik, menghubungkan informasi sensorik dengan apa yang kita ketahui, dan mengambil makna emosional. Dalam studi Kawabata dan Zeki, korteks orbitofrontal terlibat terutama ketika subjek melihat lukisan yang indah dibandingkan dengan melihat lukisan yang netral. Dengan demikian, penelitian ini mengisolir fungsi/unsur tertentu dari otak saat orang menanggapi lukisan - yaitu penilaian keindahan. Banyak daerah otak lainnya yang juga ikut aktif, seperti bagian yang terlibat dalam memahami dan mengkonseptualisasi lukisan, tapi aktivasi ini akan tetap terjadi untuk lukisan indah dan lukisan netral dan dengan demikian dikurangi dari analisis ini. Penelitian lain memfokuskan pada aspek sensorik atau konseptual dari pengalaman estetis (lihat Bab 16). Dengan demikian, penting mengingat bahwa kita tidak berurusan dengan *sarafphrenology*, yang menghubungkan satu daerah otak dengan satu fungsi mental. Sebaliknya, banyak daerah otak terlibat dalam pengalaman estetika, dan tujuannya adalah memahami interaksi yang dinamis antar Daerah-daerah otak ini.

### **Isu untuk Ilmu Estetika**

#### **MENGEMBANGKAN KERANGKA UNTUK ANALISIS EMPIRIS**

Pendekatan filosofis memberikan pedoman untuk penyelidikan ilmiah estetika. Pendekatan mimesis dan formalis terfokus pada kualitas persepsi dan merangsang pertanyaan seperti: Apa artinya menafsirkan sebuah lukisan sebagai jendela ke dunia nyata?

---

42

43

44

Proses persepsi apa yang terlibat dalam mengalami pemandangan realistis dibandingkan seni abstrak? Bagaimana garis, warna, bentuk, dan pemandangan mempengaruhi pengalaman estetika kita? Pendekatan ekspresionis mempertimbangkan cara di mana unsur persepsi membangkitkan emosi. Sejak tulisan Berlyne<sup>45</sup> muncul tentang bagaimana gairah emosional mempengaruhi tanggapan estetika, para ilmuwan telah menganggap faktor baik psikologis maupun neurosain yang terkait dengan pendekatan ekspresionis (Lihat Bab 10).

Relatif sedikit studi empiris telah membahas pendekatan konseptual untuk seni. Peran pengetahuan dalam pengalaman kita terhadap seni jarang ditegaskan, karena banyak orang berfikir bahwa seni seharusnya dialami secara langsung, dari kualitas persepsi ke emosi, seakan pengetahuan akan mengurangi pengalaman estetika kita. Namun, jelas dalam ilmu kognitif, dan terutama dalam tulisan Gombrich,<sup>46</sup> pengetahuan memiliki peran yang signifikan, terutama dalam membimbing proses-proses top-down. Ketika kita mencoba menggalati dengan cara kita mengalami seni pasca-modernis, menjadi penting untuk mempertimbangkan peran pengetahuan dalam analisis kita terhadap karya-karya tersebut (lihat Bab 6).

Harapan untuk ilmu estetika interdisipliner dimotivasi oleh kepentingan semakin banyak filsuf, psikolog, dan ahli neurosain yang merasa kebutuhannya menjembatani sumber dan mengembangkan analisis yang lebih komprehensif dari seni dan estetika (lihat Bab 2, 3, dan 5). Tujuannya sama dengan tradisi ilmu kognitif, di mana banyak disiplin ilmu dihargai dan dipertimbangkan dalam memahami kognisi. Yang dibutuhkan adalah cara untuk triangulasi informasi dari berbagai perspektif (lihat Bab 4). Banyak disiplin harus disertai dan dihargai dalam ilmu estetika. Secara khusus, filsuf, psikolog, antropolog, sejarawan, seniman, dan ahli neurosain harus mempertimbangkan segala cara kita mengalami dan menilai seni.

Bab pendahuluan ini memberikan latar belakang singkat dari filsafat dan pendekatan ilmiah untuk seni. Pengalaman estetika ditangkap dalam cara kita mendekati seni, yang meliputi: (1) pendekatan mimesis (seberapa baik sebuah karya seni menggambarkan pemandangan realistis?), (2) pendekatan ekspresionis (seberapa baik sebuah karya seni mendorong pengalaman emosional?), (3) pendekatan formalis (seberapa baik sebuah karya seni meningkatkan sensasi?), dan (4) pendekatan konseptual (seberapa baik sebuah karya seni menyampaikan pernyataan bermakna?). Para pengamat bisa mengalami seni dari salah

---

45

46

satu atau kombinasi dari pendekatan ini. Selain itu, beberapa karya seni mungkin lebih sesuai dengan satu pendekatan daripada yang lain.

Figur 1.6 menunjukkan kerangka *componential* dari pengalaman seni. *The Artist* (Seniman) bermaksud untuk memberikan *The Artwork* (sebuah karya seni) untuk penilaian estetika. Definisi dari "*The Artist*" dan "*Artwork*" bisa dibahas *ad in finitum*; kamihanya menegaskan bahwa *The Artist* adalah seorang dan *The Artwork* harus dirasakan.<sup>47</sup> Yang penting adalah bagaimana kita mengalami seni - yaitu, pengalaman estetika dari para pengamat. Saya mengusulkan bahwa pengalaman pengamat bisa dipahami paling baik dengan mempertimbangkan cara di mana sebuah karya seni mempengaruhi tiga fungsi mental utama:

sensasi, pengetahuan, dan emosi. Fungsi-fungsi psikologis ini berhubungan langsung dengan pendekatan filosofis yang disebutkan di atas. Pendekatan mimesis dan formalisme menekankan sensasi; pendekatan konseptual menekankan pengetahuan; dan pendekatan ekspresionis menekankan emosi.

Kerangka ini yang disebut *I-SKE* mengacu pada empat hal yang penting – niatnya seniman untuk menyajikan karya seni untuk evaluasi estetika dan tiga komponen mental dari pengamatnya, yaitu sensasi, pengetahuan, dan emosi. Sehubungan dengan pengamat, kedua faktor sensorik dan emosional cukup jelas karena mereka telah dipertimbangkan dalam analisis filosofis yang dini dan empiris yang lebih baru. Pengetahuan mengacu pada pengetahuan dunia (yaitu, semantik), pengetahuan pribadi, dan pengetahuan budaya (termasuk pengetahuan tentang sejarah seni dan praktek seni). Aspek pengetahuan ini mempengaruhi bagaimana kita menafsirkan dan menghargai seni (lihat Bab 11). Menurut kerangka *I-SKE*, sensasi, pengetahuan, dan emosi berkontribusi pada pengalaman estetika, meskipun satu atau dua komponen ini bisa lebih dominan daripada yang lain. Menurut saya, pengalaman estetika yang paling penuh adalah ketika semua tiga komponen ini ditingkatkan.

Dengan memusatkan pada tiga komponen ini, pendekatan yang lebih seimbang untuk estetika

ilmu dapat dikembangkan. Kebanyakan studi tentang ilmu estetika telah diarahkan ke aspek estetika yang sensorik (lihat Bab 7 dan 8). Akhir ini, penelitian telah melihat bagaimana karya seni mendorong tanggapan emosional (Lihat Bab 10). Kerangka *I-SKE* menyarankan bahwa peran pengetahuan sama pentingnya dengan sensasi dan emosi dalam pengalaman estetika. Hanya sedikit peneliti telah mempertimbangkan cara-cara di mana pengetahuan mendorong

---

47

pengalaman kita dengan seni (tapi lihat Bab 9). Akhirnya, sudah jelas bahwa berbagai pendekatan terhadap seni bisa diambil - dari menghargai realisme sampai menggali tanggapan konseptual, sosial, atau politik terhadap seni. Seni mungkin atau mungkin tidak menyebabkan emosi yang kuat; seni mungkin atau mungkin tidak merujuk objek di dunia nyata.

Figur 1.6 ***Kerangka I-SKE bertindak sebagai skema untuk mengalami seni. The Artist bermaksud untuk membuat The Artwork, yang dialami oleh The Beholder (pengamat), yang menggunakan sensasi, pengetahuan, dan emosi untuk menghasilkan pengalaman estetika. Ketiga komponen dari psiknya pengamat mendorong pengalamannya seni.***

### **APA, KEMUDIAN, ADALAH FENOMENA DARI KETERTARIKAN (*PHENOMENON OF INTEREST*)?**

Kemajuan yang berarti dalam ilmu estetika harus terlebih dahulu mengembangkandefinisi yang sesuai dan layak dari fenomena dari ketertarikan (*phenomena of interest*) - yaitu, estetika itu apa? Jika kita menggunakan definisi yang sangat sempit, seperti yang diusulkan oleh Baumgarten dan dipergunakan oleh Kant, maka fenomena dari ketertarikan akan memusatkan secara khusus pada perasaan ketidaktertarikan yang ditimbulkan oleh benda-benda indah.<sup>48</sup> Seperti yang tercantum di awal bab ini, definisi Baumgarten terlalu sempit. Salah satu isu adalah apakah ilmu estetika seharusnya diikat secara khusus dengan mempelajari karya-karya seni. Sebaiknya konsep ini diperluas dan meliputi tanggapan estetika untuk objek apapun, termasuk yang alami dan yang tidak dimaksudkan untuk menjadi seni. Perluasan obyek objek tersebut ini sangat penting dalam pemahaman kita tentang seni, karena apa yang didefinisikan sebagai "seni" selalu berubah. Perluasan benda yang diterima menimbulkan pertanyaan-pertanyaan menarik. Apakah pengalaman "estetika" kita berbeda saat kita menghargai lukisan dari air terjun misalnya dengan cara kita menghargai fenomena alam, seperti air terjun yang sebenarnya? Apakah kehadiran obyek dalam museum seni menciptakan pengalaman yang berbeda?

Cara lain untuk memperluas definisi "estetika" adalah untuk mempertimbangkan bagaimana benda membangkitkan berbagai jenis tanggapan emosional, termasuk humor, kesedihan, horor, dan kejijikan. Banyak karya pasca modernis dimaksudkan untuk mengejutkan atau menjijikkan pengamatnya. Apakah semua emosi dianggap sebagai relevan untuk ilmu estetika? Jelas bahwa pendekatan konseptual terhadap seni menuntut analisis seni yang non-emosi, bahkan anti-estetika, (lihat Bab 6). Konsep "estetika" juga dapat diperluas untuk dapat meliputi aspek dari pengalaman seni yang benar-benar non-

---

48

emosional, tetapi mungkin ini keterlaluannya. Jika kita, seperti yang disarankan banyak kritikus seni, menganggap pengalaman seni jauh melampaui apa yang dianggap pengalaman "estetik", mungkin lebih bijaksana untuk tidak "menambahkan" ilmu estetika seni (lihat Bab 3).

Seperti yang diusulkan sebelumnya, kita dapat mengikat ilmu estetika dengan pemahaman kita tentang dimensi hedonik, dari sangat positif (indah) ke sangat negatif (menjijikkan) atau dari yang sangat menarik sampai sama sekali tidak menarik (lihat Bab 8). Dari perspektif ini, kita bisa mempertimbangkan objek apapun dan mendapatkan preferensi eksplisit atau penilaian ketertarikan: kita suka atau tidak, itu menarik atau tidak. Preferensi seperti ini bisa dipetakan pada aspek emosional (menyenangkan atau tidak) atau konseptual (menarik atau tidak), dan ada kemungkinan ilmu estetika bisa menghadapi alasan mengapa benda-benda tertentu lebih menyenangkan atau menarik daripada yang lain. Tanggapan hedonis bisa dihubungkan dengan<sup>49</sup> faktor evolusi, seperti analisis tentang cara-cara dimana objek membangkitkan sebuah pendekatan dibandingkan (*verses*) tanggapan penghindaran (lihat Bab 5 dan 8). Tentu saja, karya seni sering diciptakan untuk tujuan tunggal yaitu memunculkan tanggapan hedonis yang "ketidaktertarikan" (yaitu, seni untuk seni), dan dengan demikian tidak keterlaluannya untuk mempertimbangkan psikologi dari seni sebagai *subarea prima* dalam ilmu estetika. Namun banyak benda yang tidak dianggap sebagai seni (misalnya, makanan, orang, lokasi) membangkitkan tanggapan hedonis yang kuat dan tanggapan ini dapat dipetakan ke proses-proses psikologis, seperti motivasi, dorongan, gairah, dan kesenangan. Selain itu, tanggapan otak yang mendasari terkait dengan proses-proses ini berelevan dengan ilmu estetika. Dengan demikian, penelitian sedemikian di bidang beragam seperti afektif neurosain (misalnya, basis neural dari empati), neuroekonomi, dan teori dari pikiran (misalnya, neuron cermin) menjadi penting untuk dipertimbangkan dalam ilmu estetika.

Ide-ide yang dibahas dalam bab ini memberikan dasar untuk membangunkan pendekatan multidisiplin terhadap ilmu dari pengalaman estetik. Bab yang berikut membahas kelayakan ilmu estetika dan membahas cara-cara yang memungkinkan. Pendekatan filosofis, psikologis, dan neurobiologis dipertimbangkan di sini, dengan maksud untuk mulai membahas mengenai pengalaman para pengamat.

## **Penghargaan**

---

Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada John Simon Guggenheim Memorial Foundation untuk dukungan keuangan selama penyusunan bab ini. Saya juga ingin mengucapkan terima kasih kepada Helen Ettlinger, Blake Gopnik, Julian Hochberg, Kaya Ivry, Jerry Levinson, Steve Palmer, dan Leslie Zemsky untuk komentar-komentarnya yang bermanfaat pada draf sebelumnya.

### Catatan Akhir

- 1 . Baumgarten, A. G. (1961/1750). *Aesthetica*. Olms, OK: Hildesheim.
- 2 . Untuk analisis ini, melihat Dissanayake, E. (1992). *Homo aestheticus*. Seattle, WA: University of Washington Press; Dutton, E. (2009). *The art instinct*. New York: Oxford University Press; dan Turner, M. (Ed.) (2006). *The artful mind*. New York: Oxford University Press.
- 3 . Analisis yang lebih luas dari pendekatan ini dapat ditemukan di Beardsley, M. D. (1966). *Aesthetics from classical Greece to the present*. Alabama: University of Alabama Press; Graham, G. (2000). *Philosophy of the arts: an introduction to aesthetics* (2nd ed.). New York: Routledge Press; Shimamura, A. P. (in press). *Experiencing art: explorations in aesthetics, mind, and brain* .
- 4 . Plato. (2003). *The Republic*. New York: Penguin Books.
- 5 . Aristotle. (1996). *Poetics*. New York: Penguin Books.
- 6 . Melihat Alberti, L. B. (1991/1436). *On painting*. New York: Penguin Books; Panofsky, E. (1991/1927). *Perspective as symbolic form*. New York: Zone Books.
- 7 . Beardsley, 1966.
- 8 . Hutcheson, F. (2003/1725). *An inquiry into the origin of our ideas of beauty and virtue*. London: Kessinger Publishing.
- 9 . Hume, D. (1898/1757). Of the standard of taste. Dalam T. H. Green & T. H. Grose (Eds.), *Essays moral, political and literary* . London: Longmans, Green.
- 10 . Kant, I. (2008/1781). *Critique of pure reasoning*. New York: Penguin Books.
- 11 . Kant, I. (2007/1790). *Critique of judgment*. New York: Oxford University Press.
- 12 . Tolstoy, L. (1995/1898). *W hat is art?* London: Penguin Books.
- 13 . Melihat Collingwood, R. G. (1963/1938). *Principles of art*. London: Oxford University Press; dan Croce, B. *Aesthetic as science of expression and general linguistic* [Online] Rev. Sept. 19, 2003. Tersedia di: <http://www.gutenberg.org/etext/9306> .
- 14 . Flam, J. (1995). *Matisse on art* (halaman. 66). Berkeley, CA: University of California Press.
- 15 . Greenberg, C. (1965). Modernist painting. *Art and Literature*, 4, 193–201.
- 16 . Greenberg, 1965, halaman. 194.
- 17 . Bell, C. *Art* [Online] Rev. Oct. 21, 2005. Tersedia di: <http://www.gutenberg.org/etext/9306>.

- 18 . Istilah "konseptual" digunakan di sini untuk mencakup semua pendekatan berbasis pengetahuan untuk seni, daripada merujuk secara khusus ke genre seni konseptual.
- 19 . Duchamp's urinal tops art survey, *BBC News* [Online] Rev. Dec. 1, 2004, Tersedia: <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/4059997.stm>.
- 20 . Penggunaan istilah *meta-art* yang mirip dapat ditemukan di Piper, A. (Oktober 1973). In support of *meta-art*. *Artforum*, 12, 79–81. Analisis oleh Kosuth, J. Juga relevan (1975). 1975, *The Fox*, 1, 87–96.
- 21 . Goodman, N. (1976). *Languages of art*. Indianapolis, IN: Hackett Publishing Co.
- 22 . Langer, S. (1942). *Philosophy in a new key*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- 23 . Fechner, G. (1860). *Elemente der Psychophysik*. Leipzig, Germany: Breitkopf dan Hatrtel.
- 24 . Fechner, G. T. (1876). *Vorschule der Aesthetik*. Leipzig, Germany: Breitkopf dan Hatrtel.
- 25 . Untuk tinjauan, melihat Funch, B. S. (1997). *The psychology of art appreciation*. Denmark: Museum Tusculanum Press; Kreidler, H., & Kreidler, S. (1972). *Psychology of the arts*. Durham, NC: Duke University Press; Reber, R. (2008). Art in its experience: can empirical psychology help assess artistic value?" *Leonardo*, 41, 367–372; Solso, R. L. (1994). *Cognition and the visual arts*. Cambridge, MA: The MIT Press; dan Winner, E. (1982). *Inverted worlds: the psychology of the arts*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- 26 . Koffka, K. (1922). Perception: an introduction to the Gestalt-theorie. *Psychological Bulletin*, 19, 531–585; Wertheimer, M. (1932). Untersuchungen zur Lehre von der Gestalt II. *Psychologische Forschung*, 4, 301–350. Terjemahan diterbitkan di W. Ellis (Ed.) (1938). *A source book of Gestalt psychology* (pp. 71–88). London: Routledge & Kegan Paul.
- 27 . Arnheim, R. (1974). *Art and visual perception*. Berkeley, CA: University of California Press.
- 28 . Berlyne, D. E. (1971). *Aesthetics and psychobiology*. New York: Appleton-Century-Crofts.
- 29 . Melihat Funch, 1997; Kreidler & Kreidler, 1972; Reber, 2008.
- 30 . Melihat Gardner, H. (1987). *The mind's new science*. New York: Basic Books; Miller, G. A. (Maret 2003). The cognitive revolution: a historical perspective. *Trends in Cognitive Science*, 7, 141–144; dan Norman, D. A. (1980). Twelve issues for cognitive science. *Cognitive Science*, 4, 1–32.
- 31 . Solso, R. L. (1996). *Cognition and the visual arts*. Cambridge, MA: MIT Press.

- 32 . Gombrich, E. H. (1960). *Art and illusion* (p. 73). Princeton, NJ: Princeton University Press.
- 33 . Rensink, R. A., O'Regan, J. K., & Clark, J. J. (1997). To see or not to see: the need for attention to perceive changes in scenes. *Psychological Science*, *8* , 368–373.
- 34 . Brodmann, K. (1989). *Vergleichende Localisationslehre der Grosshirnrinde in ihren Prinzipien dargestellt auf Grund des Zellebaus* . Leipzig: Barth. Lihat juga Annese, J. (2009). In retrospect: Brodmann's brain map. *Nature*, *461* , 884.
- 35 . Lihat Gazzaniga, M. S., Ivry, R. B., & Mangun, G. R. (2002). *Fundamentals of cognitive neuroscience*. New York: Norton.
- 36 . Shimamura, A. P. (2008). A neurocognitive approach to metacognitive monitoring and control. dalam J. Dunlosky & R. A. Bjork (Eds.), *Handbook of metamemory and memory* (pp. 373–390). New York: Psychology Press.
- 37 . Luria, A. R. (1974). *Working brain*. New York: Basic Books; Milner, B., Squire, L. R., & Kandel, E. R. (1988). Cognitive neuroscience and the study of memory. *Neuron*, *20* , 445–468.
- 38 . Untuk keterangan terinci tentang kehidupan Gage, lihat Macmillan, M. (2000). *An odd kind of fame: stories of Phineas Gage*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- 39 . Harlow, J. M. (1868). Recovery of an iron rod through the head. *Publications of the Massachusetts Medical Society*, *2*, 327–347.
- 40 . Landesman, P. (Sept. 17, 2000). Speak memory. *New York Times Magazine* , 74–79.
- 41 . Untuk melihat apa yang terjadi ketika seorang seniman mengalami kerusakan orbitofrontal, membaca kisah seorang fotografer di abad ke-19 , Eadweard Muybridge di Shimamura, A. P. (Winter 2002). Muybridge in motion: travels in art, psychology, and neurology. *History of Photography*, *26*, 341–350.
- 42 . Zeki, S. (1999). *Inner vision*. New York: Oxford University Press; dan Skov, M., & Vartanian, O. (Eds.) (2009). *Neuroaesthetics*. Amityville, NY: Baywood Publishing Co.
- 43 . Kawabata, H., & Zeki, S. (2004). Neural correlates of beauty. *Journal of Neurophysiology*, *91* , 1699–1705.
- 44 . Blood, A. J., & Zatorre, R. J. (2001). Intensely pleasurable responses to music correlate with activity in brain regions implicated in reward and emotion. *Proceedings of the New York Academy of Sciences*, *98* , 11818–11823.
- 45 . Berlyne, 1971.
- 46 . Gombrich, 1960.
- 47 . *The Artist* adalah seorang manusia karena niat merupakan karakteristik manusia (meskipun manusia

bisa memberikan sebuah karya seni untuk evaluasi estetika yang dibuat oleh orang lain, binatang, atau komputer). *The Artwork* harus dirasakan dan dengan demikian tidak bisa menjadi pikiran atau mimpi (meskipun deskripsi tertulis atau visual dari suatu pemikiran atau mimpi cukup sebagai karya seni).

48 . Baugarten, 1961/1750; Kant, 2007/1790

