

## ESTETIKA PLATON DALAM KONTEKS REVOLUSI SENI RUPA YUNANI

ANITA LAWUDJAJA\*

**Abstrak:** Mayoritas pembaca Platon menafsirkan filsafat Platon dalam perspektif dualisme, yaitu terdapat dunia idea (*kosmos noetos*) yang berlawanan dengan dunia indrawi (*kosmos aisthetos*). Cara tafsir ini menimbulkan banyak kontradiksi. Dalam estetika, E.H. Gombrich, sejarawan seni yang menelurkan teori Revolusi Seni Rupa Yunani, juga membaca Platon dalam tafsir dualisme. Gombrich menyimpulkan bahwa bagi Platon kontemplasi keindahan dapat membawa kita ke dunia idea yang transenden, sedangkan seni hanya menyenangkan-nyenangkan, mengelabui indra dan menggoda pikiran untuk terikat pada bayang-bayang. Padahal dalam teorinya sendiri, Gombrich menjelaskan bahwa karya seni rupa Yunani terkemuka persis karena keindahannya yang dihidupkan dengan daya ilusif-persuasif. Tulisan ini hendak melemahkan kontradiksi tersebut dengan mengoreksi dunia idea-dunia indrawi menjadi alam visibel-alam inteligibel (*horatos topos-noetos topos*), istilah yang dipakai Platon dalam *corpus*-nya. Dan tulisan ini menyimpulkan bahwa Platon tidak menolak daya ilusif-persuasif yang terdapat dalam seni rupa melainkan menempatkannya sebagai instrumen untuk merealisasikan *Agathōn*.

**Kata-kata kunci:** Daya ilusif-persuasif, keindahan, akal, intelek, seni.

**Abstract:** The majority of Plato's reader interprets his philosophy in dualistic perspective, that there is the intelligible world (*kosmos noetos*) which opposed to the sensible world (*kosmos aisthetos*). This perspective caused many contradictions. In Aesthetics, E.H. Gombrich, an art historian who creates the Greek Revolution Theory, also read Plato under the perspective of dualism. For him, Plato thought that the contemplation of beauty can lead to the realm of transcendent ideas, while art can only

---

\* Anita Lawudjaja, Peneliti Independen, Jl. Tambak No. 31, Pegangsaan, Menteng, Jakarta 10320. E-mail: anita.lawudjaja@gmail.com.

flatter, deceive the senses and seduce the mind to feed on phantoms. Meanwhile, Gombrich also thought that Greek Art is beautiful precisely because of the power of illusion-persuasion. This article aims to reconcile the contradiction by replacing the intelligible world-sensible world to the intelligible realm-visible realm (*topos noetos-horatos topos*), the original term which Plato used in his *corpus*. And it concludes that Plato did not oppose the power of illusion-persuasion in art but placing them as an instrument to realize *Agathōn*.

**Keywords:** Illusion-persuasion, beauty, mind, intellect, art.

## PENDAHULUAN

Ernst Gombrich mungkin belum begitu dikenal di kalangan akademisi Indonesia, tetapi di kalangan akademisi Barat, ia sejarawan seni yang sangat berpengaruh di paruh akhir abad ke-20, seorang pionir yang mengawinkan kajian psikologi persepsi dengan kajian seni rupa. Pemikirannya dipengaruhi oleh Karl Popper (1902-1994) dan Sigmund Freud (1856-1939).<sup>1</sup> Gombrich lahir di Wina tahun 1909 dan belajar sejarah seni di Universitas Wina. Tahun 1936 ia bergabung di Institut Warburg<sup>2</sup> di London dan menjabat sebagai direktornya sekaligus mengajar di Universitas London pada tahun 1959-1976. Tahun 2001 ia menutup usia di kota yang sama.

Karyanya yang paling dikenal adalah *The Story of Art* (1950), sebuah pengantar seni rupa (*visual arts*) yang ditujukan kepada pembaca muda. Gombrich seorang pemikir serius tetapi sebagai penulis ia juga seorang pendongeng yang piawai. *The Story of Art* merupakan karya yang fenomenal di Barat karena isi buku tersebut merupakan kajian akademis yang rigor dalam sajian bahasa yang mudah dicerna bahkan oleh pembaca yang masih asing dengan wacana seni rupa. *The Story of Art* pertama kali diterbitkan oleh Phaidon dan penjualan perdananya laku keras.

1 E.H. Gombrich, *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation* (London: Phaidon Press Limited, [1960] 1984), pp. 19-23.

2 Sebuah institut penelitian lintas-disiplin yang berasal dari perpustakaan Aby Warburg (1866-1929), sejarawan seni dan budayawan yang mengawali riset studi kultural.

Untuk naskah tersebut, Phaidon pada awalnya menawarkan Gombrich sistem pembayaran beli-putus dengan sejumlah uang yang cukup besar pada masa itu (£700). Untung Gombrich memilih mendengarkan saran Popper, sahabat dekatnya, untuk memakai sistem pembayaran royalti saja.<sup>3</sup> *The Story of Art* terus menerus diterbitkan ulang untuk generasi pembaca berikutnya. Kata pendahuluan yang terakhir ditulis oleh Gombrich terbit tahun 1995 untuk edisi ke-16.

Karya penting Gombrich yang ditujukan kepada kalangan akademisi adalah *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation* (1960). Pertanyaan dasar yang dirumuskannya adalah “Mengapa dalam perbedaan masa dan perbedaan bangsa terdapat representasi dunia visibel (*visible world*) yang tampil dengan cara yang berbeda?”<sup>4</sup> Pertanyaan tersebut dilatarbelakangi situasi studi sejarah seni yang berurusan dengan klasifikasi *style*<sup>5</sup> atau gaya seni yang permasalahannya adalah bagaimana caranya mendefinisikan suatu gaya, membedakannya, menaatinya, dan menyusunnya. Namun seiring dengan bertambahnya referensi karya seni yang diteliti, mulai muncul pertanyaan mengapa sejarawan bisa mengenali gaya ini yang berbeda dengan gaya itu? Mengapa ada semacam hukum atau kepatuhan tertentu pada suatu gaya yang memungkinkan gaya tersebut dikenali sejarawan dengan pasti? Jika seni rupa hanya ekspresi pribadi atau kolektif semata, tidak mungkin ada studi sejarah seni yang hanya dimungkinkan berkat adanya objektivitas.<sup>6</sup>

Menurut Gombrich, asumsi yang pernah dominan dan populer mengenai apa yang bernilai atau yang diapresiasi dalam karya seni rupa adalah keakuratan teknik seniman dalam menyalin alam apa adanya. Asumsi ini membentuk perspektif sejarah seni menjadi sejarah kemajuan

3 Nigel Spivey, *Phaidon 1923-98*. London: Phaidon Press Limited, 1999, p. 39.

4 E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, p. 3.

5 E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, p. 8. *Style* asal katanya dari bahasa Latin *stilus*, alat tulis yang dipakai orang Romawi. Istilah *style* berhubungan dengan istilah “*fluent pen*” yang apabila diindonesiakan bisa diartikan sebagai “petah lidah.” *Style* atau gaya berurusan dengan daya ekspresi dan persuasi.

6 E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, p. 4.

seniman dalam menyalin alam. Konsekuensinya besar. Seni rupa Mesir, misalnya, yang dalam perspektif ini dikategorikan sebagai seni praklasik, dipandang sebagai seni yang belum matang dibandingkan seni rupa Yunani Klasik karena dianggap “kurang alamiah.”

Asumsi ini sudah tidak dipertahankan lagi di kalangan para seniman garda depan di Barat sejak awal abad ke-20 ketika terjadi revolusi artistik, yaitu gerakan seni modern, yang membaca kembali seni-seni praklasik sebagai gaya seni yang bernilai. Sebagai contoh, Pablo Picasso (1881-1973) meminjam bahasa visual<sup>7</sup> (*linguistics of the visual image*) topeng primitif Afrika (*tribal mask*) untuk karyanya yang mengawali provokasi seni pada masanya, *Les Femmes d'Alger (O. J. R. M.)* (1907).<sup>8</sup> Bagi kalangan yang lebih umum, asumsi bahwa karya seni berfungsi untuk menyalin alam luntur ketika teknologi perekam visual seperti kamera foto telah disempurnakan. Sekalipun kamera foto dapat menyalin alam dengan lebih murah dan lebih cepat, karya seni rupa nyatanya tetap dihargai dan bernilai.<sup>9</sup>

Gombrich mengkaji relasi seniman dengan karya seni seperti seorang filsuf sains yang mengkaji relasi ilmuwan dengan alam.<sup>10</sup> Diktum penting dari Gombrich adalah, “tidak ada yang namanya seni rupa (*art*). Yang ada hanyalah seniman (*artist*).”<sup>11</sup> Diktum ini meringkas seluruh pemikirannya. Dalam teori estetika Gombrich, objek kajian seni rupa tidak dibatasi dalam kategori hasil karya, misalkan apakah karya tersebut berupa dua dimensi seperti lukisan, atau tiga dimensi seperti patung, atau kinetik seperti video, dst. Ia lebih banyak berbicara tentang pengetahuan yang diekspresikan seniman dalam karyanya yang juga memungkinkan

---

7 E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, p. 7. Gombrich membedakan antara wacana seni rupa dengan bahasa visual, seperti wacana puisi dibedakan dengan bahasa prosa.

8 E.H. Gombrich, *The Preference of the Primitive*. London: Phaidon Press Limited, 2002, 2006, p. 203. Dr. Andrew Fitzpatrick, Larry Ball dan Marshall J. Becker, *30,000 Years of Art: The Story of Human Creativity across Time and Space* (London: Phaidon Press Limited, 2007), p. 922.

9 E.H. Gombrich, *The Story of Art*. London: Phaidon Press Limited, 1950, 2006, p. 403.

10 E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, p. 23.

11 E.H. Gombrich, *The Story of Art*, p. 21.

seniman berkarya. Menurutnya, ada kreativitas seniman yang belum dijelaskan sebelumnya, yaitu kapasitas membuat rupa atau citra, yang berbeda dengan apa yang selama ini dipahami sebagai keterampilan menyalin alam seperti apa adanya. Dalam tulisan ini, kapasitas tersebut disebut sebagai daya ilusif-persuasif. Menurut Gombrich, perubahan gaya dalam sejarah seni dipengaruhi oleh penemuan-penemuan (*inventions*) seniman dalam mengelaborasi daya ilusif-persuasif.<sup>12</sup>

Istilah lain yang perlu diperkenalkan dalam tulisan ini adalah *ideograph*, yaitu simbol rupa yang berfungsi untuk merepresentasikan konsep atau makna.<sup>13</sup> Istilah tersebut terdapat dalam kajian desain grafis<sup>14</sup> yaitu disiplin ilmu menata struktur dan bentuk rupa (*visual form*) ke dalam bentuk komunikasi yang dicetak. *Ideograph* dalam tiap gaya berbeda walaupun merujuk pada objek yang sama. Misalkan *ideograph* manusia yang diekspresikan dalam gaya Yunani berbeda dengan *ideograph* manusia dalam gaya Mesir. *Ideograph* dibedakan dengan *pictograph*, yaitu gambar yang merepresentasikan benda yang dirujuk, seperti kosa kata konotatif dibedakan dengan kosa kata denotatif.

## RUMUSAN MASALAH

Fase perkembangan seni rupa Yunani merupakan momen kelahiran seni rupa Barat, yaitu momen pemisahan diri sepenuhnya dari seni rupa Timur, induknya. Gaya yang dikembangkan oleh seniman Yunani, terutama dalam mengekspresikan manusia merupakan inovasi besar dalam sejarah seni rupa. Gombrich menyebut fase kelahiran ini sebagai Revolusi Seni Rupa Yunani (*The Greek Revolution*).<sup>15</sup> Inovasi yang diper-

---

12 E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, p. 289.

13 Philip B. Meggs dan Alston W. Purvis, *Meggs' History of Graphic Design*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2006, p. 4.

14 Philip B. Meggs dan Alston W. Purvis, *Meggs' History of Graphic Design*, p. ix. Istilah "desain grafis" (*graphic design*) pertama kali muncul tahun 1922. Istilah tersebut dibuat oleh William Addison Dwiggins, seorang desainer buku.

15 E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, p. 93-117. Dalam *Art and Illusion*, Gombrich mendedikasikan satu bab khusus untuk Seni Rupa Yunani dengan judul "Refleksi atas Revolusi Seni Rupa Yunani" (*Reflections on the Greek Revolution*).

kenalkan seniman Yunani diakui para ahli dari masa ke masa sebagai pencapaian artistik yang membuat orang takjub.

Teks klasik Platon merupakan referensi filsafat seni yang pokok bagi Gombrich, namun ia membaca Platon dalam kerangka dualisme, yaitu terdapat dunia idea (*kosmos noetos*) yang terpisah dengan dunia indrawi (*kosmos aisthetos*).<sup>16</sup> Dalam karya terakhirnya, *The Preference for the Primitive* (2002), Gombrich menegaskan bahwa Platon memisahkan keindahan (*beauty*) dengan seni (*art*). Ia menyimpulkan bahwa Platon sangat menghargai keindahan tetapi mengernyit curiga pada seni karena daya ilusif-persuasif yang terkandung di dalam seni. Pembacaan tersebut menghasilkan sebuah paradoks yang sulit dijelaskan. Seorang filsuf besar Yunani yang hidup pada masa keemasan seni rupanya, menolak pencapaian tersebut bahkan menyarankan bangsanya untuk tetap merujuk pada gaya seni Timur.<sup>17</sup> Dengan kata lain, Platon, filsuf yang melahirkan filsafat Barat, menolak kelahiran seni rupa Barat!

Tulisan ini hendak melempangkan kontradiksi tersebut dengan mengoreksi dunia idea-dunia indrawi (*kosmos noetos-kosmos aisthetos*) menjadi alam visibel-alam inteligibel (*horatos topos-noetos topos*) pada pembacaan filsafat Platon. Tulisan diawali dengan penjelasan ringkas mengenai problem Revolusi Seni Rupa Yunani, yang dilanjutkan dengan pembacaan ulang filsafat Platon, dan diakhiri dengan penyelarasan estetika Platon dalam Revolusi Seni Rupa Yunani.

## PROBLEM REVOLUSI SENI RUPA YUNANI

Dalam *Art and Illusion*, Gombrich menggambarkan fase Revolusi Seni Rupa Yunani sebagai: "...episode kisah Putri Tidur, ketika kecupan pangeran memutuskan mantra ribuan-tahun dan segenap penghuni istana mulai bangkit dari tidur lelap yang ganjil."<sup>18</sup>

---

16 E.H. Gombrich, *The Preference of the Primitive*, p. 11.

17 Platon, *Nomoi*, 656d1-657a2, bdk. E. H. Gombrich, *The Preference of the Primitive*, p. 14.

18 E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, p. 93.

Mantra ribuan-tahun yang dikatakan Gombrich merujuk pada seni rupa Timur, khususnya Mesir, yang menjadi panutan Yunani. Mesir membuat *ideograph* manusia berdasarkan *canon*, yaitu prinsip dan aturan tertentu, sehingga bentuknya memiliki presisi, tertata dan konsisten, tidak berubah selama ribuan tahun. *Ideograph* manusia, berdasarkan kajian psikolog Jean Piaget (1896-1980), secara alami dibuat berdasarkan pengetahuan, dalam arti, informasi yang hendak disampaikan lebih diprioritaskan daripada akurasi bentuknya.<sup>19</sup> Gombrich memakai argumen yang diberikan Heinrich Schäfer (1868-1957), ahli Ilmu tentang Mesir, untuk menjelaskan hal ini. Melalui analisa mengenai bagaimana cara Mesir membuat *ideograph* manusia, Schäfer mendapat tambahan kesimpulan yang menarik, yaitu bahwa *ideograph* yang dibuat Yunani justru bukan *ideograph* manusia yang alami. Gombrich menerangkan perbedaannya dengan ringkas, "Mesir membuat seni mereka berdasarkan pengetahuan, sedangkan Yunani mulai menggunakan mata mereka."<sup>20</sup> *Ideograph* manusia Yunani mampu membuat mata yang melihat terpaku karena sangat memikat, tampak hidup, bahkan lebih indah daripada manusia yang ada. Inovasi yang dihasilkan seniman Yunani Klasik mendapat banyak pujian dari masa ke masa karena mampu menampilkan keindahan manusia yang sempurna seperti dewa-dewi.

Dalam pujiannya mengenai Revolusi Seni Rupa Yunani, Gombrich tidak begitu saja beranggapan bahwa pencapaian ini menandakan bahwa seni rupa Yunani, yang menurutnya merupakan hasil dari eksperimen seniman Yunani<sup>21</sup>, lebih unggul dibandingkan seni rupa Mesir. Gombrich termasuk ahli yang menolak jargon *l'art pour l'art* yang mendasari gerakan seni modern.<sup>22</sup> Ia menekankan bahwa dalam berinovasi, seniman Yunani memang telah melanggar aturan-aturan tertentu, tetapi mereka tidak sekadar meniru dengan dangkal seperti seniman yang

---

19 Spivey, *How Art Made the World: A Journey to the Origins of Human Creativity*. New York: Basic Books, 2005, p. 15.

20 E.H. Gombrich, *The Story of Art*, p. 66.

21 E.H. Gombrich, *The Story of Art*, p. 68.

22 E.H. Gombrich, *The Story of Art*, p. 490.

dikritik Platon dalam *Politeia*.<sup>23</sup> Bagi Gombrich, pencapaian mereka tetap berdasarkan pengetahuan.<sup>24</sup> Walau demikian, dalam tulisan-tulisannya, jelas Gombrich mengalami kesulitan untuk membela seniman Yunani yang ia puji-puji dari kritik Platon.<sup>25</sup>

Nigel Spivey (1958-...), klasisis kontemporer, melanjutkan kajian mengenai Revolusi Seni Rupa Yunani dan kritik Platon yang harus dihadapinya. Ia memasuki pembahasan melalui kekhasan budaya, kepercayaan, dan karakter bangsa Yunani yang suka pada rivalitas. Orang Yunani berkompetisi dalam segala sesuatunya.<sup>26</sup> Mulai dari memiliki tubuh yang indah, ketangkasan, keahlian, bahkan dalam mencari pengetahuan. Dalam dialog-dialog Platon, kita bisa merasakan rivalitas antara tokoh Sokrates dengan tokoh-tokoh lain dalam wacana dialektika. Rivalitas ini, menurut Spivey, mendorong seniman Yunani membuat *ideograph* manusia melampaui anatomi manusia normal. Anatomi tubuh patung-patung adiluhung Yunani yang ditemukan apabila dicermati strukturnya tidak alamiah. Misalkan pada *Riace Bronzes*—sepasang patung perunggu Yunani yang ditemukan di perairan pesisir Selatan Italia tahun 1972—pada kurva punggungnya tidak terdapat tulang ekor yang seharusnya ada pada manusia normal. Dengan demikian, menurut Spivey, seniman Yunani terbukti tidak menyalin alam seperti yang dikritik Platon, melainkan melampauinya.<sup>27</sup>

Pendapat tersebut kurang meyakinkan karena sejak awal *ideograph* manusia memang tidak dibuat untuk menyalin anatomi tubuh manusia. Mengenai hal tersebut, Gombrich lebih kritis. Intensi dan obsesi seniman membuat karya seni sebagai “replika alam yang hidup” baru dimulai pada masa Renaissance. Gombrich menyebut bahwa dalam catatan yang ditulis Leonardo da Vinci (1452-1519), seniman Renaissance, ada ekspresi

---

23 Platon, *Politeia*, 397e-398b.

24 E.H. Gombrich, *The Story of Art*, pp. 83, 91.

25 E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, p. 93; E.H. Gombrich, *The Preference for the Primitive*, p. 11.

26 Nigel Spivey, *Greek Sculpture*. Cambridge: Cambridge University Press, 2013, p. 25.

27 Nigel Spivey, *Greek Sculpture*, p. 37.



yang meyakinkan bahwa ia mampu membuat benda hidup, seperti lukisan wanita yang membuat orang jatuh cinta sampai ia diam-diam menciumnya atau burung yang bisa terbang—yang sekarang kita kenali sebagai mesin terbang.<sup>28</sup>

Yang menarik dari kajian Spivey adalah pembahasannya mengenai Polykleitos dari Argos. Polykleitos ialah pematung Yunani Klasik yang teorinya mengenai proporsi tubuh manusia sempurna memberi pengaruh besar dalam seni rupa Yunani. Teorinya dikenal sebagai *canon* Polykleitos dan disajikan dalam bentuk patung dan teks. Tidak ada karya asli Polykleitos yang dapat kita saksikan sekarang baik patung maupun tulisannya tetapi jejaknya masih bisa ditelusuri berdasarkan peninggalan artefak dan sastra. Tampaknya orang-orang Romawi sangat mengagumi karyanya sehingga banyak patung batu dibuat—ada tujuh puluhan yang ditemukan—yang merupakan salinan dari patung tembaga Polykleitos, karya aslinya.<sup>29</sup> Sedangkan mengenai teksnya, studi-studi telah dilakukan untuk merekonstruksi ulang teks tersebut berdasarkan kutipan, komentar, dan bahan-bahan lain yang berasal dari era Klasik.<sup>30</sup> Melalui salinan patung dan rekonstruksi teks tersebut, para ahli sepemadapat bahwa Polykleitos juga menggunakan terma matematika dalam merumuskan *canon* seperti Mesir.<sup>31</sup> *Canon* Polykleitos merupakan sistem yang berbeda dengan *canon* Mesir. Menurut Spivey, *canon* yang dirumuskan Polykleitos dibuat berdasarkan tubuh manusia dalam skema organik, sehingga dapat diterapkan pada figur pria-wanita, tua-muda.<sup>32</sup> Jika *canon* Mesir memasang figur manusia ke dalam angka-angka—seperti diagram Cartesian—*canon* Polykleitos memasang angka-angka ke dalam figur manusia. Hasilnya adalah tubuh manusia yang sempurna seperti dewa-dewi.

---

28 E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, pp. 77-79.

29 Nigel Spivey, *Greek Sculpture*, p. 39.

30 Hugh McCague, 2009, "Pythagoreans and Sculptors: The Canon of Polykleitos," *Rosicrucian Digest No. 1* (2009): 23-29.

31 Polykleitos juga dikenal sebagai matematikawan.

32 Nigel Spivey, *Greek Sculpture*, p. 37.

Polykleitos aktif pada 450-430 SM. Ia sudah ternama dan menghasilkan adiknya, yaitu patung *Doryphoros* dan menulis *canon*-nya ketika Sokrates historis masih muda.<sup>33</sup> Platon juga mengakui keahlian Polykleitos dengan menyebut namanya dalam *Protagoras* sebagai pematung yang berkualitas.<sup>34</sup>

### AGATHŌN

Sudah secara umum diketahui bahwa filsafat klasik seperti Platon dibangun di atas “pencarian akan *sophia*.” *Sophia* diandaikan selalu ada akan tetapi berada di luar kategori-kategori definitif sehingga tidak dapat dibakukan dengan ketat. *Sophia* selalu terbuka pada segala penafsiran. Tetapi untungnya filsafat Platon tidak sepenuhnya spekulatif. Melalui dialog-dialognya, Platon memberi arahan mengenai apa yang ia cari sehingga apa yang dimaksud Platon dengan *sophia* dapat ditafsirkan sesuai atau mendekati cara berpikir Platon.

Tokoh Sokrates adalah *philosopher* atau filsuf, yaitu yang mencintai *sophia*. Filsuf adalah manusia dengan bagian jiwa yang memiliki hasrat (*erôs*) cenderung pada *sophia*. Dalam *Politeia*, Platon membicarakan adanya bagian jiwa-jiwa lain yang memiliki hasrat cenderung pada optimalisasi tubuh (*epithumia*) dan emosi (*thumos*).<sup>35</sup> Masing-masing hasrat memiliki keutamaan (*aretê*) yang berbeda dan tidak ada yang dapat diabaikan. Dan, menurut Platon, puncak atau tujuan akhir bagi manusia adalah mencapai *kalokâgathos*,<sup>36</sup> yaitu yang disebut Platon sebagai *Agathôn*.

Dalam *Simposion*, Platon menekankan aspek keindahan dari *Agathôn* yang membangkitkan hasrat.<sup>37</sup> Keindahan adalah cahaya (*the splendor*)

33 Sokrates lahir tahun 469 SM.

34 Platon, *Protagoras*, 311c, 328c.

35 Platon, *Politeia*, 435e-436e.

36 *Kalokâgathos* dari kata *kalos* yang artinya indah dan *agathos* yang artinya baik. *Kalokâgathos* adalah istilah yang dipakai dalam alam pikir Yunani untuk menggambarkan hal yang optimal atau ideal.

37 Platon, *Simposion*, 204c.

*Agathōn*. Dalam arti, *Agathōn* selalu tampil indah pada dirinya. Sebaliknya, kesalahan selalu tampil buruk. Jadi, tidak mungkin orang menghasrati keburukan, tetapi orang bisa keliru membedakan hal yang indah dengan yang buruk. Hasrat muncul karena tegangan antara ketidakcukupan-diri dan keberlimpahan *Agathōn*. Misalnya, kesadaran bahwa dirinya tidak tahu menimbulkan hasrat mencari pengetahuan; kesadaran bahwa dirinya lapar menimbulkan hasrat mencari makanan; kesadaran bahwa dirinya lemah menimbulkan hasrat mencari kekuatan. Hasrat inilah yang menggugah dan mendorong manusia untuk merealisasikan *Agathōn*.

Aspek keindahan *Agathōn* membangkitkan hasrat manusia untuk bergerak mendekatinya. Kebijakan, keadilan, kemakmuran itu indah. Kecerdasan, keberanian, keberkecukupan itu indah. Kebenaran, yang sangat dihasrati tokoh Sokrates, itu indah. Keindahan yang betul-betul indah selalu bersamaan dengan kebaikan yaitu yang memberi manfaat bagi manusia. Maka, keindahan yang betul-betul indah atau kebaikan yang betul-betul baik selalu hadir bersamaan. Penggenapan aspek keduanya adalah kesempurnaan. Jadi, bagi Platon, *kalokâgathos* adalah yang Indah-Baik-Sempurna.

Platon tidak menolak hasrat optimalisasi tubuh dan emosi karena masing-masing hasrat memiliki keutamaan yang diperlukan untuk membawa manusia kepada *Agathōn*. Hanya saja, setelah diperiksa lebih lanjut, supaya hasrat-hasrat tersebut tidak keliru arah karena membabi-buta, diperlukan keugaharian (*sophrosune*)<sup>38</sup> yaitu pengendalian diri sesuai rasio, supaya sesuai batas. Di sini letak peran penting rasionalitas untuk mengarahkan atau mengendalikan hasrat-hasrat supaya optimal dan dapat mencapai *Agathōn*.

Penekanan Platon terhadap pengendalian diri perlu dicermati dalam konteks karakter bangsa Yunani karena Platon menulis untuk bangsanya. Bangsa Yunani hidup dalam alam tinggal yang indah. Alam pikir mereka berada dalam narasi besar penyair Homêros yang juga memikat.

38 Platon, *Politeia*, 442d.

Seluruh kebudayaan Yunani bergerak dalam denyut keindahan. Selain Olimpiade—kompetisi agung yang diadakan sebagai pujian bagi dewa-dewi *Olympus*—mereka juga mengadakan kompetisi yang dikenal sebagai *krisis kallous*, yang secara harfiah dapat diartikan sebagai “pertempuran keelokan.” Singkatnya, bangsa Yunani berhabitat dalam keindahan, dan hal ini pun diakui bangsa-bangsa lain semasanya. Penguasa Persia, Darius I (588-486 SM), dengan bangga mencatat bahwa ia menggunakan tukang batu dan pematung Yunani untuk bangunan yang ia dirikan di Susa. Alexander Agung (356-323 SM) membentuk tim seniman untuk mempromosikan kekuasaannya yang terdiri dari pelukis, pematung, ahli permata, semuanya seniman Yunani. Virgilius (70-19 SM)—penyair Romawi—mengakui dalam karyanya (*Aeneid*, VI, 846-7) bahwa Romawi sangat tangkas dalam memimpin dunia, tetapi untuk urusan mengeluarkan *forma* (bentuk) dari batu marmer atau perunggu, maka tidak ada yang lebih baik selain Yunani.<sup>39</sup> Dialog-dialog Platon sendiri pun merupakan karya sastra yang keindahannya diakui dari masa ke masa. Keindahan itu sentral dalam dialog-dialog Platon. Penekanan Platon pada rasionalitas adalah racikan obat yang ia buat untuk bangsanya sendiri. Tidak ada bukti yang dapat mengatakan Platon menolak hasrat yang memberi kenikmatan. Yang ditolak Platon adalah hasrat yang melanggar batas atau yang irasional.

Menarik disimak bahwa dalam menghasrati *sophia*, Platon tidak memberi batasan. Tenggelam dalam *sophia* yang tak terbatas sejalan dengan keseluruhan pandangan Platon. Platon mengkritik jiwa-jiwa yang berlebihan pada hasrat mortal, yaitu hasrat pada kenikmatan tubuh dan emosi, persis karena hasrat-hasrat mortal itu terbatas sehingga menjadi buruk apabila berlebihan. Tetapi jiwa yang condong pada hasrat immortal yaitu pada *sophia*, itulah jiwa yang bahagia karena berpotensi mengalami kenikmatan puncak yang melimpah dan tidak bisa dibatasi. Platon mengumpamakan hasrat immortal ini sebagai “sayap-sayap” filsuf menuju *Agathōn*.<sup>40</sup> Aspek keindahan yang tampil pada *sophia*

39 Nigel Spivey, *Greek Art*. London: Phaidon Press Limited, 1997, 2007, p. 26.

40 Platon, *Phaidros*, 249b-249e.

niscaya diperlukan dalam berfilsafat. Tanpa kehadiran keindahan dari *Agathōn*, kesadaran hanya menjadi konsep mental yang abstrak. Kenikmatan melihat keindahan *sophia* adalah kenikmatan yang melampaui rasionalitas. Dan itu bagian jiwa yang logis, selaras dengan *logos*, yaitu logika operatifnya Platon. Tetapi supaya sampai pada kenikmatan yang tak terbatas itu, akal perlu patuh pada hukum-hukum yang rasional. Tidak ada loncatan tanpa sebab yang tidak jelas. Bagi Platon rasionalitas tetap merupakan syarat yang diperlukan dalam perjalanan menuju yang Baik-Indah-Sempurna.

### **HORATOS TOPOS-NOETOS TOPOS**

Mayoritas penafsiran dalam filsafat Barat mengambil posisi adanya dualisme dalam filsafat Platon, yaitu adanya oposisi *kosmos noetos-kosmos aisthetos* (dunia idea-dunia indrawi). Muncul banyak konsekuensi serius dalam penafsiran ini. Misalnya, yang umum diketahui adalah tubuh menjadi oposisi jiwa. Penafsiran tersebut membuat filsafat Platon sulit dipahami karena muncul kontradiksi. Misalnya, dalam *Phaidon* ada penafsiran bahwa Platon antipati pada tubuh karena ia menyebut tubuh sebagai penjara bagi jiwa, sedangkan di *Lysis* Platon menyatakan bahwa tubuh pada dirinya tidak baik tidak jahat.<sup>41</sup> Tulisan ini mengikuti penafsiran lain yang mengoreksi pemahaman tersebut. Istilah *kosmos noetos-kosmos aisthetos* yang lazim dipakai untuk menafsirkan filsafat Platon telah dibuktikan tidak sah.<sup>42</sup> Istilah yang dipakai Platon dalam *Poiteia* adalah *horatos topos* (alam visibel) dan *noetos topos* (alam inteligibel).<sup>43</sup>

Platon menjelaskan perbedaan kedua alam tersebut dengan contoh *forma* geometri, yang terdapat di dalam alam inteligibel, yang dibedakan dengan gambar geometri itu sendiri, yang terdapat di dalam alam visibel.

---

41 A. Setyo Wibowo, "Status Tubuh (Soma) dalam Filsafat Platon," *Manusia Teka Teki yang Mencari Solusi*. Yogyakarta: Kanisius, 2009, p. 173 dan p. 193 (catatan akhir no. 11).

42 Haryanto Cahyadi, "Kosmos Noetos dan Kosmos Aisthetos dalam Filsafat Platon." *Jurnal Diskursus* 14 (April 2015): 1-37.

43 A. Setyo Wibowo, "Idea Platon Sebagai Cermin Diri," *Basis* No. 11-12 (2008): 4-8. Istilah *horatos topos-noetos topos* diterjemahkan oleh A. Setyo Wibowo menjadi "tempat visibel-tempat inteligibel."

*Forma* geometri adalah prinsip bagi gambar geometri.<sup>44</sup> Alam inteligibel adalah prinsip bagi alam visibel. Prinsip-produk ini dapat ditangkap oleh manusia juga melalui fakultas yang berbeda. Gambar geometri yang visibel, dapat dilihat melalui mata indrawi yang juga berada dalam alam visibel. Sedangkan *forma* geometri, yang terdapat dalam alam inteligibel, dapat dilihat melalui bagian jiwa yang disebut dengan akal (*dianoia*). Tetapi, menurut Platon, akal bukan bagian jiwa yang diutamakan. Bagian jiwa yang diutamakan adalah yang dapat melihat *Agathōn* melalui kontemplasi. Bagian jiwa tersebut disebut sebagai intelek (*noûs*).

Platon banyak menggunakan istilah “melihat.” Intelek adalah bagian jiwa yang melihat *Agathōn*, akal adalah bagian jiwa yang melihat alam inteligibel. Mata indrawi melihat alam visibel. Dalam Alegori Goa di *Politeia*, Platon mengumpamakan *Agathōn* sebagai Matahari, sumber cahaya terbesar yang bisa diamati yang ada dalam alam semesta.<sup>45</sup> Simbol ini menarik dicermati mengingat keberadaan cahaya adalah syarat mutlak yang memungkinkan adanya penglihatan. Yang khas dari Matahari adalah keberadaannya yang objektif dan universal. Dalam arti, Matahari sudah ada sebelum Platon lahir dan tetap ada setelah beliau meninggal—setidaknya sampai saat ini masih terbukti demikian—lalu, di daerah mana pun Platon berada, Matahari yang menerangi harinya pasti Matahari yang sama. Sinar matahari juga mengandung spektrum warna yang tak terbatas yang dapat diamati ketika sinarnya terpilah-pilah melalui prisma. Pada sinar matahari tidak tampak nuansa warna tertentu karena proporsi warna yang terkandung di dalamnya sesuai rasio dan harmonis.<sup>46</sup> Sinar matahari melampaui kategori warna. Jadi *Agathōn* yang ingin disampaikan Platon bersifat objektif, universal dan transenden.

Penafsiran mengenai *Agathōn* memerlukan keterampilan bahasa dan macam-macam pengetahuan, tetapi ketika diumpamakan sebagai Matahari, manusia dari bangsa dan kalangan manapun bisa merasakan

44 Platon, *Politeia*, 509d-511e.

45 Platon, *Politeia*, 532a-534c.

46 Berdasarkan teori warna yang dirumuskan Sir Isaac Newton (1642-1727).

ke arah mana Platon hendak bicara. Karakter menarik lainnya dari Matahari adalah sinarnya yang menghidupkan kehidupan dan memancar terus menerus, tak pernah sama, tetapi selalu sempurna. Ini menerangkan apa yang diceritakan Platon dalam *Simposion* mengenai keindahan pada *sophia* yang tak pernah habis, bahkan dalam keindahannya yang akan tampak.<sup>47</sup> Matahari adalah sumber cahaya yang tak bisa dibandingkan dengan sumber cahaya manapun dan menjadi prinsip bagi cahaya lainnya. Ini menekankan bahwa *Agathōn* pada dirinya melampaui konsep mental manusia tetapi niscaya ada.

### MIMÊSIS

Istilah seni dalam dialog-dialog Platon, diterjemahkan dari kata *technê*. *Technê* dapat dipahami sebagai keterampilan atau keahlian dalam suatu bidang.<sup>48</sup> Seseorang yang memiliki *technê* disebut sebagai *technitai*. *Technitai* adalah orang yang mengerti prinsip sehingga dapat memproduksi sesuatu dalam arti menghasilkan/memanipulasi sesuatu. Misalkan, dokter yang mengerti prinsip tubuh—sehingga dapat merawat tubuh dengan menjaga keseimbangan tubuh, menguatkan tubuh, dan menghilangkan penyakit—disebut sebagai *technitai*. Seorang matematikawan juga dapat disebut *technitai* jika dia mengerti prinsip angka dan dapat memanfaatkannya untuk berbagai macam bidang dari astronomi, geometri hingga perdagangan. Seniman atau perupa juga dapat disebut sebagai *technitai* jika dia mengerti prinsip *forma* (bentuk) beserta propertinya, misalnya warna, material, ukuran.

Keberadaan *Agathōn* yang diumpamakan sebagai Matahari, sumber cahaya, memungkinkan penglihatan. Dan daya penglihatan, selanjutnya, memungkinkan peniruan. Melalui Alegori Tiga Dipan, Platon menjelaskan bahwa proses berkesenian dilakukan melalui *mimêsis* atau meniru.<sup>49</sup> Seorang *technitai* berkesenian dengan meniru *archetype* yang

47 Platon, *Simposion*, 210d-e.

48 Christopher Janaway, *Images of Excellence*. New York: Oxford University Press, 1995, p. 9.

49 Platon, *Politeia*, 597c-d.

ada pada *Agathōn* menjadi bentuk tertentu. Dapat kita ingat kembali bahwa bagian jiwa yang dapat melihat *Agathōn* adalah intelek (bukan akal/nalar kalkulatif). Istilah meniru dalam hal ini maksudnya bukan menyalin ulang secara persis sama karena apa yang ditiru dan tiruannya tidak dalam derajat yang sama, tetapi dalam relasi prinsip-produk. Meniru *archetype* bisa dipahami sebagai meniru prinsip dan menerapkannya hingga ke bentuk konkret. Misalkan sifat “tinggi” mempunyai *forma* “tinggi” yang dapat diartikulasikan dalam gambar garis vertikal.

Istilah “imajinasi” dapat dipakai untuk memudahkan pemahaman mengenai proses tersebut. Daya imajinasi adalah daya yang memungkinkan manusia untuk menghubungkan atau menggabungkan alam yang berbeda. Dalam Alegori Tiga Dipan, seorang *technitai* mengontemplasikan kedipanan pada *archetype* dengan intelek, mengimajinasikannya menjadi *forma* dipan pada alam inteligibel dengan akal (kalkulatif), yang selanjutnya diartikulasikan menjadi dipan konkret dalam alam visibel. Dalam proses peniruan-peniruan tersebut, daya ilusif-persuasif diperlukan untuk mengaktualkan prinsip menjadi produk secara efektif. Dipan konkret harus tampil meyakinkan sebagai dipan. Jika tidak meyakinkan, misalnya lebih mirip bangku atau tidak jelas itu benda apa, artinya produk tersebut gagal. Ia tidak cukup mengandung daya ilusif-persuasif. Kritik Platon mengenai seni yang sulit ditangkis Gombrich terletak pada peniruan selanjutnya.

Dipan konkret, selanjutnya, ditiru pelukis dalam bentuk yang tidak utuh, yaitu berupa lukisan dipan, sehingga kualitas kebenarannya dikorupsi menjadi konyektur. Mengambil istilah sindiran populer sekarang, bagi Platon, tiruannya tiruan adalah “pencitraan.” Perlu diperjelas di sini bahwa Alegori Tiga Dipan tidak dimaksudkan Platon untuk mengkritik pelukis. Platon juga menggunakan istilah pelukis untuk mengumpamakan filsuf yang mengontemplasikan *Agathōn* sebagai pelukis yang memandangi modelnya.<sup>50</sup> Bahasa alegori bukanlah bahasa positivistik. Ia tidak merujuk langsung pada objek yang ditandai-

---

50 Platon, *Politeia*, 484d.



nya. Seperti pada Alegori Goa, Matahari—benda luar angkasa dengan temperatur ribuan derajat celcius yang terlihat di langit siang—bukan *Agathōn* yang dimaksud Platon. Lukisan dipan mereduksi keberadaan dipan konkret yang memberi arti lukisan dipan tidak mengandung material yang sama dengan dipan konkret, hanya seakan-akan. Selain itu, lukisan dipan hanya dapat dilihat dari satu sudut pandang tertentu saja, berbeda dengan dipan konkret yang bisa dikitari dari segala sudut pandang. Lukisan dalam alegori tersebut adalah imaji atau citra dari objek sesungguhnya yang *difiksasi*. Lukisan dipan ini menjadi stigma buruk dalam alegori tersebut karena daya ilusif-persuasif yang terdapat padanya menjadi tujuan-bagi-dirinya. Akibatnya, orang yang tidak pernah melihat dipan konkret atau tidak begitu mengenal dipan konkret akan mempersepsi pesan yang terdistorsi.

Teknik mengelaborasi daya ilusif-persuasif merupakan teknik penting dalam berkesenian. Cerita yang terkenal mengenai daya ilusif-persuasif pada masa klasik ditulis oleh Plinius (23-79 M). Plinius bercerita mengenai pelukis Zeuxis yang mengatakan bahwa ia berhasil melukis buah anggur demikian meyakinkan hingga burung-burung berusaha mematuki lukisan anggurnya. Parrhaios menantanginya dengan mengatakan bahwa ia bisa membuat yang lebih baik! Ia mengundang Zeuxis ke studionya dan mengatakan bahwa karyanya ada di balik sebuah tirai. Ketika Zeuxis mencoba menyibak tirai tersebut, ia mendapati tirai itulah lukisan Parrhaios.<sup>51</sup> Cerita terkenal lainnya yang menggambarkan kekuatan magis daya ilusif-persuasif para seniman Yunani adalah *Pygmalion* yang dikarang oleh Ovidius (43 SM-17 M).

Platon dan Gombrich memahami bahwa karya seni tidak dibuat untuk meniru alam visibel. Gombrich tidak mengalami kesulitan dalam menunjukkan bahwa seniman Yunani melibatkan pengetahuan dalam berkesenian. Pengetahuan itu tidak bisa diragukan lagi terekam dalam karya seni rupa Yunani. Yang sulit dijelaskan Gombrich dalam membaca kritik Platon adalah mengenai keunggulan seniman Yunani dalam

---

51 E.H. Gombrich, *Art and Illusion*, pp. 164-165; Nigel Spivey, *Greek Art*, p. 11.

mengelaborasi daya ilusif-persuasif. Kesulitan ini muncul karena Platon dibaca dengan tafsir dualisme. Dalam kerangka dualisme, “dunia inderawi” menjadi oposisi “dunia idea.” Daya ilusif-persuasif yang dihidupkan dalam pembuatan karya seni rupa, menjadi oposisi bagi pengetahuan yang juga ada di dalamnya. Mekanisme logisnya menjadi: semakin besar daya ilusif-persuasif pada suatu karya, semakin tampak besar “kesesatan” yang dihasilkan seniman karena menghalangi orang melihat kebenaran.

Sebetulnya Platon tidak bisa dikatakan menolak daya ilusif-persuasif. Malah ia juga mahir mengelaborasi daya tersebut. Dialog-dialog Platon yang dibuat dalam wacana dialektika<sup>52</sup> terdiri dari tokoh Sokrates dengan tokoh-tokoh lainnya yang dalam sejarah memang ada seperti Protagoras, Gorgias. Mereka disebut sebagai kaum Sofis, yaitu kelompok profesional yang memiliki keterampilan persuasif canggih, atau dalam bahasa populer sekarang, pandai melobi. Kaum Sofis mengerti sekali cara menaklukkan hati dan mengendalikan massa. Rivalitas dalam dialog-dialog Platon muncul dalam tegangan pertempuran filsuf alamiah—yang diwakilkan oleh tokoh Sokrates—dengan Kaum Sofis. Ketika tokoh Sokrates berdebat dengan kaum Sofis, Platon tidak berada bersama mereka sebagai petugas notulen. Dialog-dialog tersebut adalah karangan Platon.<sup>53</sup> Dengan demikian, jelas bahwa pendapat yang mengatakan Platon menolak daya ilusif-persuasif tidak ada buktinya. Dalam *Gorgias*, Platon menempatkan daya ilusif-persuasif sebagai instrumen yang mendukung manusia untuk merealisasikan *Agathōn*.<sup>54</sup> Sedangkan dalam *Politeia*, Platon mengusulkan *noble lie*, yaitu cerita yang dibuat sebagai selubung untuk menyampaikan kebenaran pada orang awam supaya lebih mudah dipahami dan diterima.<sup>55</sup>

---

52 Tidak semua dialog Platon berupa wacana dialektika.

53 Karya Platon tidak kontradiktif dengan pandangannya mengingat *sophia* yang ingin disampaikannya berada di luar kategori ruang-waktu.

54 Platon, *Gorgias*, 508c.

55 Platon, *Politeia*, 389b, 414b.

Penafsiran yang tepat mengenai kritik Platon terhadap seni adalah: melandaskan pada efek ilusif-persuasif tanpa mengarahkan diri pada *Agathōn* merupakan seni yang buruk karena menghasilkan distorsi pada *kosmos*.<sup>56</sup> Jadi, anjuran Platon untuk kembali ke seni rupa Timur bisa dipahami sebagai penekanannya untuk tidak menjadikan daya ilusif-persuasif sebagai tujuan-bagi-dirinya pada seni rupa, seperti yang dilakukan kaum Sofis pada kehidupan berpolitik.

### ANTROPOMORFISME

Tubuh manusia bagi bangsa Yunani merupakan simbol yang istimewa. *Ideograph* manusia Yunani sejak awal dibuat dalam bentuk tubuh manusia yang sempurna. Dalam arti, tidak ada bagian yang dihilangkan atau diganti dengan bentuk tubuh hewan, kecuali untuk menggambarkan makhluk yang lebih rendah dibandingkan dewa-dewi, misalnya *minotaurus*. Bagi Bangsa Yunani, tubuh manusia adalah bentuk sempurna yang paling elok di bumi (*en ge tois kallistois*).<sup>57</sup>

Tidak seperti yang diketahui secara populer, berdasarkan kajian teks-teks klasik, Spivey menjelaskan bahwa dalam mitologi Yunani, dewa-dewi tidak melulu tampil dalam bentuk manusia. Syair Yunani yang dikarang sekitar abad ke-7 SM yang menceritakan Dewa Apollo saat ia menyampaikan sebuah situs baru sebagai tempat pemujaan baginya. Apollo, dalam cerita tersebut, pada awalnya tampil sebagai *delfionos*, lumba-lumba, di hadapan pelaut untuk memandu mereka ke situs barunya. Setelah berada dalam tempat sucinya, Spivey mengutip episode dari *Homeric Hymn to Pythian Apollo* (baris 388ff) seperti ini, “Apollo memilih untuk menampilkan diri di hadapan pelaut dari Kreta sebagai *kouros*—lelaki muda yang elok—yang memiliki kesamaan rupa (manusia), suku (Yunani), dan bahasa (dengan para pelaut tersebut), tetapi melihat sosok (*demas*) dan bobotnya (*phyê*), sang *kouros* terlihat lebih ilahi (*immortal*) ketimbang manusiawi (*mortal*).”<sup>58</sup> Penampilan Apollo yang

56 Platon, *Gorgias*, 508a-c.

57 Nigel Spivey, *Greek Sculpture*, p. 43.

58 Nigel Spivey, *Greek Sculpture*, p. 42.

sempurna adalah ketika ia tampil dalam figur manusia. Ini adalah gambaran pemujaan khas Yunani.

Dalam *Histories*, Herodotus (484-425 SM) mencatat adat istiadat religius Persia, yaitu Zoroaster, yang tidak mendirikan patung-patung, altar atau kuil untuk dewa-dewi mereka. Mereka memberi persembahan pada puncak gunung dan memberi penghormatan pada surga, matahari, bulan, bumi, api, air, dan angin. Menurut Herodotus, ritual Persia yang tidak menggunakan *ideograph* apapun, sangat berbeda dengan Yunani karena “mereka tidak percaya bahwa dewa-dewi memiliki persamaan dengan manusia seperti kita orang Yunani membayangkan-bayangkannya” (1.131.).<sup>59</sup> Herodotus juga memberi catatan mengenai Mesir. Secara terbuka ia mengakui bahwa sistem kepercayaan Mesir dalam sejarah mendahului dan mempengaruhi Yunani. Tetapi berbeda dengan Yunani, Mesir memasukkan figur hewan pada dewa-dewi mereka. Misalkan bagi Amun, dewa tertinggi di Mesir yang setara dengan Zeus di Yunani, seniman Mesir membuat *ideograph* berupa domba jantan atau figur tubuh manusia dengan kepala domba jantan.

Dalam *Politeia*, Platon mengkritik pandangan populer Yunani yang mengatakan rupa yang ilahi dapat berubah-ubah. Menurut Platon, bentuk yang terbaik tidak akan berubah karena ia tidak bergantung pada elemen lain di luar dirinya. Dan yang ilahi tidak mungkin berubah karena yang ilahi adalah keindahan optimal tanpa cela.<sup>60</sup> Jadi, “penampilan yang ilahi” secara tegas dibedakan dengan “yang ilahi pada dirinya.” Mengenai hubungan antara dewa-dewi dengan *ideograph* mereka, Platon menjelaskan dalam *Nomoi* bahwa,

[...] Hukum purba bagi segenap umat manusia berkenaan dengan para dewa terdapat dua sisi: ada dewa-dewi yang kita hormati, kita lihat dengan jelas, tetapi bagi yang lainnya kita bangun patung-patung sebagai citra-citranya, dan kita percaya bahwa ketika kita memuja patung-patung ini, sekalipun patung-patung tersebut hanyalah benda

---

59 Nigel Spivey, *Greek Sculpture*, p. 43.

60 Platon, *Politeia*, 380d, 381c.

mati (*apsychous*), dewa-dewi yang hidup (*empsychous theous*) di atas (*beyond*) merasakan niat baik kita dan merestui.<sup>61</sup>

Di sini jelas Platon tidak menolak pembuatan patung-patung tersebut melainkan menempatkan keberadaannya sebagai instrumen untuk merasakan kehadiran yang ilahi yang tidak terlihat dengan jelas. Atau dengan kata lain, patung-patung tersebut berfungsi sebagai pembawa pesan adanya yang ilahi pada dunia.

### CANON POLYKLEITOS

Ada yang menafsirkan bahwa karya Polykleitos dipengaruhi oleh kaum Pythagorisan ada juga yang mengaitkannya dengan tradisi Hippokratik. Studi mengenai Polykleitos saat ini masih terus berlangsung dan sejauh ini belum rampung. Yang jelas, patung adiknya Polykleitos terbuat dari perunggu bukan dari batu. Teknik cor-kopong perunggu yang digunakan Polykleitos merupakan proses yang panjang dan rumit. Teknik ini merupakan penemuan yang dikembangkan oleh seniman Yunani. Teknologi cor-kopong perunggu membuka kemungkinan yang tak terbatas bagi seniman Yunani untuk merancang postur dan gestur tubuh manusia yang tidak bisa dicapai dengan teknologi batu yang telah disempurnakan seniman Mesir. Oleh para penulis klasik, Polykleitos dikenal memiliki keahlian teknis yang luar biasa (*akribeia*). Ini memungkinkan dia untuk dapat membuat apa saja yang ia kehendaki. Studi proporsi tubuh manusia sempurna Polykleitos sering dijelaskan dalam terma matematika dan konon mempengaruhi Vitruvius (70-25 SM), seorang arsitek Romawi, dan pada masa Renaissance, studi tersebut diangkat kembali oleh Da Vinci. Nama Polykleitos dalam Bahasa Yunani berarti "yang terkemuka." Bagi Platon pun, Polykleitos adalah *technitai* yang pantas dipuji.

Berikut ini rekonstruksi teks *Canon Polykleitos* (1) Kesempurnaan datang sedikit demi sedikit melalui banyak angka (Philo dari Byzantium, *Belopoeica* 4.1); (2) Angka-angka tersebut berkumpul melalui semacam

61 Platon, *Nomoi*, 931a.

sistem keseukuran dan harmoni karena keburukan akan segera muncul jika satu elemen dihilangkan atau dimasukkan di luar tempatnya (Plutarch, *Moralia*, 45C); (3) Kesempurnaan adalah ketepatan titik tengah (Median) pada tiap kasus tertentu—manusia, kuda, kerbau, singa, dan seterusnya (Galen, *de Temperamentis* 1.9., *Ars Medica* 14; *de Optima nostris corporis constitutione* 4); (4) Maka bentuk tubuh manusia yang sempurna seharusnya tidak terlalu tinggi atau terlalu pendek, juga tidak terlalu gemuk atau terlalu kurus, tetapi tepat proporsinya (Galen, *Ars medica*; Lucian, *de Saltatione* 75); (5) Kesempurnaan dalam proporsi datang lewat keseukuran seluruh bagian tubuh dengan lainnya; dari jari ke jari dan pada tangan ke pergelangan tangan, pada lengan bawah, pada lengan bawah ke lengan atas; persamaan bagian pada kaki; dan lainnya pada lainnya lagi (Galen, *de Temperamentis* 1.9; *Ars medica* 14; *de Placitis Hippocratis et Platonis*; *de Usu partium* 17.1; *de Optima nostris corporis constitutione* 4); (6) Kesempurnaan membutuhkan perhatian telaten untuk menyalin anatomi tubuh; tak sebuah kesalahan pun dapat ditolerir (Galen, *de Usu partium* 17.1); (7) Dalam karya perunggu, presisi tersebut sangat sulit terutama ketika tanah liat berada di ujung kuku (Plutarch, *Moralia* 86A dan 636B-C; Galen, *de Usu partium* 17.1); (8) (Eksposisi angka-angka dan keseukurannya untuk tubuh manusia sempurna); (9) (Kesimpulan).<sup>62</sup>

Dari rekonstruksi tersebut, jelas terbaca bahwa *Canon Polykleitos* selaras dengan filsafat Platon. Terdapat rasionalitas yang dibuktikan dengan jelas melalui angka-angka.<sup>63</sup> Platon sendiri sering menggunakan istilah tubuh untuk menggambarkan suatu tatanan yang teratur dan harmonis. Dalam *Simposion*, Platon mengungkapkan tubuh yang indah dapat menjadi gerbang pertama bagi filsuf untuk mengontemplasikan keindahan yang tak terbatas.<sup>64</sup> Mengenai keindahan patung Polykleitos,

---

62 Konstruksi teks *Canon Polykleitos* diambil dari Hugh McCague, "Pythagoreans and Sculptors: The Canon of Polykleitos," pp. 25-26.

63 Bandingkan dengan Platon, *Politeia*, 526c-531c. Dalam epistemologi Platon, realitas angka-angka adalah jembatan antara alam inteligibel dan alam visibel.

64 Platon, *Simposion*, 210a-212a.

Quintilianus (35-95 M) memberi pujian bahwa Polykleitos “melampaui realitas” (*supra verum*).<sup>65</sup>

## PENUTUP

Secara ringkas filsafat Platon dapat disebut sebagai suatu ajaran sistematis yang mencoba memerikan *Agathōn*, sebagai landasan sekaligus tujuan akhir pengetahuan atau kebenaran, serta merumuskan metode untuk mencapainya. Dengan demikian, mau tidak mau, pandangan estetika Platon selalu terkait dengan *Agathōn*.

Dalam berkesenian, Platon mengatakan bahwa untuk menciptakan karya yang sempurna tidak cukup hanya dengan melibatkan *technê* yang menggunakan akal. Dibutuhkan inspirasi (*enthousiasmos*) yang dapat membawa *technitai* melampaui dirinya. Terinspirasi bisa dipahami sebagai kondisi keterkesimaan atau ketakjuban *technitai* ketika melihat keindahan *Agathōn* yang tanpa batas melalui intelek.<sup>66</sup> Ia tidak lagi “milik” dirinya sendiri tetapi “tunduk” pada *Agathōn*.<sup>67</sup> Pengalaman tenggelam dalam keindahan-kebaikan-kesempurnaan ini bukan pengalaman dalam keadaan tidak sadar melainkan dalam keadaan sangat sadar sehingga melampaui kesadaran sebelumnya, sebuah kondisi yang melampaui rasionalitas, bukan irasional atau di luar rasionalitas. Ini kondisi kontemplatif. Kesempurnaan karya *technitai* yang kontemplatif, menurut Platon, tidak akan dapat ditandingi oleh *technitai* yang hanya melibatkan *technê*.<sup>68</sup>

Dalam *Nomoi*, Platon mengatakan bahwa seni (*technê*) adalah anak (produk) dari intelek.<sup>69</sup> Anak lainnya adalah hukum. Dalam *Politeia*, Platon menempatkan pendidikan seni, olah jiwa, sebagai pendidikan dasar bahkan sebelum pendidikan *gymnasium*, olah raga, bagi anak-

---

65 Nigel Spivey, *Greek Sculpture*, p. 37.

66 Platon, *Simposion*, 211e-212a.

67 Platon, *Simposion*, 210c-d.

68 Platon, *Phaidros*, 245a.

69 Platon, *Nomoi*, 890d.

kanak calon kelas elit, yaitu kaum filsuf, yang nantinya menjadi penjaga dan pemimpin tertinggi *polis* ideal Platon. Kemampuan merasai keindahan merupakan kemampuan dasar yang diperlukan untuk membentuk karakter yang berbobot. Merealisasikan keadilan yaitu keseimbangan yang harmonis, dan hasrat untuk mempertahankannya membutuhkan kepekaan rasa keindahan.<sup>70</sup> Dalam konteks inilah seni dapat dibicarakan dengan menggunakan filsafat Platon.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Fitzpatrick, Dr. Andrew, Larry Ball dan Masrhall J. Becker. *30,000 Years of Art: The Story of Human Creativity across Time and Space*. London: Phaidon Press Limited, 2007.
- Gombrich, E.H. *The Story of Art*. London: Phaidon Press Limited, 2006 [1950], Pocket Edition.
- \_\_\_\_\_. *Art and Illusion: A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, London: Phaidon Press Limited, 1984 [1960], edisi ke-2, cetakan ke-7.
- \_\_\_\_\_. *The Preference for the Primitive: Episodes in the History of Western Taste and Art*, London: Phaidon Press Limited, 2002 [2006], cetakan *paperback*.
- Gombrich, E.H., Julian Hochberge, Max Black, *Art, Perception, and Reality*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1994 [1972], edisi ke-6.
- Haryanto Cahyadi. "Kosmos Noetos dan Kosmos Aisthetos dalam Filsafat Platon." *Diskursus*, 14 (April 2015): 1-37.
- McCague, Hugh. "Phytagoreans and Sculptors: The Canon of Polykleitos." *Rosicrucian Digest 1* (2009). 23:29.
- Meggs, Philip B. dan Alston W. Purvis. *Meggs' History of Graphic Design*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc, 2006 [1998], edisi ke-4.
- Janaway, Christopher. *Images of Excellence*. New York: Oxford University Press, 1998.
- Nasr, Seyyed Hossein. *Knowledge and the Sacred*. New York: State University of New York Press, 1989.

---

<sup>70</sup> Platon, *Politeia*, 400d-402d.



- Plato. *Plato in Twelve Vols. Vol. I: Eutyphryo, Apology, Crito, Phaedo, Phaedrus*. Trans. H.N. Fowler. London: William Heinemann, 1966.
- \_\_\_\_\_. *Plato in Twelve Vols. Vol. III. Lysis, Symposium, Gorgias*. Trans. W.R.M. Lamb. London: William Heinemann, 1967.
- \_\_\_\_\_. *Plato in Twelve Vols. Vol. V-VI. The Republic*. Trans. Paul Shorey. London: William Heinemann, 1969.
- \_\_\_\_\_. *Plato in Twelve Vols. Vol. V-VI. The Republic*. Trans. Paul Shorey. London: William Heinemann, 1970.
- \_\_\_\_\_. *Plato in Twelve Vols. Vol. X. Laws. Vol I*. Trans. R.G. Burry. London: William Heinemann, 1967.
- \_\_\_\_\_. *Plato in Twelve Vols. Vol. XI. Laws. Vol II*. Trans. R.G. Burry. London: William Heinemann, 1967.
- Schuon, Frithjof. *The Essential Frithjof Schuon*, ed. Seyyed Hossein Nasr. Indiana: World Wisdom, 2005.
- \_\_\_\_\_. *Art from the Sacred to the Profane: East and West*, ed. Catherine Schuon. Indiana: World Wisdom, 2007.
- Setyo Wibowo, A., "Idea Platon sebagai Cermin Diri." *Basis*, No. 11-12, 2008.
- \_\_\_\_\_. "Status Tubuh (Soma) dalam Filsafat Platon." Dalam *Manusia: Teka Teki yang Mencari Solusi*. Ed. A. Setyo Wibowo, Yogyakarta: Penerbit Kanisius, 2009.
- Spivey, Nigel, *Greek Art*. London: Phaidon Press Limited, 2007 [1997], cetakan ke-4.
- \_\_\_\_\_. *How Art Made the World: A Journey to the Origins of Human Creativity*. New York: Basic Books, 2005
- \_\_\_\_\_. *Greek Sculpture*, Cambridge: Cambridge University Press, 2013.