

# MEMAHAMI PERSEPSI VISUAL: SUMBANGAN PSIKOLOGI KOGNITIF DALAM SENI DAN DESAIN

**Dr. Margaretha Margawati van Eymeren**

**Abstract :** *Perception is nature to human being. Through perception our brain organizes information from surrounding and interprets them. The process of perception can be explained scientifically by psychology that along with other branch of sciences in anthropology and philosophy can support art and design to understand their process of creativity. Bias in perception also nature, but what is nature to human being can be learnt and become a specific guidance in the process of creativity. Artists, especially, often using the nature of bias perception to precede their work.*

## **Pendahuluan**

Dalam bidang seni dan desain terdapat banyak prinsip, petunjuk dan hukum atau peraturan untuk merancang dan memproses secara kreatif sebuah karya. Antara lain prinsip dan hukum bidang perspektif, latar belakang dan latar depan, pencahayaan, kepekatan terang dan gelap, pencahayaan dan sebagainya. Darimana datangnya prinsip-prinsip dan hukum-hukum semacam itu? Jawabnya adalah, semua

prinsip dan hukum-hukum tersebut disusun berdasarkan psikologi manusia (Johnson, 2010). Manusia mempersepsi, belajar, mengingat, dan menjawantahkan niat dan gagasannya ke dalam sebuah tindakan dan karya kreatif.

Banyaknya pendekatan ilmiah terhadap seni dan desain menandakan keunikan manusia dalam menggunakan aspek-aspek kognitifnya dalam mempersepsi fenomena tersebut. Salah satu pendekatan ilmiah adalah psikologi kognitif, yang

*Dr. Margaretha Margawati van Eymeren adalah Staf Pengajar pada Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Multimedia Nusantara (UMN) Tangerang.*

*e-mail : [dominika@umn.ac.id](mailto:dominika@umn.ac.id)*

berusaha mencari serta menjelaskan prinsip-prinsip umum tentang bagaimana indera visual dan otak mempersepsi dan menginterpretasi seni dan desain.

Tulisan ini bertujuan untuk memperlihatkan bagaimana psikologi kognitif menjelaskan terjadinya proses persepsi visual. Apa saja yang berada di alam semesta, dimana manusia termasuk di dalamnya, yang memungkinkan manusia dapat mengenali, memahami, mengkonstruksikan kembali hal-hal yang dialami kedalam sebuah karya kreatif berupa seni dan desain. Bagaimana lewat bias persepsi, proses kreatif dalam seni dan desain dapat mengarahkan persepsi kepada tujuan tertentu. Sekaligus memperlihatkan bagaimana manusia tetap memiliki cara kreatif dalam memanfaatkan bias persepsi untuk mengatasi peng-

arahan persepsi kepada tujuan tertentu.

## **Peristilahan**

Arti kata psikologi berasal dari kata “psyche” yaitu jiwa atau kejiwaan yang berada di dimensi batin atau noetis manusia dan “logos” atau ilmu. Dengan demikian, ilmu psikologi dapat diartikan sebagai yang mempelajari perilaku dan proses-proses mental atau psikologis yang terjadi pada diri seseorang. Sedangkan persepsi, secara leksikal berarti tanggapan, daya tangkap atau pemahaman. Secara teoritis, persepsi adalah proses membedakan rangsang atau stimulus yang satu dari yang lain dengan melakukan interpretasi terhadapnya, atau proses pengorganisasian data yang masuk ke sistem sensorik atau inderawi, atau dapat pula dikatakan sebagai

---

<sup>1</sup> Dalam psikologi, diketahui adanya tiga variabel yang mempengaruhi persepsi, yaitu (1) stimulus atau rangsang, (2) situasi, dan (3) seseorang atau persona. Stimulus merupakan faktor-faktor struktural yang bersifat fisik di kesadaran lahir manusia yang dapat menimbulkan efek-efek terhadap sistem syaraf inderawi seperti ukuran, posisi, kontras, warna, bau, rasa, suara, dan cahaya. Ketika seseorang terpapar oleh rangsang, maka pertama-tama terjadi kontak fisik yang disebut momen yang bersifat fisik, atau momen fisis. Kemudian orang tersebut mengalami momen fisiologis, yaitu ketika tubuh dan kesadaran batinnya mulai siaga, atau bereaksi karena momen fisis tersebut. Lalu, ketika intensitas rangsang tersebut kuat, terjadilah momen psikis, yaitu orang mulai mengarahkan perhatiannya. Momen pada tahap atensi tersebut adalah momen yang sentral dan pengamatan ilmiah psikologi persepsi terfokus pada momen sentral tersebut. Situasi sebagai variabel kedua dipahami sebagai kondisi lingkungan fisik atau sosial yang melatari kehidupan stimulus. Variabel yang melekat pada orang berupa jenis kelamin, umur, pendidikan, pengetahuan dan pengalaman, kebutuhan/motif, sikap, asumsi, kepercayaan dan pola pikir atau kerangka acuan (*frame of reference*). Kerangka acuan adalah suatu dasar yang digunakan untuk membandingkan persepsi dengan kenyataan pada suatu peristiwa. (H.J. Eysenck), terbentuk atau didasari oleh tradisi, norma, nilai, budaya, pengalaman dan pengetahuan. Kesadaran (*consciousness*) dalam persepsi berlangsung ketika setelah seseorang memperhatikan sesuatu (*attention*) secara sadar, ia segera menyadari adanya sensasi subyektif yang dirasakannya. Kesadaran dalam mempersepsi bersifat subyektif, yaitu unik dan individual, tetapi proses dan komponen dalam mempersepsi berlangsung sama pada setiap manusia, sehingga dapat dikonstruksikan

proses yang terjadi saat orang memilih, menerima, mengorganisasi dan menterjemahkan informasi dari lingkungan (Noe & Thomson, 2002). Atas pengertian tersebut, dapat dikatakan bahwa Psikologi Persepsi<sup>1</sup> merupakan bidang ilmu psikologi yang mempelajari proses yang terjadi pada diri manusia individual ketika menanggapi atau memahami dunia di sekitarnya. Proses tersebut tak dapat terlepas dari kesadaran noetis<sup>2</sup> yang meliputi dimensi kognitif manusia, karenanya pendekatan terhadap fenomena proses kognitif dilakukan juga bersama bidang ilmu lain yang bernaung dalam antropologi seperti neurosain dan pendekatan ilmiah lain terhadap aspek kognitif manusia, filsafat dan linguistik (Solso, 2003; Mason, Mopphet & Prosalendis, 2006).

Seni dipahami sebagai produk atau

proses mengatur elemen, yang sering bersifat simbolis, dengan cara tertentu yang dapat mempengaruhi dan menyebabkan reaksi satu atau lebih sistem indera, emosi, dan intelektual.

Contoh produk-produk seni adalah musik, sastra, film, fotografi, patung, lukisan, tari, grafis, dan sebagainya. Dalam bidang ilmu Desain dan Komunikasi Visual (DKV), desain didefinisikan sebagai usaha yang dilakukan secara sadar untuk menghasilkan sesuatu yang berfungsi sekaligus estetis, atau dapat dikatakan sebagai seni dengan tujuan tertentu yang jelas. Dengan pemahaman DKV yang demikian, penginderaan dalam persepsi dibatasi pada penginderaan visual.

---

<sup>2</sup> Salah satu model konstruksi kesadaran mempersepsi yang diperkenalkan oleh psikologi adalah AWARE-ness (Solso, 2003;xiv) sebuah akronim untuk *Attention* (atensi), *Wakefulness* (keterjagaan), *Architectural* (memiliki rancang bangun), *Recall of knowledge* (kemampuan merujuk pada pengetahuan berdasarkan pengalaman), dan *Emotion* (emosi). Atensi (*Attention*) adalah kemampuan mengarahkan perhatian secara sadar pada peristiwa internal atau eksternal. Setelah mendapat petunjuk eksternal atas data, kesadaran merefleksikan data tersebut lewat pemikiran pribadi, kenangan, dan citra. Fokus atensi dapat berpindah konten secara sadar dari obyek satu ke lainnya. Keterjagaan (*Wakefulness*) adalah saat kesadaran berada pada status mental tertentu yang dialami di keseharian seseorang. Keterjagaan dapat dipengaruhi oleh atensi dan tidak selalu sama pada setiap kondisi. Seseorang dapat beratensi pada kehadiran sosok tubuh di satu saat, dan tiba-tiba, setelah mengenali sosok tubuh tersebut kesadarannya terjaga penuh, ia lari menjauh karena takut. Yang dimaksud dengan arsitektural (*Architectural*) adalah otak manusia dilengkapi dengan berbagai perangkat yang sesuai dengan fungsi masing-masing. Dalam hal mempersepsi, kesadaran berarti isi pikiran yang berasal dari otak dan diidentifikasi melalui fungsi arsitektur dalam otak. Jadi, kesadaran mempersepsi bukan sebuah proses tunggal yang dilakukan oleh satu neuron saja, tetapi oleh proses neurologis yang berasosiasi dengan interpretasi sensorik, semantik, kognitif, dan fenomena emosional yang terjadi secara fisik atau sekedar tercitrakan. *Recall of knowledge* dapat berupa pengetahuan tentang diri (*self-knowledge*), berarti kemampuan untuk mengingat pengetahuan pribadi yang dimiliki seseorang, contohnya, seseorang akan tahu ketika dirinya mengantuk, atau bagaimana perasaannya terhadap teman tertentu. Juga dapat berupa pengetahuan tentang hal yang bersifat umum atau tentang dunia sekitar (*general knowledge*) dan data yang tersimpan dalam rekaman ingatan jangka panjang dapat mengiringi persepsi. Misalnya ketika masuk ke sebuah rumah tua, seseorang memanggil informasi yang pernah diperoleh tentang barang-barang di rumah tua lain yang pernah dikunjungi, seperti rumah nenek, keraton, bau apek, foto hitam putih, gaya tata ruangnya, dan sebagainya. Selain itu, setiap manusia dapat memiliki pengetahuan kolektif, karena sebagai makhluk sosial, manusia sebagai anggota kelompok masyarakat selalu berbagi pengetahuan dasar yang sama dan mengembangkan empati pada anggota kelompok yang lain. Kesadaran juga bersifat emotif yaitu sisi subyektif terhadap paparan komponen fenomena yang merangsang dan mengaduk emosi. Emosi berasal dari kesadaran batin manusia, sebuah respon atas peristiwa yang berlangsung di kesadaran lahir.

## **Persepsi Visual**

### **1 Proses Persepsi dalam kesadaran batin dan lahir**

Proses persepsi berbeda dengan proses penginderaan atau sensasi. Dalam sensasi, informasi memasuki indera dalam bentuk cacahan. Sedangkan ketika mempersepsi, dunia, atau hal-hal yang berada di sekitar dan melanda seseorang, dipersepsi dalam keutuhannya yang terintegrasi dan bukan dalam bentuk cacahannya. Contoh sensasi cacahan dapat dilihat pada Teknologi Informasi sebagai tiruan sistem informasi seperti proses transmisi dari komputer ke layar monitor atau lewat infocus ke layar lebar. Sedangkan dalam mempersepsi pohon atau wajah, pohon atau wajah tersebut dipersepsi secara utuh (Wade & Swanston, 2001:5; McDowell, 2002; Ballard, 2002).

Fungsi persepsi adalah merekognisi atau mengenali obyek apa yang ada dan melokalisasi, atau menentukan di mana obyek tersebut berada. Fungsi rekognisi penting bagi kelangsungan hidup manusia, utamanya dalam membedakan obyek apa yang berbahaya dan mana yang tidak. Demikian juga dengan kemampuan menentukan lokasi sebuah obyek terutama lokalisasi ruang/spatial. Tanpa kemampuan tersebut manusia

akan terus menerus menabrak benda, berjalan menuju ke obyek yang berbahaya, atau tidak mampu menyentuh benda yang ingin diraih. Fungsi rekognisi dan lokalisasi hanya dapat beroperasi berkat adanya informasi dan masing-masing fungsi berada di daerah otak yang berbeda. Fungsi rekognisi dilakukan di daerah dasar otak dan fungsi lokalisasi di bagian atas otak (Wade & Swanston, 2001: 26).

Dikatakan bahwa fungsi persepsi berada di dimensi kesadaran batin manusia, dan hal-hal yang berada di dalam kesadaran batin mempengaruhi persepsi. Namun fungsi tersebut tidak dapat bekerja tanpa kehadiran obyek yang dipersepsi. Obyek yang dipersepsi berada di dimensi lahir kesadarannya. Berikut akan dijelaskan bagaimana hal-hal yang berada di dimensi lahir kesadaran, yaitu obyek-obyek yang bersifat lahir, mempengaruhi persepsi manusia.

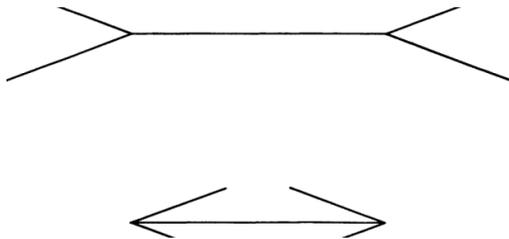
#### **1.1 Cahaya, mata dan lokasi**

Persepsi merupakan proses yang bersifat psikologis yang telah terbukti<sup>3</sup> Lewat persepsi manusia mendapatkan informasi yang akurat tentang karakteristik dunia di seputarnya. Kegiatan mempersepsi dalam dunia yang sesungguhnya (real world) menyangkut

---

<sup>3</sup> Contohnya hasil penelitian James J. Gibson (1904–1979).

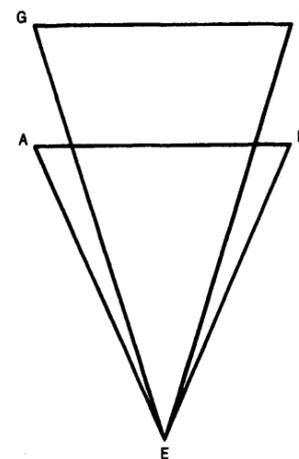
pola-pola stimulasi dari benda-benda di seputar manusia yang melibatkan cahaya, mata, lokasi dan gerak. Cahaya merupakan perangsang penglihatan dan mata adalah organ yang merespons energi cahaya. Dalam hal ini, optik visual berarti pemahaman tentang apa yang disebut stimulus oleh radiasi elektromagnetis, sedangkan neurofisiologi visual berarti bagaimana sistem penglihatan merespons cahaya lewat reseptornya yaitu struktur retina, susunan syaraf pusat dan seluruh sistem penginderaan visual bekerja dalam mempersepsi.



Gambar 1. Rangsang visual yang sama secara dipersepsi berbeda  
“The Müller-Lyer illusion”

Pada gambar 1 di atas diperlihatkan dua garis sejajar yang sama panjang, tetapi pada masing-masing kedua ujungnya terdapat garis-garis lain yang lokasinya berbeda-beda. Dua bidang garis yang sejajar tersebut dipersepsi sebagai yang tidak sama panjang. Padahal data yang masuk lewat penginderaan, berkat radiasi elektromagnetis cahaya, pasti sesuai dengan fakta. Namun setelah diproses menjadi informasi oleh fungsi rekognisi dan lokasi, garis datar yang di bawah

dipersepsi lebih pendek daripada yang di atas. Gambar 2 di bawah memperlihatkan diagram Euclidean tentang garis cahaya dua obyek yang diterima oleh mata. Euclid tersebut menyamakan dimensi yang dikira berbeda lewat sudut pandang mata. Hal tersebut membuktikan pendapat: “Ketika terdapat dua obyek dengan ukuran yang sama, antara A-B dan G-D, lalu dilihat dari sudut pandang E dengan jaraknya berbeda, yaitu A-B diletakkan lebih dekat ke E, maka mata mengira AEB lebih besar daripada GDE. A-B terlihat lebih panjang daripada GD” (Burton, 1945 dikutip oleh Wade & Swanston, 2001: 18).



Gambar 2. Diagram Euclidean tentang garis cahaya dua obyek yang diterima mata

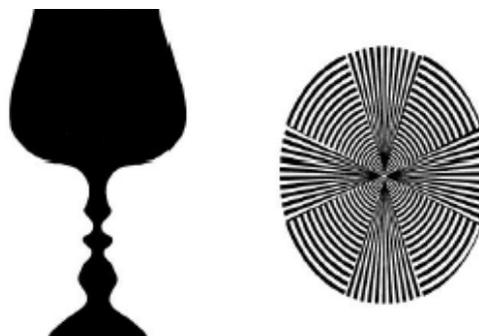
Sumber: Wade & Swanston, [1991] 2001: 18

Keterkaitan cahaya, mata, dan lokasi dalam mempersepsi menyangkut juga pola latar depan (*figure*) dan latar

belakang (*ground*). Latar depan dan belakang berpengaruh kepada obyek mana yang tampil ke pandangan mata dan mana yang menjadi latar belakang. Lokasi di depan dan di latar belakang dapat dipersepsi secara berbeda-beda seperti yang dapat dilihat pada gambar 3 berikut. (a) Sebuah gambar, seperti bentuk cawan hitam, memiliki kontur tertutup dan ukurannya lebih kecil daripada latar belakang yang memungkinkannya tampil ke pandangan mata. Dalam kenyataannya bidang putih di latar belakang jauh lebih luas daripada bidang hitam, tetapi “kolaborasi” cahaya, mata dan lokasi terhadap obyek yang faktual tersebut dapat dipersepsi sebagai cawan hitam. (b) Silang-silang Rubin (*Rubin’s crosses* - 1915) menunjukkan bahwa data obyek atau latar depan dan latar belakang tidak tampil ke pandangan mata manusia sekaligus. Dua persilangan di gambar kanan dapat saling tampil bergantian menjadi gambar di latar depan dan latar belakang, tetapi hanya satu persilangan yang terlihat sebagai gambar latar depan pada satu saat.

Dapat disimpulkan bahwa kegiatan mempersepsi secara visual, meskipun berlangsung di dimensi batin manusia, tidak dapat berlangsung tanpa kehadiran obyek yang berada di dimensi lahirnya. Obyek-obyek dapat dipersepsi secara berbeda dari fakta yang ada

karena pengaruh cahaya dan lokasinya di antara obyek-obyek lain di sekitarnya. Pengaruh yang demikian adalah pengaruh dari dimensi lahir manusia. Namun, pengaruh terhadap persepsi juga dapat berasal dari dimensi batin kesadaran, dan hal ini akan dibahas pada bagian bias persepsi dan teori Gestalt.



Gambar 3. Bias Persepsi

Sumber: Wade & Swanston, [1991] 2001: 34

## 1.2 Teori Gestalt

Teori-teori Gestalt<sup>4</sup> menunjukkan sejumlah prinsip dalam mengorganisasi persepsi dan prinsip tersebut terberi. Prinsip dasar dari mengorganisasi persepsi adalah integrasi (penyatuan). Berbagai stimulus akan dipersepsi sebagai suatu yang dikelompokkan secara menyeluruh. Dalam hal ini, setiap orang mengelompokkan stimulus ke dalam pengertian yang menyeluruh untuk memahami lebih baik dan mengambil keputusan atau melakukan tindakan atas dasar pemahaman tersebut. Pengorganisasian penting untuk memudah-

kan dalam memproses dan memberikan pengertian secara terintegrasi terhadap stimulus. Sejalan dengan prinsip dasar penyatuan, berlaku prinsip-prinsip yaitu:

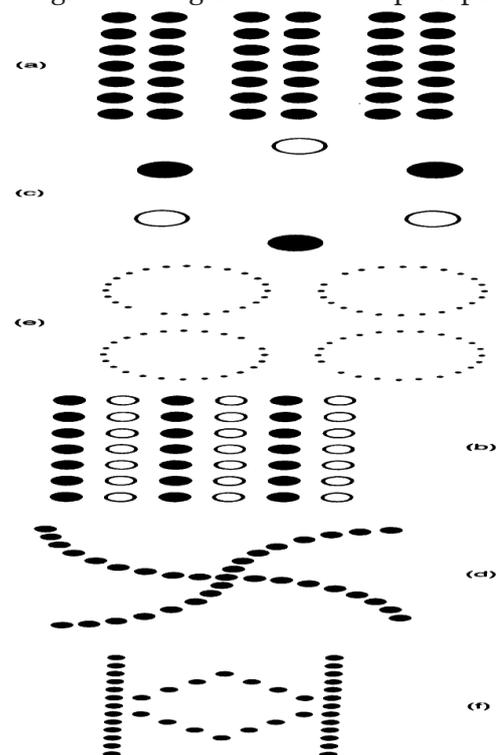
- Kesederhanaan (*the law of simplicity*): kesederhanaan memudahkan penghayatan karena manusia cenderung mengorganisasikan persepsinya ke dalam pola yang sederhana, meski pun persepsi yang kompleks juga terjadi.

- Dampak konteks (*figure & ground*): stimuli yang diterima akan dihubungkan dengan konteks atau situasi di sekitar obyek. Pola utama (*figure*) yang menggambarkan elemen-elemen di dalam suatu bidang persepsi akan menerima perhatian paling besar ketika manusia mengorganisasi persepsi, elemen-elemen yang kurang berarti diacu sebagai pola dasar (*ground*). Fenomena pola utama (*figure*) dan pola dasar (*ground*) adalah bentuk yang paling dasar dalam mengorganisasi secara perseptual. (*figure* dan *ground* dapat terjadi dalam indera lain, contohnya: suara

- Prinsip-prinsip pengelompokan lain yaitu (a) jarak (*proximity*) ; (b) kesamaan (*similarity*); (c) kesetang-

kupan (*symmetry*); (d) kesinambungan (*good continuation*); (e) menutup (*closure*); (f) kesamaran

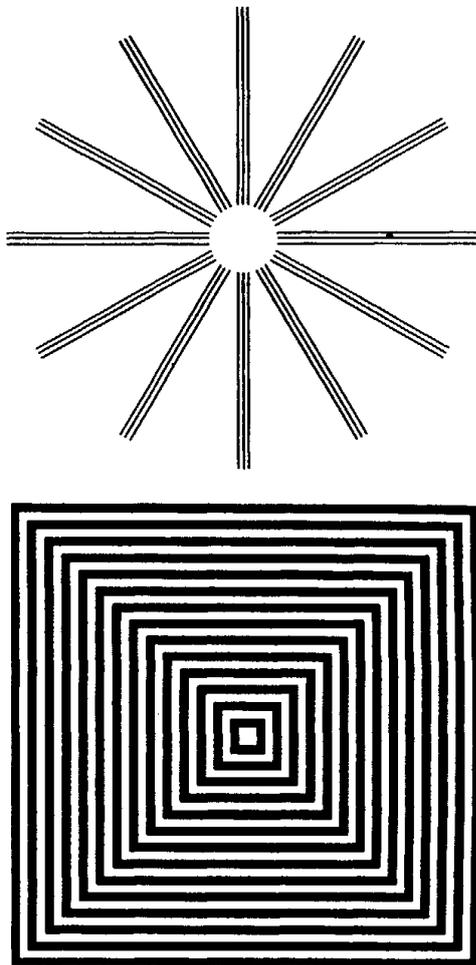
Gambar berikut dapat membantu menjelaskan prinsip-prinsip tersebut dalam kaitannya dengan kegiatan mempersepsi:



Gambar 4. contoh dari figur-figur yang diatur dapat menyembunyikan (W dan M) dan dipersepsi sebagai wajik diapit dua garis.

Sumber: Wade & Swanston, [1991] 2001: 135

<sup>4</sup> Gestalt berasal dari bahasa Jerman yang terjemahan langsungnya berarti konfigurasi, tetapi dalam psikologi pemahamannya mengacu pada sesuatu yang bukan sebatas konfigurasi. Psikolog beraliran Gestalt yang diawali oleh para pemikir seperti Max Wertheimer, Kurt Koffka and Wolfgang Köhler menganut filsafat kontinental, dan mereka sekalis nativis dan fenomenologis. Disebut nativis karena mereka yakin bahwa persepsi merupakan suatu kesatuan dan mencerminkan adanya pengorganisasian yang bersifat bawaan (*innate*) yang terdapat pada otak. Bagi mereka, persepsi merupakan proses terorganisasi yang bekerja dalam sebuah aturan atau pola tertentu dan tak dapat dipilah-pilah lagi. Mereka juga disebut fenomenologis karena keyakinannya bahwa kekayaan persepsi hanya dapat direkam secara tepat lewat sebuah sistem yang sangat luar biasa seperti bahasa (Wade&Swanston, 1991:33).



Gambar 5. Prinsip Gestalt terkait dengan cahaya, mata, dan lokasi memperlihatkan bagaimana manusia dapat mempersepsi adanya garis-garis yang dianggap sebagai yang lebih tebal/berwarna lebih hitam dari yang lain.

Sumber: Wade & Swanston, [1991] 2001: 50

Dengan penjelasan di atas, yaitu bahwa dalam mempersepsi manusia harus mengalami dua dimensi sekaligus, yaitu dimensi lahir dan batinnya, terpahami bahwa sesekali manusia dapat terkena

bias. Apa yang sesungguhnya, yang berada di kesadaran lahirnya, yang bersifat faktual, ketika diproses secara kognitif di kesadaran batinnya menjadi dipersepsi secara berbeda. “Kecelakaan” dalam mempersepsi tersebut ternyata menjadi peluang bagi manusia untuk melakukan proses kreatif, lewat berbagai keterampilan memanipulasi fakta ke data dan memanipulasi data dalam proses ejawantah gagasannya menjadi karya. Penjelasan mengenai bias persepsi berikut ini mengantar masuk kepada paparan lewat contoh-contoh bagaimana seseorang dapat mengarahkan persepsi manusia lainnya lewat karya kreatifnya.

### 1.3 Bias Persepsi

Persepsi dapat mengalami bias, yaitu apa yang dipersepsi tidak sesuai dengan kenyataan yang ada pada obyek yang berada di kesadaran lahirnya. Persepsi manusia tentang dunia di sekitar kita bukan semata-mata menangkap gambaran apa adanya melainkan dipengaruhi oleh harapan kita (*what we expect to perceive*). Hal tersebut terjadi karena manusia mengalami ruang dan waktu, berarti bagi manusia adanya pengalaman masa lalu, masa kini dan masa depan yang menjadi tujuannya.

Contoh: ketika melihat gambar berikut ini, apakah yang terlihat? Bidang hitam di atas bidang putih seperti blok-

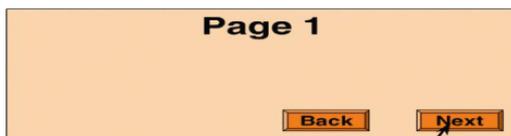
blok bangunan atau tulisan LIFE? Secara alami, bagi mereka yang belum mengenal aksara akan melihatnya sebagai blok-blok bangunan hitam. Sedangkan mereka yang sudah mengenal aksara abjad fonetis akan melihatnya sebagai susunan huruf L-I-F-E yang dibaca dengan ejaan bahasa Inggris "laif" bagi yang memiliki pengalaman dengan bahasa tersebut atau dibaca sesuai ejaan bahasa ibunya, seperti life sesuai ejaan bahasa Indonesia.



Gambar 6. Apa yang terlihat?

Sumber: Jhonson, 2010:1

Demikian juga, jika seseorang terbiasa dengan pengalaman desain gedung dan bangunan, maka ia akan segera mengenali gambar sebelum ini sebagai bidang-bidang bangunan. Sedangkan, jika terbiasa dengan desain grafis tekstual, seperti periklanan dan sejenisnya maka ia akan melihatnya sebagai teks berbunyi LIFE. Gambar berikut akan memperkuat pendapat bahwa persepsi seseorang terbias oleh pengalaman masa lalu, masa kini dan masa depan.



Gambar 7

Sumber: Jhonson, 2010:3

Mereka yang terbiasa melihat panah berada di sisi kanan pada hal 1, 2 dan 3, akan mengharapkan untuk mendapatkan tulisan next yang sama di sisi kanan untuk diklik, karena panah berada di kanan, padahal tulisannya adalah back.

Demikian juga, mereka yang berada dalam konteks masa kini, berdasarkan pengalaman masa lalu, dan untuk menentukan tujuan masa depannya cenderung membaca keseluruhan teks berikut sebagai THE CAT. Padahal dalam kenyataannya, huruf di antara C dan T adalah huruf H.

THE CHT

Gambar 8

Sumber: Jhonson, 2010:4

Para peneliti di bidang psikologi kognitif juga menunjukkan bahwa



Gambar 9

Sumber: Jhonson, 2010: 7

bias persepsi dapat diarahkan (Johnson, 2010:6). Para peneliti membuat percobaan terhadap anak-anak, atau mereka yang persepsinya belum terlalu diarahkan secara institusional atau struktural dan terhadap mahasiswa yang sudah cukup lama mendapat pengajaran terstruktur. Pada gambar berikut terdapat sebuah gunting.

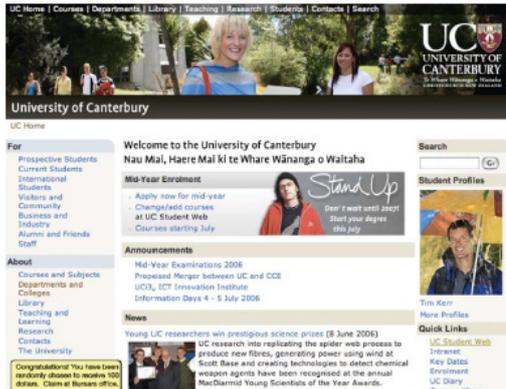
Peneliti meminta mahasiswa melihat gambar tersebut secara sepintas dengan mengatakan bahwa lihatlah gambar gunting di dalam gambar tersebut. Kemudian setelah gambar ditutup, mahasiswa diminta menyebutkan beberapa gambar perkakas lain yang terdapat di sekitar gambar gunting. Hasilnya sedikit sekali jenis perkakas lain yang dapat disebutkannya dan hal yang berbeda terjadi dengan anak-anak. Anak-anak dapat menyebutkan lebih banyak gambar perkakas lain di

sekitar gambar gunting karena mereka cenderung eksploratif dan tidak terlalu mengarahkan persepsinya terhadap sebuah tujuan yang diarahkan.

Johnson juga memperlihatkan hasil penelitiannya mengenai persepsi yang diarahkan sesuai dengan keinginan orang lain (Johnson, 2010:6-8). Sekelompok mahasiswa diminta untuk mencetak peta universitas yang tersedia di website universitas tersebut. Orang dewasa yang diminta untuk mencetak peta Universitas of Canterbury pada umumnya akan langsung mengarahkan kursor ke sudut kanan bawah dan langsung mengklik campus map. Hanya tipe peneliti dan selalu ingin tahu yang mengarahkan kursor ke search di kanan atas dan mencari peta dari sana.

Bagi mereka yang masih “alami”, atau masih memiliki keinginan untuk menjelajah, mereka akan masuk ke pro-

gram search” baru ke peta. Sedangkan mereka yang terbiasa diarahkan akan langsung mengarahkan panah kursor ke program peta kampus di kanan bawah.

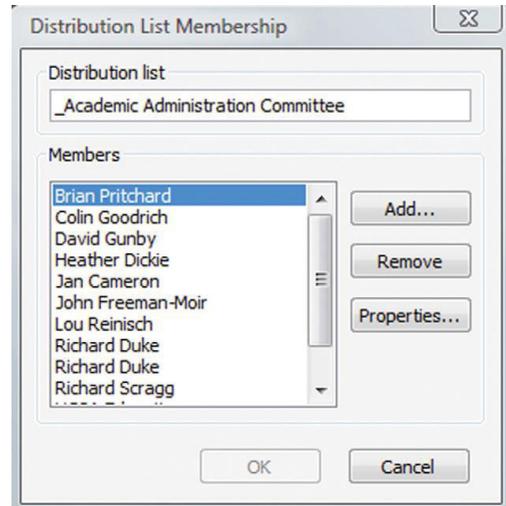


Gambar 10

Sumber: Jhonson, 2010: 7

Kedua contoh di atas memperlihatkan bahwa bias persepsi dapat dipelajari dan dapat digunakan untuk mengarahkan persepsi seseorang.

Hal tersebut sekaligus terkait dengan prinsip-prinsip pada teori Gestalt, contohnya prinsip Pengelompokan dan Kontinuitas Sesuai dengan prinsip pengelompokan, manusia yang terbiasa melihat struktur akan merasa nyaman dengan pengelompokan sebagai berikut:

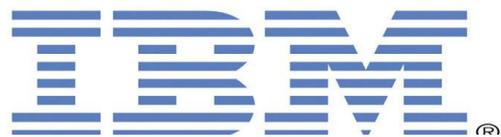


Gambar 11.

Gambar sebelah kiri adalah baris (barisan nama) dan di sebelah kanan adalah kolom (control-button)

Sumber: Jhonson, 2010: 12

Pada gambar berikut merupakan contoh bagaimana bahwa orang yang terbiasa diarahkan secara struktur cenderung menutup sendiri bidang yang kosong atau menganggap bidang kosong tersebut tidak ada (garis warna biru dipersepsi berlanjut tanpa bidang kosong)



Gambar 12. Logo IBM

*The IBM company logo uses the Continuity principle to form letters from disconnected patches.”*

Sumber: Jhonson, 2010: 16

Meskipun demikian, secara alami, manusia melakukan bias pada persepsi

sinya seperti ketika orang yang pernah memiliki pengalaman visual dengan ular akan mempersepsi gambar berikut sebagai ular, sesuai dengan prinsip Gestalt mengenai Menutup (*Closure*).



Gambar 13. *Closure*

Hal yang sama berlaku dengan prinsip Gestalt mengenai ketertutupan dan kesinambungan (*closure and continuity*) ketika orang mempersepsi kubus pada desain sampul yang dibuat oleh Taghard.



Gambar 14. *The cover of the book Coherence in Thought and Action (Thagard, 2002) uses the Symmetry, Closure, and Continuity principles to depict a cube.*

Sumber : Johnson, 2010: 19

Permainan latar depan dan latar belakang dalam sebuah desain yang terstruktur berdasarkan prinsip Gestalt gambar depan dan latar belakang

(*figure and ground*) juga menghasilkan bias persepsi seperti gambar berikut.



Gambar 15. M. C. Escher exploited figure/ground ambiguity in his art.

Sumber : Johnson, 2010: 20

## **2. Karya Kreatif dalam Persepsi yang diarahkan**

Menurut teori psikologi Gestalt, secara alami manusia mengelola pandangan visual ke dalam pola-pola tetap dari persepsi. “mata akal” kita mencari pola-pola tetap yang hadir di alam yang secara visual diakrabinya dan dapat dikelolanya. Pola tetap, seperti contohnya segitiga, dapat dikelola oleh seseorang dalam karya kreatifnya untuk mengarahkan persepsi orang lain sesuai dengan tujuan pembuat karya. Solso (2003) memperlihatkan bagaimana dalam lukisan *the Raft*, pelukis Théodore Géricault menggunakan segitiga sebagai struktur yang mengarahkan persepsi pemirsa lukisannya.



Gambar 16. Théodore Géricault, *The Raft of the Medusa* (1819). Musée du Louvre, Paris.

Sumber: Solso 2003:3

Pengelompokan berdasarkan teori Gestalt dalam lukisan tersebut memperlihatkan hal berikut. Di bawah segitiga di sebelah kanan digambarkan budak-budak Afrika yang hidup dengan penuh harapan akan adanya kapal penyelamat yang lewat. Di bawah segitiga di kiri, digambarkan bagaimana semua harapan telah berakhir. Pelukis bukan saja telah memproduksi sebuah imaji yang realistik dari penderitaan manusia (*human pathos*), tetapi secara seimbang ia telah menyimbolkan dua kualitas mendasar dari semangat manusia yaitu harapan (*eros*) dan keputusan (*tanatos*) sekaligus di dalam sebuah tampilan. Padahal kedua kekuatan tersebut jarang dialami manusia sekaligus keduanya berada dalam sebuah peristiwa atau ruang dan waktu tertentu. Dalam lukisan tersebut, orang dapat “merasakan” tegangan psikologis antara kekuatan-kekuatan

hidup dan mati yang ditampilkan lewat pengelompokan bentuk-bentuk segitiga, sesuai dengan tujuan pelukis.

Pengarahannya yang dilakukan oleh Géricault pada tahun 1819, menurut Solso adalah pengarahannya yang bersifat nativistik. Artinya, persepsi diarahkan secara langsung dan bersifat alami, tanpa banyak menuntut proses kognitif lebih lanjut dalam memahami maknanya. Setelah berkembangnya sains dan teknologi, pengalaman dan pengetahuan kolektif manusia semakin kaya. Teknik mengarahkan persepsi dalam sebuah karya kreatif dapat semakin canggih. Solso menyebutnya sebagai “*directed perception*” (Solso, 2003:9).

“*Directed Perception*” dapat dijelaskan lewat prinsip-prinsip teori Teori Gestalt dalam paduan persepsi atas tatanan alami dan teknologis sekaligus atas salah satu karya Michael Duchamp. Duchamp muda bermukim di Paris pada tahun 1904, di tempat Pablo Picasso dan Georges Braque telah mengubah cara seniman berkreasi. Di bawah pengaruh seni abstrak yang menginterpretasikan tubuh manusia dan obyek lainnya dalam peristilahan geometris, seperti antara lain kubisme, Duchamp menggabungkan berbagai hasil jepretan teknik fotografis dari berbagai sudut pandang dengan gaya lukisan kubisme. Hasilnya adalah lukisan *Nude Descending a Stair-*

case No. 2. Menurut Solso (2003:10) jika lukisan tersebut dipersepsi secara nativistik, orang akan secara alami langsung mempersepsi aspek diagonal dan efeknya. Jadi, lukisan tersebut dapat dipahami sebagai lukisan orang yang sedang meluncur jatuh dari tangga. Bahkan, orang mungkin berspekulasi lebih jauh dengan adanya efek bentuk-bentuk diagonal di lukisan tersebut sebagai reaksi atas sebuah rasa takut yang primitif, yaitu takut jatuh dari ketinggian.

Padahal, jika ditelaah dari sudut pandang teknik “*directed perception*” yang menggabungkan tata teknologis dengan yang alami, menurut Solso, orang harus memahami terlebih dulu latar belakang teknik pembuatannya untuk mengerti makna lukisan tersebut. Pada masa Duchamp, teknologi gambar hidup (*motion pictures*) sudah populer. Teknik memotret obyek yang bergerak sudah dikuasai dan diperkenalkan oleh Eadweard Muybridge. Hasil jepretan Muybridges memungkinkan orang dapat mempelajari posisi dari bagian-bagian tubuh ketika seseorang bergerak. Gerak (*motion*) menjadi tema sangat penting bagi seniman-seniman ternama yang dijuluki “*the futurist.*” Duchamp telah mereduksikan gambaran ke sebuah jenis mesin geometris dengan memadukan hasil fotografi dengan seni lukis kubisme. Gerak memang dapat dipersepsi

secara berbeda oleh yang melihat lukisannya, tetapi bagaimanapun Duchamp tetap mempertahankan aspek-aspek mendasar dari sebuah gambaran tentang tubuh manusia yaitu kaki, pinggul dan pinggang perempuan yang tak mungkin salah dipersepsi orang. Karya tersebut bersifat intelektual, jadi persepsi secara emosional hanya dapat dicapai oleh mereka yang mampu memaknainya sesuai latar belakang pengetahuannya.



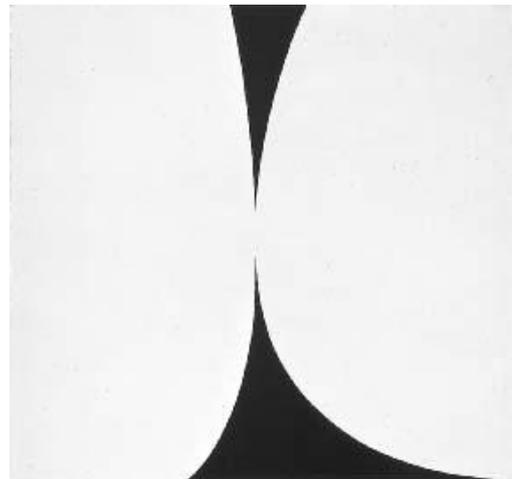
Gambar 17. Marcel Duchamp, *Nude Descending a Staircase No. 2* (1912)

Sumber : Solso, 2003: 9

Teori Gestalt tentang ketertutupan (*closure*) dan kesederhanaan dapat menuntun pemirsa mempersepsi *Rebound* (1959) karya Ellsworth Kelly. Di balik kesederhanaan tampilan *Rebound* terdapat kompleksitas sekaligus. Pemirsa dapat tergoda menarik dua potong bidang hitam dalam lukisan tersebut sekaligus sehingga keduanya bertemu dan menciptakan dua bentuk berwarna putih secara terpisah. Atau mengimajinasikan bahwa dua obyek hitam itu semula bersatu dan lalu dipisahkan satu sama lain, dan jika pemisahannya dilanjutkan, kedua bidang hitam tersebut akan menghilang dari pandangan meninggalkan bidang putih semata-mata.

Dalam *Rebound*, dua kurva yang luar biasa tersebut menggambarkan sebuah orbit bersifat parabolis yang dapat dikelompokkan sebagai bentuk internal geometris bersifat arketip. Bentuk internal tersebut menjadi bentuk yang melambangkan ukuran pemikiran umum (*grand idea*) tentang standar paling utama tentang keindahan yang ditemukan dalam struktur-struktur internal yang paling mendasar. *Rebound* dapat mewakili standar-standar yang lebih halus dan tak kentara (*ethereal standards*). Karya tersebut mampu menyentuh tingkat yang lebih dasar dari rasa estetis yang sublim. Menurut Solso, Seni minimalis seperti yang terlihat dari *Re-*

*bound* yang membuat mata yang memandangnya dapat memisahkan dengan jelas karya tersebut ke dalam dua fitur yang berbeda. *Rebound* mampu menyentuh (*touch*) pemirsanya dengan pertanyaan *What do you see in this piece?* Ketika persepsi alami diarahkan lewat karya seni minimalis, orang dibebaskan untuk memaknai obyek persepsinya secara bebas. Penulis menyebutnya sebagai persepsi yang diliarkan.



Gambar 18. Karya Ellsworth Kelly, *Rebound* (1959). Courtesy Matthew Marks Gallery, New York.

Sumber: Solso, 2003: 10

Solso, (Solso, 2003: 251) memperlihatkan karya Rene Magritte (1920) berjudul “Ini bukan pipa” dan melakukan analisis terhadap lukisan tersebut (gambar 19). Apa yang dimaksudkan oleh Margritte ketika ia membubuhkan tulisan “Ini bukan sebuah pipa?” di bawah gambar

sebuah pipa? Bukankah gambar tersebut adalah gambar sebuah pipa? Lantas apakah gambar tersebut benar-benar sebuah pipa? Tentu bukan! Yang dilihat adalah sebuah gambar tentang sebuah pipa. Jadi, menurut Solso, Margritte telah menggambar sebuah tampilan visual yang menyindir “kena loe” selagi ia menampilkan sebuah pertanyaan serius tentang apakah realitas.

Artinya Magritte, lewat karyanya, hendak menyatakan bahwa sekalipun persepsi visual dapat diarahkan, namun sekaligus orang dapat mempersepsi obyek yang sama secara berbeda.



Gambar 19

Sumber: solso 2003;251

## Penutup

Paparan di atas menjelaskan bagaimana psikologi kognitif membantu dunia seni dan desain dalam memahami proses mempersepsi, aspek-aspek dalam dimensi batin manusia yang

berperan dalam mempersepsi obyek di dimensi lahirnya, serta bagaimana persepsi dapat menjadi bias. Secara alami manusia memiliki pengetahuan mengenai bias persepsi dan memanfaatkannya dalam seni dan desain. Namun, ilmu pengetahuan di bidang noetis, seperti psikologi kognitif dapat membantu pemahaman tentang persepsi visual secara ilmiah sehingga lebih jelas. Penjelasan ilmiah psikologi kognitif dapat membantu ilmu-ilmu humaniora lainnya untuk mendekati proses kreatif dalam seni dan desain.

## Daftar Pustaka

Ballard, Dana H., 2002, “*On the Function of Visual Representation*,” dalam *Vision and Mind: Selected Reading in the Philosophy in Perception*. London, UK: MIT Press.

Ekman, Paul. 2003. *Emotion Revealed: Recognition faces and feelings to improve communications and emotional life*. US: Timebooks.

Grau, Oliver. 2003. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. London, UK: MIT Press.

Gross, Richard. 2005. *Psychology: The Science of Mind and Behaviour*. London, UK: Hodder Arnold.

Solso, Robert. 2003. *The Psychology of Art and the Evolution of Conscious Brain*. London, UK: MIT Press.

Jhonson, Jeff. 2010. *Design with the Mind in Mind: Simple Guide to Understanding User Interface*. Burlington, USA: Morgan Kaufmann.

Wide, Nicholas dan Michael Swanson. 1991. *Visual Perception: An Introduction*. New York, US: Routledge.

McDowell, John, 2002, "The Content of Perceptual Experience," dalam *Vision and Mind: Selected Reading in the Philosophy in Perception*. London, UK: MIT Press.

Noe, Alva., Evan Thompson. 2002. *Vision and Mind: Selected Reading in the Philosophy in Perception*. London, UK: MIT Press.

Norman, Donald. 2004. *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Everyday Things*. New York, US: Basic Books.

Ong, Walter J., 1981, *Fighting for Life: Contest, Sexuality and Consciousness*, Ithaca and London: Cornell University Press..