

**KAJIAN ESTETIKA  
PATUNG MONUMEN JENDERAL SUDIRMAN  
DI YOGYAKARTA**

**Tesis**

Untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mencapai  
derajat Sarjana S2 program Studi Penciptaan dan  
Pengkajian Seni  
Minat Studi Pengkajian Seni Rupa.



diajukan oleh

**Darumoyo Dewojati  
416/S2/KS/09**

**Kepada  
PROGRAM PASCA SARJANA  
INSTITUT SENI INDONESIA (ISI)  
SURAKARTA  
2017**

Disetujui dan disahkan oleh Pembimbing

Surakarta, 28 April 2017

Pembimbing



**Prof. Dr. Dharsono, M.Sn.**

NIP. 19510714 198503 1 002

**TESIS**

**KAJIAN ESTETIKA PATUNG MONUMEN  
JENDERAL SUDIRMAN DI YOGYAKARTA**

Dipersiapkan dan disusun oleh

**Darumoyo Dewojati**  
416/S2/KS/09

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji  
pada tanggal 27 Mei 2017

**Susunan Dewan Penguji**

Pembimbing

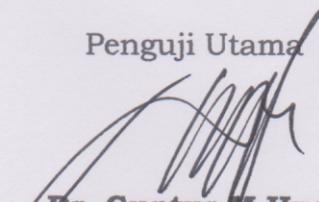
Ketua Dewan Penguji



**Prof. Dr. Dharsono, M.Sn.**  
NIP. 19510714 198503 1 002

**Dr. Aton Rustandi Mulyana S.Sn, M.Sn**  
NIP. 19710630 19988802 1 001

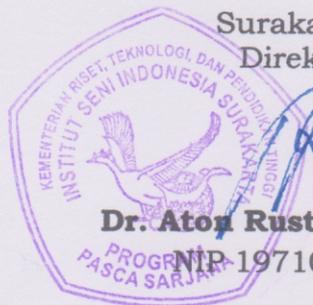
Penguji Utama



**Dr. Guntur M. Hum**  
NIP. 19640716 199103 1 003

Tesis ini telah diterima Sebagai salah satu persyaratan  
Memperoleh gelar Magister Seni (M.Sn)  
Pada Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta

Surakarta, 3 Agustus, 2017  
Direktur Pascasarjana



**Dr. Aton Rustandi Mulyana S.Sn, M.Sn**  
NIP. 19710630 19988802 1 001

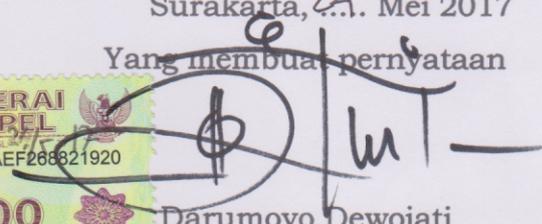
## PERYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis dengan judul **“Kajian Estetika Patung Monumen Jenderal Sudirman di Yogyakarta”** ini beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila di kemudian hari ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Surakarta, 21 Mei 2017

Yang membuat pernyataan



  
Darumoyo Dewojati

## **ABSTRAK**

Penelitian ini mendeskripsikan keberadaan, bentuk dan ekspresi estetika Patung Monumen Jenderal Sudirman di kota Yogyakarta. Penulisan ini didasari penelitian deskriptif dan hasil penelitian dianalisa dengan teori Estetika Monroe Beardsley: Kesatuan, Kerumitan, dan Kesungguhan.

Data diperoleh dari studi pustaka dan penelitian lapangan. Data deskripsi tentang Figur dan karakter dilakukan pengamatan terhadap bentuk patung dan latar belakang pemasangan di 3 lokasi patung monumen. Data dikumpulkan melalui wawancara kepada saksi sejarah, pakar budaya, dan pengamat seni patung di Yogyakarta, serta observasi kancah pemasangan dan pembuatan patung tersebut.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) keberadaan patung monumen Jenderal Sudirman di kota Yogyakarta berfungsi sebagai bukti sejarah, media pendidikan dan sebagai pusat informasi perjuangan mempertahankan kemerdekaan. (2) bentuk patung: ide pematangan dari pesanan dan dikembangkan pematung sesuai dengan interpretasi, (3) teknik pengerjaan berupa *carving* (penataan langsung), cor atau cetak hilang (*a cire perdue*). (4) Figur Sudirman dimodifikasi seniman patung dari pesan, interpretasi karakter dan ide kreatif. (5) dilihat dari kesungguhan keberadaan, penataan dan ekspresi patung ketiganya menunjukkan karakter variatif, dilihat landscape dapat menjadi bukti sejarah serta informasi pendidikan dan mampu menjadi daya tarik; namun belum memperhatikan ruang publik.

Kata Kunci: patung, monumen, Jenderal Sudirman, estetika

## **A Abstract**

This research is aimed at describing the existence, form, and aesthetic expression of monument sculptures of General Sudirman in Yogyakarta. This writing is based on a descriptive research using the aesthetic theory of Monroe Beardsley: unity, complexity, and intensity.

The data of the research is collected through a literature study and a field study. The descriptive data of figures and characters of the general were collected through observation of the form of the sculptures and their installation background in three monuments. The other data is collected through interviews with historical eyewitnesses, cultural experts, and art critics in Yogyakarta and observation of the process of making and installation of the sculptures.

The result of the research were as follows: (1) the existence of monumental sculptures of General Sudirman in Yogyakarta served as historical evidence, education media, and information resources of the struggle for maintaining independence; (2) the form of the sculptures were based on the criteria ordered which then developed by the sculptors according to their interpretations, (3) the techniques used were stone carving and bronze casting; (4) the figure of General Sudirman was modified according to the sculptors' message, character interpretation, and creative ideas; (5) the existence, installation, and expression of the three sculptures were varied in character, served as historical evidence, educational information, and aesthetic objects, although not yet adapted to public space.

Keywords: sculpture, monument, General Sudirman, aesthetic

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT. Berkat rahmat, hidayah serta inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini, walaupun sedikit terlambat dari waktu yang telah direncanakan karena berbagai kendala yang kurang diantisipasi sebelumnya. Pembuatan tesis dengan judul “Kajian Estetika Patung Jenderal Sudirman di Yogyakarta” ini merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi penulis untuk memperoleh gelar Magister dari Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta.

Karya tulis ini dapat diselesaikan berkat bantuan dari berbagai pihak yang telah diberikan. Berkenaan dengan hal tersebut penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Prof. Dr. Dharsono, M.Sn sebagai dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, pikiran untuk memberikan bimbingan, pengarahan dan berbagai masukan dalam penyusunan tesis ini sehingga hasilnya menjadi lebih baik. Demikian juga kepada Dr. Guntur M.Hum sebagai penguji utama, Dr. Aton Rustandi Mulyana S.Sn, M.Sn ketua Dewan Penguji yang telah banyak memberi kritik dan masukan sehingga dapat menyempurnakan laporan penulisan ini. Para staf pengajar dan staf Administrasi Program Pasca Sarjana ISI Surakarta, yang telah

banyak membantu dalam memberikan kesempatan dan perijinan pada penulis untuk penelitian lapangan.

Selama dalam proses penelitian dan pembuatan laporan penulis banyak menerima perhatian, petunjuk dan data yang sangat berharga, oleh karenanya pada kesempatan ini penulis ucapkan terimakasih kepada nara sumber, dan berbagai pihak yang banyak membantu, antara lain: Prof. Dr. Suminto A Sayuti, Sardiman Mpd, Drs. Dunadi, Drs. Suwardi M.Sn, Drs. Win Dwilaksono, Soetopo, Gunadi, Drs. Djoko Maruto M.Sn, Drs. Sigit Wahyu Nugroho M.Si, Drs. Susapto Murdowo M.Sn dan Drs. Bambang Prihadi Mpd, sebagai nara sumber yang telah banyak membantu dalam memperoleh data penelitian tentang Patung Monumen Jenderal Sudirman serta beberapa nara sumber lain yang tidak sempat saya sebut satu persatu pada saat mengadakan wawancara di lapangan.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang tulus kepada orang tuaku Siti Marsilah Soedewo, Istriku tercinta Dra. Chunaesah, anakku Nurvirta Monarizqa S.T dan Nur Aziz Hutrimatu Hidayat yang telah memberikan sumbangan perhatian, kesabaran, doa-doanya, bantuan, baik berupa moril maupun materil, sehingga penulis termotivasi untuk segera menyelesaikan pembuatan tesis ini. Kepada sahabatku dan teman sejawat Dr. Hajar Pamadhi MA.Hon dan Dr. I Wayan Suardana

M.Sn terimakasih banyak telah meluangkan waktu untuk diskusi dan saran-sarannya selama penulisan tesis ini tidak akan terlupakan. Kepada Dr. Widyastuti Purbani, MA dan Dwi Retno Sri Ambarwati, S.Sn M.Sn yang telah banyak memberikan dorongan serta banyak meluangkan waktu untuk kelancaran penulisan tesis ini.

Penulis menyadari bahwasanya tesis ini masih banyak terdapat kekurangan, namun demikian, semoga karya sederhana ini dapat bermanfaat bagi perkembangan keilmuan Seni Rupa pada khususnya. Jika terdapat banyak kekurangan dan kesalahan didalamnya, dikarenakan keterbatasan yang ada, untuk itu penulis mohon maaf sebesar-besarnya. Kritik dan saran pada karya tulis ini akan penulis terima dengan lapang dada. Semoga semua yang telah kita lakukan dengan keikhlasan dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya

Surakarta, Mei 2017

## DAFTAR ISI

<b>Halaman Judul</b> .....	<b>i</b>
<b>Halaman Persetujuan</b> .....	<b>ii</b>
<b>Halaman Pengesahan</b> .....	<b>iii</b>
<b>Halaman Pernyataan</b> .....	<b>iv</b>
<b>Abstrak</b> .....	<b>v</b>
<b>Abstract</b> .....	<b>vi</b>
<b>Kata Pengantar</b> .....	<b>vii</b>
<b>Daftar Isi</b> .....	<b>x</b>
<b>Daftar Gambar</b> .....	<b>xiii</b>
<b>Daftar Tabel</b> .....	<b>xvii</b>
<b>Daftar Skema</b> .....	<b>xviii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	10
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Tinjauan Pustaka .....	12
F. Landasan Teori dan Pendekatan .....	16
1. Patung dalam Konstelasi Seni Ruang Publik ...	16
2. Objektivikasi dan Representasi .....	19
3. Teori Estetika Kanonik.....	23
4. Patung dan Unsur-Unsurnya .....	25
G. Metode Penelitian .....	36
1. Jenis Penelitian .....	36
2. Langkah Penelitian .....	38
a. Pengumpulan Data .....	38
b. Keabsahan Data .....	38
c. Klasifikasi Data .....	39

d. Intepretasi Data .....	40
e. Pembahasan .....	41
H. Sistematika Penulisan .....	42
<b>BAB II. KEBERADAAN PATUNG MONUMEN</b>	
<b>JENDERAL SUDIRMAN DI YOGYAKARTA .....</b>	<b>44</b>
A. Konsep Patung Monumen .....	44
B. Patung Monumen Jenderal Sudirman sebagai Karya Seni .....	54
1. Kesatuan ( <i>Unity</i> ) .....	56
2. Kerumitan ( <i>Complexity</i> ) .....	65
3. Kesungguhan ( <i>Intensity</i> ) .....	74
C. Patung Jenderal Sudirman Sebagai Landmark ...	76
1. Pemasangan Patung Terhadap Area .....	78
2. Pemasangan 3 Buah Patung Monumen terhadap Landmark kota Yogyakarta .....	84
D. Patung Monumen Jenderal Sudirman sebagai Pendidikan Karakter Bangsa .....	87
1. Ekspresi Wajah.....	88
2. Kostum, Properti dan Aksesori.....	90
3. Pandangan Utuh.....	95
<b>BAB III. BENTUK PATUNG JENDERAL SUDIRMAN .....</b>	<b>103</b>
A. Pengaruh Ideologi Seniman Terhadap Penciptaan Patung Monumen Jenderal Sudirman .....	103
B. Kajian Estetik .....	106
1. Persoalan Estetika Patung .....	106
2. Seniman Patung dan Karyanya .....	112
C. Teknik Pematungan Jenderal Sudirman .....	118
1. Patung Monumen Jenderal Sudirman di Halaman Gedung DPRD DIY .....	128
2. Patung Monumen Jenderal Sudirman di	

Museum Sasmitaloka di Bintaran Wetan Yogyakarta .....	130
3. Patung Monumen Jenderal Sudirman di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara Yogyakarta ..	133
D. Simbol Pada Bentuk Patung .....	138
1. Latar Belakang Penyimbolan.....	138
2. Selera Penikmat.....	140
<b>BAB IV. EKSPRESI ESTETIK PATUNG MONUMEN</b>	
<b>JENDERAL SUDIRMAN DI KOTA YOGYAKARTA ..</b>	<b>156</b>
A. Ekspresi Estetik .....	156
B. Konsep Estetik Seni Patung Monumen Jenderal Sudirman .....	161
C. Nilai Estetik Penciptaan Patung Monumen .....	166
1. Estetika bentuk Patung Monumen Jenderal Sudirman Karya Hendra Gunawan di depan Gedung DPRD DIY jalan Malioboro Yogyakarta.....	169
2. Estetika bentuk Patung Monumen Jenderal Sudirman Karya Saptoto di Museum Sasmitaloka jalan Bintaran Wetan Yogyakarta .....	176
3. Estetika bentuk Patung Monumen Jenderal Sudirman Karya Dunadi di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara Yogyakarta .....	182
<b>BAB V. PENUTUP .....</b>	<b>189</b>
A. Kesimpulan .....	189
B. Saran .....	190
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>192</b>
<b>Daftar Nara Sumber.....</b>	<b>196</b>
<b>Glosari .....</b>	<b>198</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar no 1	Proporsi dilihat dari arah pandang menunjukkan kesatuan antara komponen manusia.....	57
Gambar no 2	Rekonstruksi Denah Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara di Kota Yogyakarta .....	78
Gambar no 3	Foto Lokasi Penempatan Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara di Kota Yogyakarta .....	79
Gambar no 4	Rekonstruksi Denah Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Museum Sasmitaloka , jalan Bintaran Wetan no 3, Kota Yogyakarta....	81
Gambar no 5	Foto Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Museum Sasmitaloka , jalan Bintaran Wetan no 3, Kota Yogyakarta .....	81
Gambar no 6	Rekonstruksi Denah Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Halaman Gedung Dewan Perwakilan Rakyat Daerah DIY di jalan Malioboro -Kota Yogyakarta.....	83
Gambar no 7	Foto Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Halaman Gedung Dewan Perwakilan Rakyat Daerah DIY di jalan Malioboro -Kota Yogyakarta.....	84
Gambar no 8	Rekonstruksi Denah Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman berdasarkan arah jalan, Di Kota Yogyakarta .....	86

Gambar no 9	(a, b c) ekspresi wajah patung jenderal Sudirman di TMP Kusumanegara .....	89
Gambar no 10	(a, b c) ekspresi wajah patung jenderal Sudirman di Museum Sasmitaloka .....	89
Gambar no 11	(a, b c) ekspresi wajah patung jenderal Sudirman di halaman gedung DPR DIY .....	89
Gambar no 12	(a, b c) kostum (pakaian) patung jenderal Sudirman .....	94
Gambar no 13	Foto Sudirman menunggang Kuda .....	94
Gambar no 14	Foto Sudirman berdiri tegak. ....	97
Gambar no 15	Foto Sudirman menunggang Kuda.. ....	99
Gambar no 16	Foto Sudirman berdiri tegak.....	102
Gambar no 17	Bentuk pahat batu.. ....	121
Gambar no 18	Bentuk pahat kayu.....	121
Gambar no 19	Cara memahat batu.....	121
Gambar no 20	Cara memahat kayu .. ....	121
Gambar no 21	Berbagai macam sudip untuk pembuatan patung <i>modelling</i> .....	122
Gambar no 22	patung dibuat sebatas kepala sampai leher ( <i>kop</i> ) .....	123
Gambar no 23	patung dibuat sebatas kepala sampai dada ( <i>buste</i> ) .. ....	123
Gambar no 24	patung dibuat sebatas bagian badan ( <i>torso</i> ) ....	124

Gambar no 25	patung dibuat figur secara utuh ( <i>free standing sculpture</i> ).....	124
Gambar no 26	Gambar Sketsa alternatif.....	135
Gambar no 27	Desain alternatif 3 dimensi/miniatur maket ...	136
Gambar no 28	Model dari tanah liat.. .....	136
Gambar no 29	Proses mencetak model.. .....	136
Gambar no 30	Proses pengecoran perunggu pada cetakan.....	137
Gambar no 31	Hasil pengecoran diratakan dengan gerenda....	137
Gambar no 32	Proses pengelasan merakit bagian perbagian...	137
Gambar no 33	Penyelesaian akhir ( <i>finishing</i> ).....	137
Gambar no 34	Analisis Patung Sudirman di Gedung DPR.....	143
Gambar no 35	Analisis Patung Sudirman di Museum Sasmitaloka.. .....	145
Gambar no 36	Analisis Muka Patung Sudirman di Taman Makam Pahlawan Kusuma Negara.....	147
Gambar no 37	Jenderal Sudirman di halaman Gedung DPRD DIY, karya Hendra Gunawan 1952.. .....	149
Gambar no 38	Patung Jenderal Sudirman karya Saptoto dengan Pakaian lengkap Militer di Museum Sasmitaloka (1974), Bintaran (Tampak depan dan samping).....	151
Gambar no 39	Patung Jenderal Sudirman karya Dunadi di Taman Maka Pahlawan Kusumanegara (2006) Yogyakarta (Tampak depan dan samping).....	153

Gambar no 40	Patung Monumen Jenderal Sudirman di depan Gedung DPRD DIY, karya Hendra Gunawan 1952 dibuat dari Batu Andesit.....	169
Gambar no 41	Karya Seni Lukis Hendra Gunawan.....	171
Gambar no 42	Karya Seni Lukis Hendra Gunawan.....	172
Gambar no 43	Patung Monumen Jenderal Sudirman di depan Museum Sasmitaloka jalan Bintaran Wetan 3 Yogyakarta karya Saptoto tahun 1974 dibuat dari perunggu.....	176
Gambar no 44	Moumen Serangan 1 Maret Karya Saptoto.....	179
Gambar no 45	Patung Monumen Jenderal Sudirman di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara Yogyakarta karya Dunadi Tahun 2006.....	182
Gambar no 46	karya monumental Dunadi menggunakan <i>drapery</i> ..	184

## **DAFTAR TABEL**

Tabel no 1	Identifikasi Karakter Sudirman .....	35
Tabel no 2	Analisa Patung Monumen .....	41
Tabel no 3	Perbandingan Ide Pematung Tiga Seniman Patung .....	111

## **DAFTAR SKEMA**

Skema no 1	Gambaran Objektivikasi dan Representasi .....	22
Skema no 2	Ideologi Konteks Penciptaan.....	104
Skema no 3	Alur proses pembuatan patung Jenderal Sudirman Karya Hendra Gunawan .....	129
Skema no 4	Rekonstruksi langkah-langkah gambar proses kerja pembuatan patung dari perunggu .....	133
Skema no 5	Konsep Trilogi Penciptaan Seni .....	138
Skema no 6	Proses Penciptaan Patung Monumen.....	165

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan seni patung mengalami pasang surut baik bentuk, ide serta tujuan penciptaannya. Pada masa Pratulis, seni patung memegang peranan penting dalam tata kehidupan masyarakat, karena patung sebagai media komunikasi visual antar orang-seorang, maupun seorang dengan masyarakat, masyarakat dengan masyarakat lain. Di samping itu jika dilihat dari kemanfaatannya, patung juga berfungsi sebagai bahasa<sup>1</sup>, selayaknya peran seni dalam kehidupan; catatan: pesan dan pelajaran kepada generasi sesudahnya. Pesan-pesan dan pelajaran pada masa Pratulis ini dikemas dalam bentuk simbol visual yang penuh makna, namun berupa sandi-sandi serta ikon yang rahasia. Simbol-simbol tersebut bisa disampaikan secara vulgar, namun juga dapat secara implisit (tersamar). Simbol semacam ini sangat variatif berdasarkan perkembangan cara berpikir masyarakat dan pandangan hidup. Kesemuanya ini merupakan latar belakang yang mempengaruhi penciptaan karya seni, baik seni rupa, tari, musik. Simbol-simbol yang dikemas secara tersamar mempunyai

---

<sup>1</sup> Bentuk pada seni patung adalah ibarat nyawa bagi manusia. Makna dan kekuatan patung terletak pada vitalitas yang di pancarkan, yang di imajinasikan oleh bentuk patung itu sendiri, apakah merujuk pada kaidah religi, sosial atau politik. (But Muchtar 1992: 24)

tujuan yang tidak kelihatan, karena simbol-simbol tersebut lebih banyak menonjolkan bentuk, warna (rupa/visual) daripada pesan yang akan disampaikan.

Simbol-simbol visual ini berkembang sesuai dengan masa atau perkembangan berpikir masyarakatnya; semakin hari pesan diisi dengan pandangan hidup masyarakatnya, sehingga pesan tersebut penuh dengan makna (bersifat konotatif). Konsep inilah yang seterusnya berkembang sejajar dengan percepatan teknologi. Ide memuat berbagai pesan spiritual, magis, dengan rasional, simbolis, komersial, kepercayaan, dan dengan politis. Uraian ini dapat diungkapkan bahwa patung memuat berbagai kepentingan dan harapan seseorang baik secara individual maupun kelompok dikemukakan dalam wujud bentuk.

Jika dilihat secara harfiah, bentuk pada karya patung merupakan perwujudan seni rupa yang paling konkrit yang dapat diterima oleh indera manusia. Bentuk patung adalah utuh, tidak ada sudut yang luput dari penglihatan, tidak ada bagian sekecil apapun yang tersembunyikan. Sebagai salah satu cabang seni rupa, bentuk patung tentu mempunyai rupa karena dapat dipandang, dapat disentuh, diraba, dihampa-padatinya ruang, terang gelapnya warna, halus-kasar serta besar-kecilnya secara keseluruhan.

Ketika seni patung sebagai perwujudan ideal pikiran manusia, maka proses penciptaan tersebut ditambahkan persyaratan dan kebutuhan yang harus dikemas halus menjadi figur atau bentuk patung. Seni patung terwujud dalam bentuk tiga dimensi. Dimensi ketiga itulah yang senantiasa menjadi garapan pematung yaitu 'kedalaman' bentuk (But Muchtar, 1992:23). Bentuk pada seni patung merupakan unsur estetis yang paling utama dan paling kompleks dari dulu sampai sekarang masalah yang digeluti oleh pematung berpusat dan bertumpu pada penciptaan bentuk. Terkait dengan bentuk, yang paling jelas bahwa dalam setiap karya patung terdapat nilai "materialitas" yang menempatkan material sebagai bagian integral dari sebuah karya patung (Anusapati, 2000:25)

Keberadaan seni patung Indonesia pada periode Seni Modernisme mulai mendapat pengaruh luar baik secara langsung maupun tidak langsung. Secara langsung pada masa kemerdekaan, penciptaan seni patung banyak dipengaruhi oleh politik, seperti halnya kesenian yang lain. Suasana politik ini juga mendapatkan pengaruh dari 'konsep perjuangan' sebagai *nutfah* sosial politik pada saat itu. Pada masa tersebut seni patung mencoba bangkit dengan meninggalkan persepsi kejayaan kesenian klasik di Yogyakarta. Pada saat itu, berkesenian di Indonesia berada pada masa transisi antara Barat dan tradisi

bangsa Indonesia yang diwakili oleh suku-suku yang ada di Indonesia. Penciptaan patung tradisi bertumpu dari pandangan hidup kesukuan yang bersifat lokalitas, dan tradisional.

Pada masa kemerdekaan, gagasan perjuangan sebagai isu sentral penciptaan karya seni selalu dijadikan dasar penciptaan. Sebagai contoh, pada masa perlawanan senjata. Namun khusus bagi penciptaan patung terjadi kemacetan berkarya. Beberapa penyebab: (1) tidak menentukannya perkembangan politik, maka seni patung mulai tersingkirkan; ketersingkirkan ini disebabkan oleh kesulitan memperoleh legitimasi objek manusia dalam patung oleh akidah Islam<sup>2</sup>, (2) pengerjaan seni patung terpinggirkan oleh kebutuhan dalam perjuangan, dimana poster dan karya seni lukis lebih menjanjikan dengan cepat dapat diisikan sebagai media propaganda. Pengerjaan patung relatif memerlukan waktu pengerjaan serta penyelesaian relatif lama. (3) pengerjaan seni lukis dianggap lebih simpel tatacaranya dan saat itu lebih berguna sebagai alat propaganda yang efektif.

Pada berkembangnya seni patung dengan bentuk figur adalah objek yang paling banyak diolah, pemilihan bentuk figur ini didasari sikap, agar ekspresi patung dimengerti orang banyak.

---

<sup>2</sup> Dari Muslim bin Shobieh, dia berkata: Kami bersama Masruq di rumah Yasar bin Numeir, Masruq melihat patung di serambi rumah itu, dia berkata: saya mendengar Rasulullah s.a.w bersabda: “sesungguhnya orang-orang yang paling mendapat siksa Allah adalah orang-orang yang membuat gambar”; (riwayat Bukhori) dalam H.S.A Alhamdani, tt: 10).

Tema yang paling umum diolah adalah bentuk figur yang mencerminkan semangat. Patung-patung ini banyak ditempatkan di beberapa sudut yang strategis di wilayah kota Jakarta. Ide pembuatan patung monumen datang dari Presiden Soekarno pada tahun 1960-an yang pembuatannya dipercayakan kepada Edhi Sunarso seperti patung Pembebasan Irian Barat dan patung Dirgantara. Dari pesan tema dan gaya ekspresi patung, seniman berusaha memberikan interpretasi bentuk dalam batas-batas pesan yang telah dirumuskan dalam bahasa bentuk patung yang mampu membakar semangat perjuangan. Proses penciptaan karya patung dari desain sampai visualisasinya seniman diberi kebebasan untuk mengekspresikannya lebih leluasa tanpa mengurangi pesan yang telah disepakati.

Pengalaman dan pengetahuan seorang pematung dalam mengangkat atau menghadirkan sebuah karya khususnya berkenaan dengan tokoh atau sosok seseorang yang telah berjasa terhadap bangsa dan negara serta wujud tokoh tersebut telah meninggal dunia dan dikenali figurnya oleh masyarakat, tidak mudah memvisualisasikan ke dalam bentuk patung. Seniman dituntut peka dalam menangkap sebuah realitas dan menuangkannya dalam sebuah karya. Pengungkapan ide ke dalam bentuk karya bukanlah hal yang mudah karena pengungkapan ide

atau sebuah gagasannya harus dapat dipahami dan dimengerti masyarakat terutama dari maksud serta tujuannya.

Baru pada awal tahun 1950-an (mulainya terjadi pemahaman Seni Modernisme), seni patung mulai diperkenalkan sebagai karya ekspresi manusia. Semisal: Affandi dengan patung ekspresif 'Potret Diri', Hendra Gunawan membuat patung Jenderal Sudirman dari batu andesit setinggi tiga meter merupakan monumen yang pertama kali berdiri di Yogyakarta. Pemilihan batu sebagai material hanya didasarkan pertimbangan patung bisa permanen. Karya patung ini murni atas inisiatif Hendra Gunawan untuk memberi penghargaan kepada pahlawan yang dikaguminya. Pada perkembangan lanjut, masa Modernisme telah mempengaruhi sekolah-sekolah seni (konteks Seniman Akademisi) yang konsisten dengan mencipta seni patung secara bebas. Akhirnya seni patung mulai tumbuh kembali.<sup>3</sup>

Perkembangan penciptaan seni patung di Yogyakarta secara pelan-pelan mulai berjalan. Beberapa contoh patung hadir dengan menggali dari kesenian pra Hindhu yang dimodifikasi pada anatomi dan proporsi. Beberapa seniman patung bergerak dari

---

<sup>3</sup> “ Barulah di masa revolusi fisiklah beberapa pematung muncul di Yogyakarta, yang sebagian diantaranya adalah mereka yang hijrah dari Jakarta seperti: Affandi, Soedjojono, Hendra Gunawan, Trubus, Saptoto, Sumitro, Sajono, dan Rustamadji mengadakan pameran seni patung di Pendapa Museum Sonobudoyo, dengan karya-karya yang sebagian besar juga masih dibuat dari tanah liat.” (Soedarso dalam Katalog Pameran bertajuk Seni Patung Indonesia 2000, 19 Maret 2000: 19).

kalangan istana dengan teknik memahat dan membentuk. Teknik memahat batu merupakan perpanjangan dan sekaligus penyempurnaan teknik patung Hindhu. Perkembangan ini sampai kepada seni pasca kemerdekaan. Selanjutnya, pada masa Seni Modern, beberapa sanggar dan sekolah (akademisi seni) mulai muncul, maka beberapa seniman mengikuti perkembangan teknologi material untuk kebutuhan penciptaan karya seni rupa.

Yogyakarta sebagai Kota wisata, kota budaya, kota pelajar, kota museum dan kota perjuangan banyak dikuatkan dan ditandai dengan patung. Patung yang ditampilkan berupa: (1) patung monumen, (2) patung informasi dan (3) patung hiasan (dekorasi). Jika dibandingkan dengan beberapa kota yang lain, kota Yogyakarta dapat dikatakan sebagai kota patung dan monumen, karena hampir setiap lokasi desa terdapat patung. Patung monumen berfungsi sebagai media pendidikan tentang sejarah dan perjuangan kemerdekaan. Patung informasi merupakan media informasi program kegiatan (misalnya: patung Keluarga Bercana yang disimbolkan dengan dua jari). Serta patung hias yang berfungsi sebagai hiasan.

Kota Yogyakarta yang tidak begitu luas ini terdapat banyak patung monumen yang berfungsi sebagai peringatan terhadap perjuangan, diantaranya adalah patung figur Panglima Besar Jenderal Sudirman. Dalam observasi awal, peneliti menemukan 3

(tiga) buah patung yang letaknya satu sama lainnya saling berdekatan. Keberadaan ketiga patung tersebut dibuat oleh Hendra Gunawan (1 karya), Saptoto (1 karya) dan Dunadi (1 karya). Generasi Hendra Gunawan dan Saptoto mengalami masa perjuangan RI bahkan ikut berperang, sedang Dunadi dalam masa setelah kemerdekaan yaitu masa orde baru dan masa reformasi yang hidup tidak seperti generasi pendahulunya, damai segala sesuatu yang diinginkan ada dan mudah didapat.

Sosok atau figur Jenderal Sudirman yang divisualisasikan ke dalam sebuah bentuk patung oleh para seniman patung masing-masing mempunyai cara ungkap bervariasi dan menuangkan gagasannya berbeda-beda. Sosok Jenderal Sudirman ini telah diabadikan dalam bentuk patung monumen di 6 kota di Indonesia dengan berbagai gaya dan corak. ([https://www.google.co.id/?gws\\_rd=ssl#q=patung+jenderal+soedirman](https://www.google.co.id/?gws_rd=ssl#q=patung+jenderal+soedirman), diunduh darumoyo, 2 Januari 2017). Variasi ekspresi dan bentuk figur patung Jenderal Sudirman tersebut dipengaruhi oleh: (1) pengalaman seniman, (2) motivasi, (3) kemampuan teknis para senimannya. Seniman yang pernah mengalami perjuangan kemerdekaan Indonesia, hasil karyanya lebih terkesan ekspresif dan karakter materialnya secara totalitas menyatu dengan dirinya dan khas. Sedangkan seniman yang lahir setelah kemerdekaan dalam memvisualisasikan karya patung melalui literatur sebagai

bahan acuan selayaknya para seniman akademisi (seni Akademik)<sup>4</sup>. Seniman ini mencari data di lapangan untuk mendekati akurasi bentuk, ketajaman dalam memvisualisasikan ke dalam bentuk patung.

Berangkat dari perbedaan tersebut peneliti ingin memfokuskan pada karakteristik objek pematungan Jenderal Sudirman di Yogyakarta. Pemilihan lokasi ini bersifat politis, dimana pusat kegiatan Jenderal Sudirman berada di Yogyakarta. Perkembangan pesat patung realis di Yogyakarta, terkait dengan prinsip monumen dari pada visi dan pandangan hidup Jenderal Sudirman. Patung Monumen Jenderal Sudirman karya beberapa seniman patung dengan menghasilkan beberapa corak dan gaya ini menjadi permasalahan utama dalam penelitian. Penampilan sosok (figur) patung Jenderal Sudirman ketika mengenakan pakaian militer lengkap TKR (terpasang di depan museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman) jalan Bintara Wetan no 3 Yogyakarta (dibuat tahun 1974). Patung monumen Jenderal Sudirman mengenakan jubah tebal, memakai ikat kepala, memegang tongkat, terpasang di depan gedung DPRD DIY, jalan Malioboro Yogyakarta dibuat pada tahun 1952 dan di TMP Kusumanegara Yogyakarta, dibuat tahun 2006. Agar terfokus

---

<sup>4</sup> Atkins (1970:37) menyebutkan karakter seni akademis; *“Academic art – that is art based on academic principles. Having now acquired a negative connotation. It is often used to describe an artist or art work is long on received knowledge and technical finesse but short on imagination or emotion.”*

dalam penelitian ini dibatasi dengan patung utuh (figur utuh) dengan tujuan dapat mengungkapkan (mengeksplorasi) secara detail: proporsi, teknik pengerjaan, gaya, perwatakan serta tujuan penciptaannya.

Penulisan tentang seni patung monumen di Yogyakarta karena: (1) penulisan patung secara analitis belum ditemukan, sedangkan yang ada adalah tulisan yang berupa informasi, (2) pematungan Jenderal Sudirman di Yogyakarta terdapat bentuk yang variatif, oleh karenanya tulisan ini akan mengupas perbedaan figur patung Jenderal Sudirman di Yogyakarta. Namun untuk lebih terfokus dipilih 3 buah lokasi penelitian. (3) pematungan Jenderal Sudirman telah meluas sampai luar negeri, diantaranya Jepang. Patung tersebut dipajang di depan Kantor Pertahanan Militer Jepang, namun belum terungkap secara analitis konsep pematungannya..

## **B. Rumusan Masalah**

Setelah menelusuri penampilan patung monumen Jenderal Sudirman di Yogyakarta, maka penelitian terhadap estetika penciptaan patung monumen dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana keberadaan patung monumen Jenderal Sudirman di kota Yogyakarta

2. Bagaimana bentuk patung monumen Jenderal Sudirman di kota Yogyakarta.
3. Bagaimana ekspresi estetik patung monumen Jenderal Sudirman di kota Yogyakarta.

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Mendiskripsikan keberadaan patung monumen Jenderal Sudirman di kota Yogyakarta dari sudut: ide dan gagasan, tujuan penciptaan serta makna yang diharapkan.
2. Mendiskripsikan bentuk dan karakteristik ekspresi (watak) Jenderal Sudirman pada patung monumen di kota Yogyakarta.
3. Memaparkan ekspresi estetik patung monumen jenderal Sudirman di kota Yogyakarta.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian terhadap estetika penciptaan patung monumen Jenderal Sudirman ini diharapkan mempunyai manfaat:

1. Teoritis, dapat ditemukan teknik menganalisa estetika penciptaan patung formal bergaya realistik. Sebagai patung formal harus memenuhi hakikat ekspresi estetik diri namun juga harus memenuhi prinsip pesanan.

2. Praktis,

- a. Bagi peneliti dapat memperoleh gambaran cara mematung khususnya patung monumen berdasarkan latar belakang penciptaan.
- b. Bagi lembaga diharapkan dapat menambah referensi tentang cara, analisis dan langkah penelitian artefak patung monumen terutama berkaitan dengan konsep dan visualisasi karya seni patung. Disamping itu hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber komprehensif tentang penelitian karya seni rupa khususnya seni patung.

### **E. Tinjauan Pustaka**

Patung dalam konotasi bahasa Indonesia terdapat dua istilah: patung dan arca. Sedangkan dalam bahasa Inggris terdapat juga dua istilah: *sculpture* dan *statue*, dua-duanya merujuk seni rupa tiga dimensi. Hajar Pamadhi dalam thesis menunjukkan cara melihat karya seni rupa dari dimensi bentuk (*contour*), dimensi isi (*content*) dan dimensi latar belakang (*context*)<sup>5</sup>.

Bertolak dari konteks, penelitian tentang penciptaan seni patung monumen, maka penelitian ini mengambil kajian pustaka dari beberapa buku dan tulisan.

---

<sup>5</sup> Ranah karya seni rupa oleh Hajar Pamadhi (2000) disebutkan adalah: *contour* (bentuk fisik atau artefak), *content* (isi atau cerita), dan *context* (latar belakang penciptaan serta tujuan penciptaan) (dalam Thesis Master of Art Honors School of Art and Performing Art, Charles Sturt University, Australia).

- a. Soedarso, Sp. dkk., 1992, dalam *Seni Patung Indonesia*, Penerbit BP ISI, Yogyakarta menjelaskan bahwa perjalanan sejarah seni patung diawali dari Prasejarah di Indonesia, seni patung dalam kaitannya dengan kehidupan, juga dibahas dalam buku ini tentang pertumbuhan seni patung modern Indonesia dari sisi sejarahnya seni patung modern Indonesia buku ini menelusuri sejarah seni patung dan proses penciptaan karya serta bentuk dan fungsi yang dikaitkan dengan seni patung.
- b. Claire Holt dalam, 1966, *Art in Indonesia: continues and change*, Cornell University Press. Itaca New York. Tulisan ini untuk menguatkan sejarah panjang sampai kekinian tentang perkembangan seni khususnya seni rupa (bentuk) dengan merujuk teori kesejarahan.
- c. Purnawan Tjondronegoro, 1980, *Merdeka Tanahku Merdeka Negeriku*, Penerbit PT Gunung Agung, Jakarta juga mengungkap pentingnya sejarah pejuang dalam Perang Kemerdekaan: khususnya di daerah Yogyakarta dari tahun 1945-1949. Buku ini mengungkap kisah perjalanan perjuangan Jenderal Sudirman ketika sedang memimpin perang gerilya hingga menderita sakit.

- d. Sardiman, 2008, dalam buku berjudul: *Guru Bangsa, sebuah Biografi Jenderal Sudirman*, Penerbit Ombak, Yogyakarta menceritakan riwayat hidup Sudirman sejak dari lahir menjadi guru dan akhir hayatnya. Riwayat ini diuraikan dengan detail dan rinci dibagi ke dalam 14 bab. Secara garis besar buku ini menjelaskan tentang sikap-sikap dan perilaku Sudirman dalam mendidik, memimpin dan menanamkan nilai-nilai kejuangan yang patriotik. Buku riwayat kehidupan Sudirman ini digunakan sebagai pengayaan materi untuk mengetahui kehidupan sehari-hari, sifat dan aktivitas kegiatan tugas kemiliterannya.
- e. Terry Wyke, 2004, *Public Sculpture of Greater Manchester, Liverpool*, Liverpool University Press. Buku ini berisikan tentang sejarah dan penempatan patung-patung di ruang publik serta deskripsi penciptaannya. Tulisan ini menguatkan pentingnya keberadaan patung monumen di ruang publik dari proses konsep perancangan, ditempatkan, ditampilkan dan interpretasinya serta penilaiannya masyarakat terhadap patung monumen sebagai patung di ruang publik.
- f. Darumoyo, 2011, *Kajian Bentuk Karakteristik Patung Figur Jenderal Sudirman Karya Dunadi di kota Yogyakarta*, (Penelitian), FBS UNY, Yogyakarta. Menunjukkan hasil bahwa

penciptaan patung monumen karya Dunadi berangkat dari pesanan. Gagasan pribadi (ekspresi) Dunadi tetap terpelihara dengan menerjemahkan pesanan.

- g. Dharsono, 2007, *Kritik Seni*, Penerbit Rekayasa Sains, Bandung. Buku ini mengulas tentang etika menilai karya seni di dalamnya memuat uraian mengenai lingkup seni, struktur seni dan penulisan kritik. Buku ini akan dipakai sebagai rujukan dan referensi untuk membedah estetika penciptaan patung monumen.

Uraian di atas terdapat pengertian patung, yaitu dilihat dari: (1) prinsip penciptaan, terdapat jenis patung: patung ekspresif, patung monumen, dan patung rekreasi. (2) dari manfaat patung: patung persembahan yang berkaitan dengan kepercayaan, patung hiasan, patung seni murni patung informasi. Dua pengertian di atas jika dikaitkan dengan judul, maka patung monumen adalah patung yang bersifat informasi dan dipajang serta diperuntukkan untuk pendidikan. Patung-patung monumen biasanya diletakkan sebagai penanda sejarah serta konsep kesejarahan dan pendidikan sejarah. Melalui pemahaman patung (monumen) tersebut apresiasi dapat menjelaskan isi serta materi sebuah patung.

## **F. Landasan Teori dan Pendekatan**

### **1. Patung dalam Konstelasi Seni Ruang Publik**

Pada awalnya, patung ditempatkan di dalam ruang maupun di luar ruang. Ketika seni patung terkait dengan prosesi upacara keagamaan, patung sebagai ujud tunggal, dimana makna terkandung didalamnya. Patung mempunyai ruang makna, dari tampilan sosok patung untuk upacara dapat dibaca pesan moral dan spiritual. Patung menjadi suatu yang penting dan sekaligus harapan bagi orang yang sedang bersemadi. Sebuah kesengajaan oleh para pendahulu memanfaatkan patung sebagai catatan yang berisi pesan dan harapan. Ruang patung sengaja tersembunyi karena ingin memberikan suasana konotatif. Ruang patung ini mempunyai esensi sebagai ruang perenungan komunikasi antara seniman dengan *audience*; patung sebagai media upacara.

Perkembangannya, patung ditempatkan di luar ruangan dengan maksud bisa menarik massa, atau menyatu dengan bangunan candi. Ruang publik yang digunakan untuk memajang patung tersebut menyatu dengan bangunannya. Misalnya patung dalam area atau ruang publik candi, sebenarnya patung merupakan unsur yang menjadi satu kesatuan dengan keseluruhan tempat upacara. Jika ditarik suatu makna, patung dalam kaitannya sebagai kebutuhan upacara adalah sebagai

media, alat serta catatan khusus dengan perlakuan khusus pula. Penguatan patung selanjutnya adalah pada masa kerajaan. Raja dan kalangan atas menambatkan pikiran serta pesannya kepada warga serta sanak saudara melalui patung potret. Diharapkan dari melihat patung tersebut dapat dimaknai tujuannya: (1) sebagai kenangan untuk merunut garis vertikal keturunan, (2) mengenang perilaku positifnya guna diperankan sebagai pesan dan pelajaran, (3) menguatkan hegemoni melalui simbol-simbol khas yang ditampilkan pada patung potret bangsawan atau raja. (4) patung sebagai ruang publik berkontemplasi tentang makna perjuangan seseorang yang dipatungkan.

Uraian tersebut mengindikasikan bahwa ruang publik dapat diartikan sebagai ruang fisik yang berisi patung; patung sebagai bagian dari unsur bentuk yang ditempatkan pada bangunan serta menjadikan pusat perhatian. Konotasi ruang publik ibadah atau untuk upacara tersebut tidak lepas dari prinsip ideologi; oleh karenanya di sisi lain ruang publik dan patung menjadi ruang ideologi. Ketika berfungsi sebagai ruang fisik, patung menjadi berfungsi ganda: (1) sebagai pokok permasalahan dalam area berpikir dan berkonsentrasi pikirannya, (2) ruang publik fisik adalah area untuk melakukan retrospeksi melalui diskusi, pameran serta unjuk gelar kemampuan seseorang. Patung adalah

media untuk menjelaskan dan materi diskusi. (3) patung sebagai ruang kontemplasi misi, didalamnya terdapat patung; patung tersebut dimanfaatkan untuk menjelaskan informasi sekaligus promosi. Konsep patung di ruang publik seperti ini disebut dengan ruang publik promosi dan patung tersebut sebagai patung monumen. Peran patung tersebut dikatakan patung monumen. Dalam perkembangannya, patung monumen ditempatkan pada halaman bangunan museum atau monumen, di pinggir jalan, maupun di tengah jalan. Terry Wyke (2004:XVII) dalam bukunya *Public Sculpture of Greater Manchester* menjelaskan bahwa "public sculpture also present an important artefact and visual source for historian". (patung publik juga merupakan artefak penting dan sumber visual untuk sejarahwan) sebagai sumber belajar dan tempat dilihat secara fisik, budaya dan idiologisnya serta politik. Patung tersebut juga sebagai alat informasi tentang keseluruhan tata ruang sebuah bangunan fungsional. Ketika patung monumen dipasang seperti: jalan, dinding, pagar, ruang kosong merupakan strategi untuk berkomunikasi langsung dengan massa. Ruang ini dikatakan ruang ideologi,<sup>6</sup> yaitu ruang untuk menyebarkan ideologi. Contoh patung (figur) Jenderal Sudirman dipasang di

---

<sup>6</sup> George Simmel mengatakan ..... "kesempatan melakukan dialog dengan dialektika yang bebas jarak, bebas berpikir untuk mengutarakan pendapat" (dalam Kusuma Djaya, 2012: 26).

museum Perjuangan, mempunyai tujuan penyebaran ideologi<sup>7</sup> ‘kemiliteran’. Uraian ini mengindikasikan bahwa pembahasan patung monumen Jenderal Sudirman melalui ide penciptaan yang dipengaruhi oleh ideologi.

## **2. Objektivikasi dan Representasi**

Objektivikasi adalah penentuan sasaran objek pengamatan. Objek tersebut diinterpretasi sebagai titikbesaran menemukan estetika, maka proses pencarian estetika pada objek tersebut dikatakan objektivikasi. Estetika pada suatu objek berupa objek visual (material) maupun nonvisual (formal). Objektivikasi dipengaruhi oleh pikiran dan imajinasi perupa. Proses objektivikasi mengarah kepada penemuan bentuk seperti yang *representative*.

Ideologi merupakan implementasi dari makna ide. Kata ide atau *idea – eidos* sendiri dimaksudkan oleh Plato adalah bentuk dasar yang menimbulkan formulasi ujud objektivikasi. Dalam hal ini Wiryomartono (2001: 7) menjelaskan bahwa “melihat suatu objek senantiasa memiliki bentuk dasar yang terukur sebagai

---

<sup>7</sup> Thompson (1990: 19) menjelaskan: ”studi ideologi mensyaratkan kita untuk menginvestigasi cara-cara bagaimana makna dikonstruksi dan disampaikan melalui bentuk-bentuk simbol dalam jenisnya yang bervariasi, dari ungkapan bahasa sehari-hari hingga citra dan teks yang kompleks; ia mensyaratkan kita untuk menginvestigasi konteks sosial tempat diterapkan dan disebarkannya bentuk-bentuk simbol; dan ia mempertanyakan apakah, demikian juga bagaimana, makna yang dimobilisir bentuk-bentuk simbol digunakan, dalam konteks tertentu, untuk membangun dan mempertahankan relasi dominasi.”

rumusan atau formulasi geometris, semua wujud memiliki idea sehingga bisa dikenali sebagai satu atau kumpulan rumusan yang teramati dan terukur”. Pengertian tersebut menguatkan pendapat Baudrillard (2006: ix): “*Everything began with objects, yet there is no longer a system of object.*” Objek mempunyai susunan organis dan anorganis memotivasi keindahan bentuk.

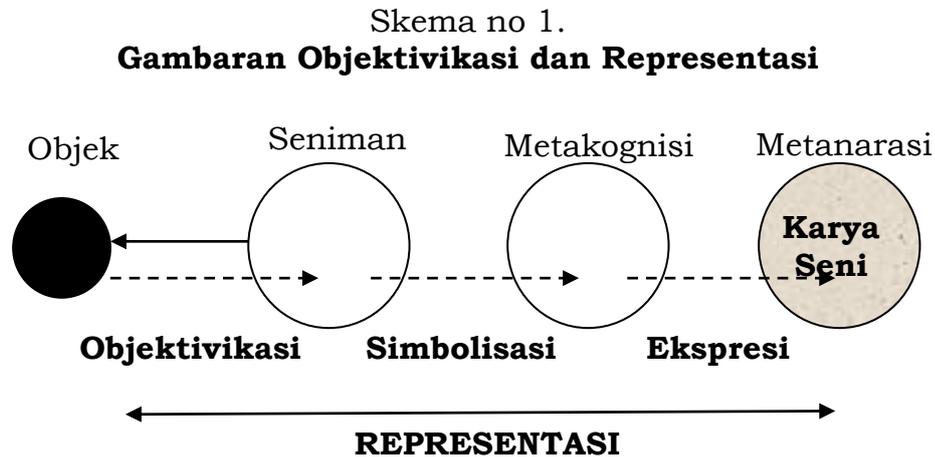
Uraian di atas dapat ditemukan pengertian bahwa prinsip keindahan menurut Plato berasal dari resapan mata yang dipengaruhi oleh pengetahuan seseorang. Penyerapan melalui mata membutuhkan dan sekaligus menghasilkan pengetahuan indah dan keindahan. Kehadiran pengetahuan keindahan melalui *eikasia* dimulai dari bayangan objek material menuju bayang-bayang ujud. Objek pengetahuan ini berada di dalam dunia *idea* (teori *allegories of the cave* oleh Plato) oleh karenanya, keindahan berupa bayang-bayang menjadi sempurna jika telah menjadi karya seni (dikembangkan dari Hamami, 2003: 19-20).

Takwim berpendapat pengetahuan keindahan dibangun dari: *pertama* pengetahuan yang benar (epistemologi) dan *kedua* pendapat sesaat atau opini (*doxa*). Secara epistemologi, pengetahuan keindahan merupakan penalaran murni melalui pemahaman dan dibangun oleh kepercayaan dan perkiraan (*conjuncture*) terhadap objek (Hamami, 2003: 17-26). Jika dibuatkan skema, maka proses objektivikasi menuju simbolisasi

dan ekspresi sebagai proses representasi. Proses objektivikasi terkait dengan interpretasi terhadap objek; digali posisi estetika suatu objek, kemudian ditentukan letak titik estetikanya. Seniman patung melakukan pertimbangan sehingga menemukan titik besar tersebut. Dalam proses pertimbangan terdapat pesan atau pikiran hasil pengumpulan pengetahuan. Pengetahuan sangat berperan dalam menerjemahkan objek estetika. Pengetahuan awal inilah yang kemudian mempengaruhi pengungkapan bentuk serta visi seniman patung. Proses ke dua adalah proses penyusunan atau penciptaan simbol (simbolisasi); dalam hal ini pesan akan diterjemahkan secara visual. Karya seni patung kemasan sebagai karya 'pesanan', maka langkah yang harus dilakukan oleh seniman adalah: (1) mengemas pesanan dengan idenya, memadukan (*moulding ideas*) antara pesan (misi) dengan ide penciptaan. (2) Simbol yang diciptakan lebih komunikatif, yaitu sebagai patung pesanan (*orderline*) mudah terbaca oleh publik. (3) Estetika tetap ditempatkan sesuai proporsi dengan menunjukkan penguasaan keterampilan dan bahan (*material*).

Kegiatan ini selanjutnya disebut dengan simbolisasi, yaitu membuat simbol berdasarkan gagasan, memenuhi pesanan dan prinsip penyusunan. Proses ekspresi visual menerapkan *visual*

*thinking* sebagai hasil berpikir simbol-simbol tersebut. Proses ini disebut dengan representasi karya seni (*representation art*).<sup>8</sup>



Skema di atas dapat dijelaskan sebagai berikut: seni patung dapat dipahami melalui persepsi, artinya melalui pemahaman terhadap objek (keindahan dan latar belakangnya) seorang seniman patung dapat menyatakan pendapatnya. Proses ini menjadi sebuah interpretasi terhadap keindahan suatu objek. Kemampuan seniman menjadi andalan dalam menentukan *pictorial thinking*. Ketika tumbuh menjadi *pictorial thinking* tersebut seniman akan mengemas menjadi simbol visual yang dapat dibaca oleh publik. apakah makna ruang publik patung atau figurn sebagai bagian dari ruang publik seni. ketika patung sebagai ruang publik, maka pesan harus dapat dikemas dalam simbol

<sup>8</sup> *Representational Art is about depicting tangible things in a recognizable way. Realism or naturalism, terms which refer to approximating the optical appearance of things observed, are often the goal of representational artist.* ( Arthur F. Jones, 1992: 8)

visual. Sedangkan, patung sebagai bagian dari ruang publik, maka patung berfungsi sebagai media pendidikan karakter. Patung monumen yang dimaksudkan adalah patung yang berfungsi ganda: sebagai ruang publik kontemplasi dan bagian dari ruang publik keseluruhan.

### **3. Teori Estetika Kanonik**

Istilah estetika kanonik dapat diartikan estetika terukur. Estetika terukur adalah estetika yang dihadirkan berangkat dari ukuran yang sudah ditentukan. Ukuran tersebut berupa: ukuran fisik (proporsi maupun asesori) yang sudah dijadikan alat menilai sebuah patung. Ukuran nonfisik adalah sebuah persepsi yang diharapkan untuk dimengerti makna tunggalnya. Secara metafisika<sup>9</sup> ukuran tersebut dapat dicari atau dieksplorasi melalui: pandangan hidup (falsafah), makna yang sudah ditentukan seperti dalil dan rumus, maupun makna yang diambil dari kesepakatan sebelumnya (komunitas, hegemoni dan suku). Prinsip terukur adalah estetika atau keindahan dapat dinikmati secara oleh sifat keterukuran yang normatif.

Diberapa pustaka menjelaskan bahwa estetika adalah cabang dari ilmu filsafat yang mempelajari karya seni berkonteks

---

<sup>9</sup> Metafisika dari kata meta dan fisika; meta atau ta - ata adalah berpikir sebelum dan sesudahnya, jadi metafisika yang dimaksud adalah berpikir tentang keberadaan suatu benda terhadap arti dengan memahami sebelum kehadiran dan sesudah kehadirannya.

keindahan (Arthur F Jones, 1992: 3). Kata estetika secara resmi digunakan oleh Baumgarten (1714-1762) untuk merujuk nilai keindahan dalam karya seni. Kata estetik berasal dari kata *aesthesis* menjadi *aisthenasthai*, berarti persepsi; persepsi atas bentuk yang dirasakan melalui mata (Soedarso, 2006: 12; Dharsono, 2004: 5; Hartoko, 1984: 9; Anwar, 1979: 6; Sugiharto, 2013: 17). Istilah estetika dipahami dari persoalan cara menangkap dengan indera mata; artinya mata digunakan sebagai alat melihat fakta. Keindahan yang ditangkap melalui indera mata menemukan wujud selanjutnya dikatakan keindahan wujud atau bentuk; proses ini disebut objektivikasi keindahan. Objek indah tersebut merangsang gairah kesenangan atau tidak seseorang untuk dipilih atau ditolak ditimbang melalui rasa 'senang atau tidak senang' (*like or dislike*). Graham mengatakan: "*the value of art is necessarily connected with pleasure or enjoyment, because they argue, to say that art work is good is just the same as saying that is pleasant or agreeable*" (1977: 4).

Struktur pemahaman estetika dijelaskan oleh Monroe Beardsley dalam *Problem in the Philosophy of Criticism* (Dharsono, 2007: 63) sebagai berikut: terdapat 3 ciri sebuah karya seni dikatakan indah. *Pertama*, Kesatuan (*unity*) adalah atata susun dengan menggunakan kaidah penyusunan. Prinsip ini lebih menekankan pada bentuk. *Kedua*, kerumitan (*complexity*),

merupakan penataan yang tidak hanya memikirkan soal fisik terhadap unsur seni rupa, melainkan memahami cara dan ide menyusunnya. Sebagai contoh: perbedaan, dominansi warna bentuk serta kecakupannya dengan keseimbangan. Penataan ini cenderung merujuk kepada artistika.<sup>10</sup> *Ketiga*, kesungguhan (*intensity*) adalah pengisian makna pada suatu karya seni; karya seni bukan saja sebuah komposisi tanpa arti, melainkan setiap pemanfaatan bentuk, penyusunan bentuk serta penampilan secara keseluruhan harus mempunyai makna.

#### **4. Patung dan Unsur-unsurnya**

##### **a. Konsep Seni Patung**

Seni patung telah dikenal sejak zaman prasejarah dimana seni patung berperan paling menonjol dibandingkan dengan jenis seni rupa yang lain. Bangsa Mesir Kuno, Yunani, Romawi, dan lain-lain telah lama mengenal seni patung dengan teknik utama memahat. Patung atau seni patung menurut Susanto dalam Diksi Rupa (2011:296) sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dari metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah, dan lain-lain) atau aditif (membuat

---

<sup>10</sup> Artistika adalah ketepatan pandangan terhadap ide yang akan ditampilkan pada sebuah karya, penampilan tersebut berdasarkan teknik penyusunan unsur visual yang tepat, seperti: komposisi, keseimbangan, kesatuan dan harmoni. Hasil penyusunan ini akan menimbulkan rasa senang dan mempengaruhi rasa dan menghasilkan keindahan bentuk secara keseluruhan.

modelling terlebih dahulu, seperti mengecor dan mencetak). Sedang Humar Sahman (1993:78) menyebutkan seni pahat (sculpture). Menjelaskan spesifikasi penggunaan istilah seperti seni pahat sangat terbatas oleh teknik membuat patung dengan cara memahat, menghilangkan bagian-bagian dari bentuk yang telah ada. Sedang seni arca, adalah patung batu zaman dahulu yang dipahat. Istilah seni patung lebih luas, mencakup semua teknik pengerjaan patung yang sudah dikenal maupun yang belum.

Seni patung terwujud dalam bentuk tiga dimensi yang dapat dilihat dari segala sudut. Setiap sisi merupakan satu kesatuan yang utuh tidak lepas dari penglihatan. Bentuk pada seni patung merupakan unsur estetis yang kompleks. Masalah penciptaan karya, dari dulu sampai saat ini pematung dihadapkan pada penciptaan bentuk. Bentuk dimaksudkan sebagai totalitas karya seni rupa, yaitu organisasi (desain) dari semua unsur yang membentuk karya seni rupa, menurut Bambang Prihadi (2005:171). Bentuk patung dihadirkan di tengah-tengah kehidupan manusia mempunyai maksud dan tujuan. Sebagai bentuk benda mempunyai nilai yang dikaitkan dengan fungsi. Patung monumen diukur dari keberhasilan menciptakan bentuk yang mampu menumbuhkan spirit dan patriotik.

## **b. Unsur Rupa**

### 1) Garis

Garis menurut Wucius Wong (1983:3) merupakan sisi sebuah bidang. Kehadiran garis dalam senirupa tidak sejatinya sebagai garis semata tetapi terkadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis, atau lebih tepat disebut sebagai goresan, menurut Dharsono (2007:36), goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda yang setiap goresan yang lahir dari seniman. Garis dalam patung dimaksudkan ada dua: garis sebagai titik luar atau pembatas suatu objek visual dan garis imajiner yang merupakan gambaran seniman patung ketika melakukan objektivikasi.<sup>11</sup>

### 2) Bangun (*shape*)

*Shape* berarti bentuk dalam (*external form*) atau kontur (pinggiran) dari objek atau daerah (Susanto, 2011:359). *Shape* (bidang) menurut Dharsono (2007:37) ada dua pengertian (a) *Shape* mempunyai wujud alam (*figur*) dan (b) *Shape* yang tidak mempunyai wujud alam (*non figur*). Keduanya terjadi berdasar kemampuan seniman mengolah objek melalui: stilisasi, distorsi, transformasi dan disformasi.

---

<sup>11</sup> Objektivikasi adalah proses penentuan objek yang dianggap mempunyai nilai keindahan dan mampu menjadi titik perhatian yang akan diinterpretasi oleh seniman patung. Proses objektivikasi akan menemukan pictorial thinking dan akan dikemas menjadi simbol visual. (Hajar Pamadhi, 2012: 39)

### 3) Tekstur

“Tekstur atau barik merupakan peristiwa khas tentang kecengkahan barik yaitu licin/kasap, halus/kasar, rata/tak rata, kusam/mengkilap, dst.” (Wucius Wong, 1986:65). Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan atau bidang pada perwajahan bentuk pada karya secara nyata atau semu.

### 4) Warna

Warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda (Susanto, 2001:433). Demikian eratnya hubungan warna dengan kehidupan manusia, maka warna mempunyai peranan yang sangat penting, yaitu: warna sebagai warna, warna sebagai representasi alam, warna sebagai lambang/symbol, dan warna sebagai simbol ekspresi. (Dharsono, 2007:39)

### 5) Ruang

Ruang adalah bidang yang memiliki batas atau limit. Ruang adalah rongga yang tidak terbatas tempat segala yang ada. Ruang dalam unsur rupa merupakan wujud trimatra yang mempunyai panjang, lebar, tinggi dan volume.

### **c. Prinsip Desain dalam Seni Patung**

#### 1) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah menyatunya unsur-unsur rupa setelah disusun dan menimbulkan arti serta makna baru susunan tersebut. Kesatuan tersebut merupakan organisasi unsur rupa dengan menerapkan prinsip penyusunan.

#### 2) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan menyatukan kekuatan antar unsur rupa sehingga adalah tidak menimbulkan kesan berat sebelah. Keseimbangan dalam seni rupa merupakan persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni. Keberadaan ukuran, wujud, warna, tekstur dan semua unsur menjadi perhatian dan pertimbangan dalam penyusunan bentuk.

#### 3) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan unsur-unsur satu dengan lainnya tentang ukuran kualitas dan tingkatan. Proporsi dapat dipakai sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni. Proporsi tidak terpisahkan dan berhubungan dengan keseimbangan, harmoni dan kesatuan.

#### 4) Draperi

Draperi berasal dari kata “*drapery*” dalam bahasa Inggris artinya adalah susunan lipatan pada pakaian atau kostum. Lekukan kain atau bahan memiliki sifat menghias atau merupakan bentuk lipatan kain atau pakaian dan segala yang tercermin pada patung-patung dan lukisan. (Susanto, 2011:109). Kekhususan dan karakter kain (pakaian) sama pentingnya dengan bentuk tubuh dalam lukisan (Rahimin, 1981:3)<sup>12</sup>. Semua lekukan dipengaruhi oleh hukum gaya-berat dan titik penyangga serta ketegangan, karakter lekukan secara garis besar dipengaruhi oleh bentuk bahan itu sendiri. Draperi merupakan faktor yang sangat penting dalam penciptaan patung-patung realistik.

Draperi yang dikenakan pada sebuah patung menunjukkan zamannya. Kesempurnaan pembuatan draperi pada zaman klasik para pematung sangat menonjol, baik kepopuleran nama maupun karyanya. Kehadiran draperi khususnya pada patung realistik sangat penting, tidak sekedar sebagai pembungkus tubuh patung manusia melainkan menambah kesan indah dan membangkitkan efek gerak serta mempertegas ritme patung.

---

<sup>12</sup> Menurut Rahimin (1981:5), ada 7 (tujuh) macam dasar lekukan, setiap satu lekukan diklasifikaikan sesuai dengan hukum dasarnya, nama-nama lekukan itu yang dinyatakan dalam bentuk-bentuknya ialah: 1) *Pipe* (bentuk pipa), 2) *Zig-zag* (berkelok-kelok), 3) *Spiral* (memilin), 4) *Half-lock* (setengah terkunci/patah), 5) *Diaper* (lampin), 6) *Drop* (meluncur), dan 7) *Insert* (lembam).

## 5) Ekspresi

Ensiklopedi Indonesia (1981:899) menguraikan kata ekspresi berasal dari bahasa Latin "*Ekspressio*" yang artinya ungkapan, pengutaraan, cara pernyataan. Amir Hidayat (2008:36) menjelaskan pengertian ekspresi adalah menyangkut gerak/badan dan aspek perwajahan atau mimik. Ekspresi sebagian besar tergantung daripada pengertian bentuknya pada: roman muka dengan pergerakan ototnya, sikap emosi. Posisi badan, putaran kepala, posisi tangan semuanya mempunyai arti sendiri. Ekspresi terutama menunjukan manifestasi luar tentang kepribadian manusia. Dapat diartikan bahwa setiap gerak jiwa dapat diterapkan melalui perbuatan, gerak-gerik maupun kata-kata seperti: marah, sedih, senang dan sebagainya. Jadi Pengertian ekspresi dalam seni patung dinyatakan melalui mimik atau gerak tubuh manusia.

### **5. Profil Jenderal Sudirman dan Karakternya**

Sudirman lahir pada Senin, 24 Januari 1916 di dukuh Rembang, Bantargebang, Purbalingga. Pendidikan umum di *Holland Inlandsche Scholl* Cilacap, tamat 1931. Melanjutkan ke Taman Siswa dan MULO 'Wiworo Tomo' di kota Cilacap dan tamat 1934 dan HIK Muhammadiyah Solo. Pendidikan militer ditempuh di pusat Pendidikan Perwira PETA *Bo Ei Gyu Gun Rensetai* Bogor

peran dalam kemiliteran sebagai *Daidancho* (Komandan Bataliyon - Danyon).

Sudirman aktif dalam kegiatan kependuan *Hisbul Wathon* Muhammadiyah Cilacap. Sudirman tumbuh sebagai pemuda yang berkepribadian, tanggung jawab, aktif di organisasi dan disegani masyarakat, sehingga dipercaya menjadi pimpinan kependuan Karesidenan Banyumas Tengah yang meliputi daerah Jawa Tengah plus Priangan Timur. Sudirman pernah menjadi wakil Majelis Pemuda Muhammadiyah, guru dan kepala sekolah HIS Muhammadiyah. Tahun 1936 Sudirman menikah dengan Alfiah, putri R. Sastroatmodjo, pedagang muslim yang terpendang di daerah Plasen, Cilacap, dikaruniai anak 4 puteri dan 3 putera.

Awal karir Sudirman sebagai komandan Badan Keamanan Rakyat (BKR) atau Tentara Keamanan Rakyat (TKR) yang dibentuk tanggal 22 Agustus 1945. Pemerintah mulai menata kelembagaan TKR, pada tanggal 20 Oktober 1945. Supriyadi menjadi pimpinan tertinggi TKR dan Mayor Urip Sumoharjo sebagai Kepala Staf Umum. Kemudian membagi wilayah Jawa menjadi 10 divisi oleh satu divisi yang dipimpin Kolonel Sudirman yaitu Divisi V untuk daerah Kedu dan Banyumas berkedudukan di Purwokerto.

Kepemimpinan Sudirman mulai terlihat pada saat melakukan interupsi dalam konferensi yang sedang memanas untuk minta diskors sebentar, ini memberi gambaran pada peserta

bahwa Sudirman adalah tokoh muda yang berbakat, pemimpin yang berani dan berwibawa serta arif dan cepat dalam mengantisipasi suatu masalah (Sardiman, 2008:131). Sudirman adalah komandan yang cerdas dalam memecahkan masalah yang dihadapi.

Sudirman terpilih sebagai Panglima Besar Angkatan Perang Republik Indonesia atau APRI pada usia 29 tahun, dibentuk sebagai panglima tertinggi TKR pada tanggal 18 Desember 1945. Penetapan Presiden meresmikan berdirinya Tentara Nasional Indonesia atau TNI di Yogyakarta pada tanggal 3 Juni 1947 dengan pucuk pimpinan Panglima Besar Angkatan Perang Jenderal Sudirman (Sudharmono, 1985:143). Sudirman pernah terpengaruh oleh “informasi” yang diberikan Mr Ahmad Subardjo, pihak sekutu menganggap Sudirman sebagai *warcriminal* (penjahat perang) yang harus diadili oleh mahkamah sekutu (Rosihan Anwar, 1997:211). Informasi itu keliru melainkan pengakuan keabsahannya Sudirman sebagai pimpinan tertinggi tentara Republik yang diakui oleh sekutu.

Sikap tanggung jawab seorang Panglima Besar dalam menjalankan tugas tidak mau berhenti meskipun kondisi keadaan sakit ini ditunjukkan pada waktu Yogyakarta akan diserang Belanda pada tanggal 18 Desember 1948. Sudirman tetap tidak akan meninggalkan kota Yogya, beliau menjawab tegas:

“ Tidak, saya baru akan pindah keluar Yogya kalau bom Belanda sudah jatuh di Yogya. Kalau saya pergi sekarang ini berarti saya seorang pengecut. Saya tidak mau dikatakan orang pengecut, penakut!”, Purnawan Tjondronegoro (1980:157).

Para anggota staf merasa kagum atas semangat Panglima Besar Sudirman sekalipun dalam keadaan sakit keras, masih tetap menunjukkan semangatnya yang tinggi. Tekadnya tidak goyah apapun resikonya dalam mempertahankan kedaulatan dan kemerdekaan RI untuk melawan penjajahan Belanda. “Sudirman mengatakan, lebih baik kita dijatuhi bom atom daripada tidak merdeka seratus persen: (Adam, 2010:191).

Pada waktu ibukota negara Yogyakarta jatuh ke tangan Belanda Agresi Militer II, Sudirman dalam keadaan sakit harus ditandu meninggalkan kota Yogyakarta untuk berperang gerilya. Dalam perjalanan menuju Solo Pacitan. Jenderal Sudirman mengenakan destar hitam di kepala, berbaju kaos tebal dilapisi jas hijau, sebuah keris terselip di pinggang, memakai selop duduk di atas tandu sambil memegang tongkat (Adam, 2010:195). Pakaian ini merakyat dan menjadi ciri khas, sehingga dekat dengan anak buah. Sifat arif dan tidak keras menonjolkan watak kebapakannya (Sardiman, 2008:1). Sebagai TNI, Sudirman tegas, disiplin dan teguh pendirian; banyak menjadi motivator, idola dan cermin keteladanan serta guru bagi prajurit. Sudirman meninggal pada tanggal 29 Januari 1950 dalam usia 34 tahun.

Dari penelusuran sejarah ini dapat diidentifikasi karakter Sudirman sebagai berikut:

Tabel 1: **Identifikasi Karakter Sudirman**

No	Usia	Perilaku dan Tugas	Sifat dan Karakter
1.	18 th	Pendidikan umum di <i>Holland Inlandsche Scholl</i> Cilacap,	
2.	18 th	Sebagai siswa SMK Taman Siswa dan MULO 'Wiworo Tomo' di kota Cilacap dan tamat 1934.	Arif
		dan HIK Muhammadiyah Solo	Arif
		Aktif dalam kegiatan ekstra <i>Hisbul Wathon</i> Muhammadiyah Cilacap	kepribadian , tanggung jawab, aktif
3.	19 th	Pendidikan militer ditempuh di pusat Pendidikan Perwira PETA <i>Bo Ei Gyu Gun Rensetai</i> Bogor peran dalam kemiliteran sebagai <i>Daidancho</i> (Komandan Bataliyon - Danyon).	Pemberani, kritis dalam diskusi
4	24 th	Wakil Majelis Pemuda Muhammadiyah, guru dan kepala sekolah HIS Muhammadiyah.	Kritis dan bertanggung jawab
5		Menjadi pimpinan kepanduan Karesidenan Banyumas Tengah yang meliputi daerah Jawa Tengah plus Priangan Timur.	disegani masyarakat
6	29 th	Sebagai panglima tertinggi TKR pada tanggal 18 Desember 1945	Kritis dan tegas
7	29 th	Terpilih sebagai Panglima Besar Angkatan Perang Republik Indonesia atau APRI	Kritis dan tegas
8	32 th	18 Desember 1948 mempertahankan Yogyakarta ketika diserang Belanda	Kritis dan tegas
9	31 th	Pucuk pimpinan Panglima Besar Angkatan Perang Jenderal Sudirman tanggal 3 Juni 1947	Tegas dan bijaksana
10	31	Agresi Militer II, dalam keadaan sakit Sudirman meninggalkan kota Yogyakarta untuk gerilya meskipun ditandu menuju Sobo Pacitan; mengenakan destar hitam di kepala,	Dalam kondisi sakit tetapi bertanggung jawab

		berbaju kaos tebal yang dilapisi jas hijau, sebuah keris terselip di pinggang, memakai selop duduk di atas tandu sambil memegang tongkat	memimpin perang
11	34 th	Meninggal pada tanggal 29 Januari 1950	

Dalam tabel di atas diperoleh karakter Sudirman sejak berada di sekolah menengah adalah: tegas, tanggung jawab, berkepribadian, jiwa kepemimpinan tinggi, disenangi kawan dan disegani lawan.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian untuk mengupas patung monumen adalah penelitian kualitatif dengan studi dokumen. Penelitian terhadap dokumen ini merupakan penelitian yang mengandalkan sumber utama adalah dokumen. Terdapat dua macam dokumen: dokumen karya seni berupa patung monumen yang ada di Yogyakarta dan dokumen pustaka berupa berita maupun artikel tentang patung Jenderal Sudirman dan pustaka tentang sejarah kehidupan Sudirman. Peran dokumen karya seni dijadikan sebagai sumber penggalan makna dilihat dari bentuk atau figur patung Jenderal Sudirman. Sedangkan untuk menjelaskan masing-masing makna diambil dari pustaka.

Penelitian kualitatif untuk mengungkap gejala fisik dan nonfisik dari patung monumen Jenderal Sudirman. Dari gejala

fisik ini ditetapkan sebagai objek material, dan gejala nonfisik termasuk objek formal. Sedangkan jika dilihat dari organisasi unsur seni rupa terdapat: (1) aspek bentuk atau figur, (2) ekspresi, (3) aspek keteknikan. Ketiganya bertautan secara sinergis membentuk simbol, oleh karenanya diperlukan interpretasi simbol visual tersebut. Eksplorasi terhadap dokumen tersebut diajukan asumsi bahwa “data penelitian dikumpulkan melalui penelusuran historis”. Dokumen dimaknai sebagai catatan peristiwa yang sudah berlalu berbentuk *tulisan, gambar, atau karya-karya monumental* dari seseorang” (Sugiyono, 2007 : 329 ). Konteks dokumen karya seni patung dapat dimaknai di dalam proses penciptaan, seorang seniman dipengaruhi oleh pengetahuan yang dihimpun secara historis dari suatu pengalaman maupun belajar secara deduktif. Penggalan sumber data lewat studi dokumen menjadi proses penelitian kualitatif. Guba (dalam Bungin, 2007) menyatakan tingkat kredibilitas hasil penelitian kualitatif adalah sedikit banyaknya (frekuensi) penggunaan dan pemanfaatan dokumen.

Penelitian ini diperkuat dengan triangulasi data berfungsi mengontrol kebenaran atau keabsahan data dan sumber. Untuk triangulasi dilakukan dengan teknik wawancara; teknik ini diharapkan dapat menggali dan membenarkan interpretasi peneliti terhadap data yang ditemukan.

## **2. Langkah Penelitian**

### **a. Pengumpulan data**

Secara implisit telah dijelaskan di atas, bahwa sumber data berupa patung monumental di Yogyakarta. Berdasarkan observasi awal terpilih 3 jenis patung monumen Jenderal Sudirman yaitu:

- (1) Taman Makam Pahlawan Kusumanegara Yogyakarta, patung ini untuk menunjukkan tempat bersemayamnya pahlawan Revolusi Jenderal Sudirman. Karya ini diciptakan tahun 2006 oleh Dunadi.
- (2) Museum Sasmitaloka, digambarkan sebagai Panglima Besar Jenderal Sudirman sebagai pemimpin dan sekaligus sebagai markas Tentara Keamanan Rakyat (TKR) dan menjadi tempat tinggal keluarga Sudirman di jalan Bintaran no 1 Yogyakarta. Patung ini ciptaan Saptoto pada tahun 1974.
- (3) Halaman gedung sidang Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta. Karya patung ini menggambarkan Jenderal Sudirman dengan pakaian jubah, adalah ciptaan Hendra Gunawan, tahun 1952.

### **b. Keabsahan Data**

Seperti telah diutarakan di atas, setelah data digali dari sumber data berupa karya patung dan sifatnya, maka dilakukan

triangulasi data. Untuk triangulasi data tersebut peneliti beberapa pakar, diantaranya:

1. Soewardi, M.Sn, praktisi dan staf pengajar pada jurusan Seni Murni, Program Studi Seni Patung ISI Yogyakarta
2. Drs. Win Dwilaksono, praktisi dan pematung
3. Soetopo, praktisi dan pematung
4. Gunadi, staf penerangan pada Museum Yogya Kembali

Hasil triangulasi ini menghasilkan data bulat yang dianggap sah. Prinsip sah tersebut dilihat dari: (a) keabsahan karya patung sebagai hasil penciptaan seniman patung. (b) keabsahan dari segi langkah penelitian, untuk mendeskripsikan karakter berdasarkan sejarah (historiografi). (3) keabsahan dari sudut formalitas, yaitu kesungguhan peneliti melakukan observasi dan uji coba menganalisis karya.

### **c. Klasifikasi Data**

Setelah melalui proses pengumpulan data, beberapa data ditriangulasikan kepada pakar dan saksi sejarah. Kemudian memilah dan memilih data akurat yang dapat digunakan untuk menguatkan temuan tentang karakter, latar belakang dengan tujuan penciptaan karya patung. Data yang terkumpul setelah dipuilah dan dipilih kemudian difokuskan kepada penentuan objek material dan objek formal. Pada objek material dilakukan

analisa bentuk, kesatuan, proporsi dan draperi. Unsur patung ini dijadikan variabel dalam membahas permasalahan karakter dan latar belakang penciptaannya.

#### **d. Interpretasi Data**

Interpretasi data adalah kegiatan menjelaskan gejala fisik dan nonfisik sebuah karya patung, termasuk bagian terkecil dari data yang akan dijadikan bahan analisis. Data nonfisik (objek formal) berupa deskripsi simbol figur dan asesori sebuah karya patung berupa makna masing-masing bentuk figur patung Jenderal Sudirman. Untuk menjelaskan melalui teori Monroe Beardsley sebagai berikut:

- **Kesatuan** (*Unity*): tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- **Kerumitan** (*complexity*), tidak sederhana sekali, kaya isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- **Kesungguhan** (*intensity*): mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong” (Dharsono, 2007: 63).

Teori Monroe Beardsley dijadikan acuan untuk membahas masing-masing karya patung dari tiga lokasi dan tiga seniman yang berbeda dalam mengekspresikan ide patung monumen adalah masih menggunakan estetika kanonik (terukur). Keterukuran ini karena harus memenuhi standar: realis, keterbacaan dan kesungguhan.

### e. Pembahasan

Pembahasan terhadap data yang sudah dipilih akan dijelaskan secara komprehensif (*ganzheit*) dengan melihat tabel interpretasi:

**Tabel 2: Analisa Patung Monumen**

No	Materi Patung	Unsur Visual	Arti Ekspresi Karakter
		<b>Kesatuan</b>	
		<b>Kerumitan</b>	
		<b>Kesungguhan</b>	

Interpretasi di atas akan dibaca untuk melihat perkembangan pada umumnya. Dalam pembahasan dilakukan interpretasi data pada setiap langkahnya, seperti dikatakan oleh Husen (2009: 6):

“ pada penelitian kualitatif, proses analisis dan evaluasi data mencakup analisa teks yang didapat dipaparkan dari analisis deskriptif, dengan pengembangan analisis secara kontekstual maupun dekontekstual: pengembangan tematik secara konstruktif maupun dekonstruktif. Adapun yang sangat mewarnai penelitian kualitatif dalam ranah analisis dan interpretasi data adalah bagaimana menemukan sebuah makna besar yang ditemukan dan suatu proses analisa teks..”

Berdasarkan karakteristik penelitian kualitatif ini, maka langkah pembahasan dalam penelitian mendeskripsikan setiap temuan dengan membandingkan temuan hasil pada setiap data secara rinci maupun terhadap temuan besarnya secara komprehensif.

## H. Sistematika Penulisan

Susunan penulisan tesis ini berdasarkan hasil penelitian pada setiap langkah dan pembahasan secara partial (*totum pro parte* maupun *pars prototo*) maka dapat dilaporkan sebagai berikut:

- Pada BAB I Pendahuluan diisi dengan alasan pemilihan judul, perumusan masalah, tujuan dan manfaat, kajian teori, kerangka teori, dan metode penelitian yang dilakukan. Khususnya pada kerangka teori, peneliti mencoba menggali makna dari kajian pustaka secara simultan dan terkait dengan permasalahan.
- BAB II dengan subjudul Keberadaan patung monumen Jenderal Sudirman, berisikan konsep dan karya seni, serta peran patung monumen sebagai *landmark*, dan media pendidikan karakter bangsa.
- BAB III mengenai bentuk patung Jenderal Sudirman, pengaruh ideologi seniman, kajian estetik dan memaparkan proses teknik mematung serta simbol pada bentuk patung.
- BAB IV akan membahas ekspresi estetik patung monumen Jenderal Sudirman di Yogyakarta , konsep dan nilai estetik secara komprehensif. Hasil pembahasan ini menemukan latar belakang penciptaan patung monumen Jenderal Sudirman di Yogyakarta.

- BAB V Penutup akan menyimpulkan gambaran estetika patung monumen jenderal Sudirman di kota Yogyakarta, serta memberikan saran untuk edukasi dan presentasi karya seni patung monumen.

## BAB II

### KEBERADAAN PATUNG MONUMEN JENDERAL SUDIRMAN DI YOGYAKARTA

#### A. Konsep Patung Monumen

Kata keberadaan atau eksistensi (*existency*) merujuk sebuah pengertian kefungsiian suatu unsur terhadap unsur yang lain. fungsi tersebut dapat menambah arti baru, mengubah arti baru, dan memberi arti lain. Bahasa Latin menamai *existere*, kata ini berarti muncul, ada, timbul, memiliki keberadaan aktual (Lorens Bagus (1996: 1183-185); lebih lanjut dijelaskan:

“ *Existere* disusun dari *ex* yang artinya keluar dan *sistere* yang artinya tampil atau muncul. Terdapat beberapa pengertian tentang eksistensi yang dijelaskan menjadi 4 pengertian. Pertama, eksistensi adalah apa yang ada. Kedua, eksistensi adalah apa yang memiliki aktualitas. Ketiga, eksistensi adalah segala sesuatu yang dialami dan menekankan bahwa sesuatu itu ada. Keempat, eksistensi adalah kesempurnaan.”<sup>13</sup>

Ternyata kata tersebut mempunyai arti banyak sesuai dengan perkembangan berpikir manusia. Kamus Wikipedia menjelaskan pengertian eksistensi; semula dilihat dari asal usul kata (etimologi) kemudian berkembang bersamaan dengan kebutuhan masyarakat maupun ilmu pengetahuan, misalnya Ilmu Filsafat oleh beberapa filsuf seperti:

---

<sup>13</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/eksistensi#cite\\_note-a1](https://id.wikipedia.org/wiki/eksistensi#cite_note-a1) diunduh 4 Januari 2017.

- Plato; kata tersebut terkait dengan *forma* atau esensi; pemahaman tersebut lebih nyata (*real*) daripada kalau berpartisipasi dalam materi. Dengan mengasimilasikan eksistensi kepada esensi, materi berasosiasi dengan bukan ada.
- Aristoteles menggunakan perbedaan dualis. Ia mengasosiasikan eksistensi dengan materi yang berforma yaitu substansi seraya mengasosiasikan esensi dengan forma dan dengan unsur sebuah definisi yang benar.
- Thomas Aquinas menganut komposisi rangkap esensi dan eksistensi.<sup>[1]</sup> Dalam komposisi pertama, materi yang berforma diidentikkan dengan esensi suatu hal. Dalam komposisi yang kedua, eksistensi sebagai suatu karunia tambahan menerjemahkan esensi ke dalam aktualitas. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Eksistensi#cite\\_note-a-1](https://id.wikipedia.org/wiki/Eksistensi#cite_note-a-1), diunduh 28 Januari 2017)

Pendapat Thomas Aquinas ini dilengkapi oleh filsuf Karl Jaspers, bahwa kata eksistensi berangkat dari pemikiran manusia tentang bagaimana memanfaatkan dan mengatasi seluruh pengetahuan objektif. Jika pengertian tersebut dikaitkan dengan eksistensi sebuah karya seni maka pemikiran seorang seniman itu mempengaruhi kehadiran karya seninya(sebagai foaktor indogen). Setidaknya akan menunjukkan cirikhas serta konsep dirinya dihadirkan, walaupun kecirikhasnnya juga dipengaruhi oleh faktor luar Eksogen).

Dari uraian Jasper ini eksistensi berisikan:

- Eksistensi selalu memiliki hubungan dengan transedensi.
- Eksistensi merupakan filsafat yang menghayati dan menghidupi kebenaran.
- Eksistensi seorang manusia dapat dibuktikan oleh cara berpikir dan tindakannya. (<http://www.pengertian> menurut

paraahli.net/pengertian-eksistensi-menurut-para-ahli/  
diunduh darumoyo 28 Januari 2017)

Jaspers memberikan indikasi bahwa eksistensi menjadikan cirikhasnya seseorang dalam penampilannya sekaligus menjadi keunikan karya seninya. Gambaran pikiran manusia itu dipengaruhi oleh ide; ide adalah gagasan khas seseorang yang menyebabkan eksistensi dirinya muncul. Kemunculan dirinya ini bersifat individual sehingga bisa ditentukan oleh masing-masing individu. Jaspers mengaskan bahwa semua orang memiliki cara agar keberadaannya itu tetap ada, untuk itu setiap seniman dapat menentukan jati diri atas keberadaannya (eksistensi sejati).

Konteks eksistensi penciptaan seni patung; eksistensi seorang seniman patung merupakan bagian dari eksistensi ideologinya. Karya patung tersebut memberikan gambaran tentang:

1. Keberadaan (jati diri) seorang seniman ketika mengekspresikan ide dan gagasan. Sebagai seniman patung monumen, gagasan dan ide seniman dalam wujud patung harus terwujudkan menjadi cirikhasnya.
2. Ketika seorang seniman menokohkan figur tokoh tetap harus tampak, artinya, eksistensi figur patung tersebut harus memberi arti lingkungannya (*land mark*) suatu lokasi, mungkin museum, sekolah dan kota. Patung-patung yang diciptakan

oleh seniman menjadi cirikhas kota atau lokasi (*land mark*) dan mampu memberikan karya yang spesifik.

Berdasarkan analisa penampilan, bentuk serta kerumitan bentuk, maka patung dilihat dari penampilannya terdapat beberapa jenis. Secara implisit telah diuraikan dalam tinjauan pustaka tentang jenis seni patung; diantaranya adalah: (1) patung hias, (2) patung upacara, (3) patung monumen, (4) patung Informasi dan (5) patung kontemporer.

- Patung hias adalah jenis seni patung yang berfungsi sebagai komponen penghias suatu ruang, baik ruang publik maupun ruang pameran dalam gedung. Patung ini tidak mempunyai fungsi politis maupun edukatif, melainkan sebagai unsur penguat keindahan suatu ruang.
- Patung upacara adalah karya patung berfungsi sebagai media dan alat upacara. Patung ini terkait erat dengan kepercayaan atau agama. Penempatan jenis patung ini khusus pada ruang konsentrasi pengabdian. Beberapa diantaranya tergantung pada sistem ritual yang dipersyaratkan oleh agama atau kepercayaan. Sebagai contoh: patung yang berada di candi dan pura mempunyai tata cara penempatannya.

- Patung monumen<sup>14</sup> adalah salah satu jenis patung yang berfungsi sebagai peringatan dan memberikan informasi. Tujuan keberadaan patung ini adalah sebagai media penjelas ruang publik dan tujuan keberadaan lokasi tersebut. Patung monumen merupakan patung semi komersial, karena seniman patung harus mengejawantahkan pesan dan sesuai dengan kehendak, namun di sisi lain seniman harus mengungkapkan gagasannya sendiri. Patung jenis ini terkait dengan peringatan suatu museum, kejadian maupun ruang pendidikan.
- Patung informasi lebih dikategorikan sebagai patung hiasan namun lebih berdekatan dengan visi informasi. Patung ini juga ditujukan kepada publik tentang prinsip kesederhanaan sehingga mudah dipahami. Eksistensi patung sebagai media informasi adalah kejelasannya bentuk, karakter maupun penampilan dan penempatannya mempunyai arti edukasi.
- Patung seni kontemporer, lebih dekat dengan visi sosial, yaitu sebagai media dan sekaligus sebagai ruang publik diisi pesan seniman kepada masyarakat tentang kekaguman, kegelisahan terhadap situasi sosial maupun keinginan (obsesi). Patung kontemporer menekankan wujud (gambaran bentuk ikonik)

---

<sup>14</sup> But Mochtar, 2000: 36 dalam Seni Patung Indonesia, BP ISI Yogyakarta, "Pematungan tokoh kadang-kadang berkait dengan suatu kejadian penting seperti Pahlawan Revolusi pada Monumen Pancasila di Lubang Buaya, karya Saptoto.

daripada inisiasi; karya ini dengan teknik kolase, kolaboratif dan instalasi.

Bertolak dari ikonik dan makna patung, penelitian ini berada pada ranah patung monumen. Prinsip patung monumen yang diangkat adalah patung pahlawan, dengan demikian patung monumen merupakan kompleks dari keseluruhan penampilan figur (tokoh) pahlawan. Di Indonesia perihal kepahlawanan terdapat beberapa kategori: (1) pahlawan perintis kemerdekaan, (2) pahlawan perjuangan, (3) pahlawan revolusi, dan (4) pahlawan pembangunan. Pahlawan-pahlawan perjuangan ini disebut dengan pahlawan nasional. Menilik kategori ini maka Jenderal Sudirman yang dipatungkan adalah pahlawan nasional. Pahlawan nasional yang masuk dalam kategori perjuangan mempertahankan kemerdekaan.

Proses pembuatan patung dikatakan oleh Arthur. F Jones dalam *Introduction to Art* (1992: 50-53), sebagai berikut:

“ (1) *carving*, terdapat di teknik: *carving tools* dan *carving and surface Texture*, (2) *modelling*, (3) *casting* terdapat teknik: *lost wax technique (a cire perdue)*, *sand casting*; (4) *constructed sculpture and assemblage*, terdapat dua teknik: *assemblage*, *constructed metal sculpture*; (5) *mixed media*”.

Patung monumen jenderal Sudirman di Yogyakarta ternyata menggunakan dua cara dan teknik pembuatan: (1) teknik *lost wax technique (a cire perdue)* seperti patung monumen yang diletakkan untuk museum *Sasmitaloka* dan patung monumen

yang ditempatkan di Taman Makam Pahlawan Kusuma Negara. (2) Teknik *carving tools* untuk patung monumen di halaman (taman) gedung DPR jalan Malioboro (Margo Utama). Uraian ini menunjukkan maksud, penelitian ini difokuskan pada tiga lokasi yang memasang patung pahlawan jenderal Sudirman. Patung ini dijadikan ikon kota Yogyakarta, terutama pada saat mempertahankan kemerdekaan. Pada saat itu kedatangan Belanda ke-dua (agresi Belanda) terpaksa ibukota pemerintahan Republik Indonesia berpindah dari Jakarta ke Yogyakarta. Perpindahan tersebut untuk menunjukkan keberadaan pemerintah masih tegak. Ketika pertahanan Belanda merebut kembali, tokoh perjuangan Sudirman menjadi peran sentralnya. Konsep kota pertahanan Agresi Belanda inilah selanjutnya pada situasi tenang didirikan monumen sebagai tanda jasanya.

Dwi Laksono (54 tahun) mengatakan :

‘ karya seni yang berkaitan dengan kesejarahan harus akurat, oleh karenanya seorang pematung harus mempunyai idealisme. Pembuatan karya apalagi berkaitan patung monumen harus sesuai dengan fakta sejarah, maka berangkat dari hal tersebut sejarah harus punya otentik tidak bisa ditambah atau dikurangi.’ (wawancara 12 Oktober 2011).

Beberapa patung Sudirman dijadikan ikon perjuangan, dan di Indonesia terdapat patung jenderal Sudirman menjadi ikon suatu kota. 6 kota menjadi ikonnya: Jakarta, Pacitan, Yogyakarta,

Surabaya, Purwokerto dan Alor. Masing-masing lokasi mempunyai maksud pematungannya. Oleh karenanya harus menggambarkan *landmark* dan tanda kota tersebut. Pematungan jenderal Sudirman juga diletakkan di Jepang. Salah satu halaman Gedung Pertahanan Jepang dipasang patung jenderal Sudirman. Dari sederetan pematungan Sudirman sebagai jenderal, kota Yogyakarta paling banyak; di samping patung utuh, juga terdapat patung kop (kepala) maupun torso (gembang/badan sampai dengan kepala).

Alasan pemilihan lokasi penelitian di kota Yogyakarta, karena kota Yogyakarta terdapat momen penting; oleh karenanya patung tersebut berada pada beberapa gedung, monumen serta jalan sebagai peringatan (*napak tilas*) perjuangan Sudirman. Di antara patung tersebut dipilih 3 lokasi yang dianggap penting; pemilihan ini didasarkan atas: kesamaan bentuk, urgensi (kepentingan) lokasi terhadap perjuangan Sudirman. Diantaranya adalah:

1. Patung Sudirman yang ditempatkan di lokasi Gedung Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta; gedung ini sebagai monumen pergerakan nasional. Gedung ini diangkat menjadi ruang publik karena pertempuran yang besar terjadi di daerah ini yaitu Kota Baru. Lokasi kampung Kota Baru adalah perlawanan yang paling seru ketika Agersi Belanda II;

banyak kurban yang berjatuh dan di sekitar ini pula Sudirman pernah melakukan kontak senjata secara langsung bersama dengan prajurit Tentara Keamanan Rakyat (TKR).

2. Patung Jenderal Sudirman yang dipajang di area Gedung atau Museum TKR yang berada di lokasi Bintaran. Gedung ini pernah menjadi pusat komando pengendali pasukan. Di samping itu beberapa saat sebelum peperangan Sudirman menempati gedung sebagai pejabat negara, yaitu Panglima Besar Tentara Republik Indonesia. Gedung ini dilengkapi berbagai properti dan asesori yang digunakan saat peperangan. Di samping itu gedung ini juga menggambarkan data visual sejarah serta bukti visual sejarah perjuangan Jenderal Sudirman beserta prajurit yang lain. Dari uraian ini maka museum ini dapat dimasukkan sebagai media pembelajaran sejarah sekaligus pendidikan karakter bangsa. Diharapkan museum ini mampu memberikan keterangan kesejarahan melalui bukti langsung sebagai bekas gedung komando, dan rumah tempat tinggal.<sup>15</sup>
3. Patung jenderal Sudirman pada area Taman Makam Pahlawan Kusuma Negara Yogyakarta; bertolak dari nama maka patung

---

<sup>15</sup> Museum Sasmitaloka merupakan penghargaan bagi Jendral Sudirman karena dedikasinya pada bangsa Indonesia. Pengorbanannya luar biasa untuk bangsa ini. Sesuai dengan namanya museum ini memiliki arti "rumah untuk mengenang". (<http://yogyakarta.panduanwisata.id/wisata-sejarah-2/yuk-belajar-sejarah-di-museum/>)

monumen Jenderal Sudirman adalah berfungsi untuk memeringati perjuangan para pahlawan yang gugur di medan perang serta orang yang telah ikut dalam mempertahankan kemerdekaan. Pahlawan yang dimaksudkan juga bervariasi: (a) makam untuk pahlawan yang gugur saat pertempuran (Syuhada), (b) makam orang yang meninggal setelah pertempuran reda dan Republik Indonesia sudah berjalan, (c) makam bagi para pahlawan nonperjuangan fisik, melainkan sebagai pejuang sosial seperti: Ki Hajar Dewantara.

Fokus penelitian ini adalah: (1) patung sebagai *landmark* untuk kota Yogyakarta, dan *landmark* untuk kebutuhan khusus yang berkaitan dengan bangunan atau monumen. (2) patung sebagai karya seni, artinya patung monumen termasuk patung pesanan, namun juga berfungsi sebagai ekspresi seniman. (3) patung sebagai media pendidikan, dimana patung difungsikan sebagai: media, alat, penunjuk, serta fungsi informatif. Untuk menguatkan bukti penempatan/pemasangan patung Jenderal Sudirman sebagai tokoh di ruang publik. Jika disimpulkan patung monumen yang diteliti adalah patung yang menggambarkan perjuangan seseorang mempertahankan kedaulatan serta gugur setelah pertempuran selesai. Patung monumen dalam penelitian ini adalah patung yang berlatar belakang: penghormatan atas jasa pahlawan, patung peringatan atas suatu peristiwa dan patung

sebagai media pendidikan sejarah perjuangan bangsa. Diakui oleh Dunadi (wawancara tanggal 20 September 2011) bahwa 'bentuk patung yang dibuat berkonsep harus memberikan semangat, oleh karenanya dalam persepsi saya tokoh tersebut harus terkesan gagah, wibawa dan tidak sakit-sakitan, walaupun kenyataannya sakit'.

## **B. Patung Monumen Jenderal Sudirman Sebagai Karya Seni**

Sebelum membahas lebih tentang makna karya seni patung monumen dari sudut pandang sebagai karya seni, akan dikemukakan pendapat Soedarso (2007) tentang konstelasi seni dan seniman yang dikenal dengan Trilogi Penciptaan Karya Seni. Karya patung yang terikat dengan apresiasi seni patung, mirip dengan kaitan: seniman, seni dan penikmat. Apapun hebatnya seni patung monumen namun tidak dapat dibaca secara lahiriah (bentuknya) tidak akan menjadi media informasi maupun kand marka suatu tempat atau kota.

Pemilihan patung monumen pahlawan jenderal Sudirman ini untuk menguatkan temuan penelitian tentang karakter Sudirman. Pengungkapan karakter subjek yang dipatungkan ini setidaknya memberi gambaran bahwa seorang seniman patung harus mampu mengomunikasikan pesan, karakter dan simbol-simbol sebagai hasil interpretasinya. Menurut Wiryomartono (2001:8) "seniman

mempunyai kendali pikir transformatif peniruan (mimesis). Transformasi ini membawa kebajikan, keluhuran yang dituangkan dalam karya.” Persoalan kegiatan berkontemplasi, Marx (dalam Erich Fromm, 2004: 15) menjelaskan bahwa manusia(konteks seniman) terkait dengan kebutuhan personal, tidak bisa melepas unsur personal dan sebagai karakteristik ciptaannya.<sup>16</sup> Namun sebagai seorang seniman patung harus mampu memberikan semangat terutama untuk patung monumen. Jenis patung ini harus memenuhi sejarah kebangsaan dan seniman harus mampu mengubah. Sudirman yang semula adalah sosok dalam kondisi sakit diubah menjadi tokoh yang berkarakter ‘tentara’, siap, tegap dan berwibawa serta gagah berani dengan pakaian lengkap Panglima Besar Militer:

Gunadi (60 tahun) mengatakan bahwa :

‘ Pakaian kebesaran Pak Dirman seragam Angkatan Darat bukan BKR tahun 1944 bukan pakaian jepang, tetapi pakaian Perwira upacara kemerdekaan 1949. Hal ini sebagai penghormatan Panglima maka pakaian beda dengan yang lain pakaian sabuk kulit (pakaian seragam Perwira Tinggi Panglima Perang). Pak Dirman pada waktu dilantik sudah sakit 1948; dengan postur tubuh ± 170 cm serta kurus tidak gemuk. ( wawancara 28 Oktober 2011)

---

<sup>16</sup> “ Mode produksi ini tidak bisa dianggap begitu saja sebagai reproduksi eksistensi fisik individu-individu ini. Tetapi mode produksi lebih sebagai sebuah bentuk aktivitas individu yang jelas, sebuah mode kehidupan manusia yang pasti. Individu-individu tersebut ada ketika mereka mengekspresikan kehidupannya. Seperti apa mereka, oleh karenanya serupa, serupa dengan produksinya, “.

Penggambaran sebagai tokoh yang menjadi idola ini tetap harus memenuhi kriteria sebagai karya seni rupa, maka harus memenuhi kriteria estetika bentuk, oleh Monroe Beardsley dikatakan:

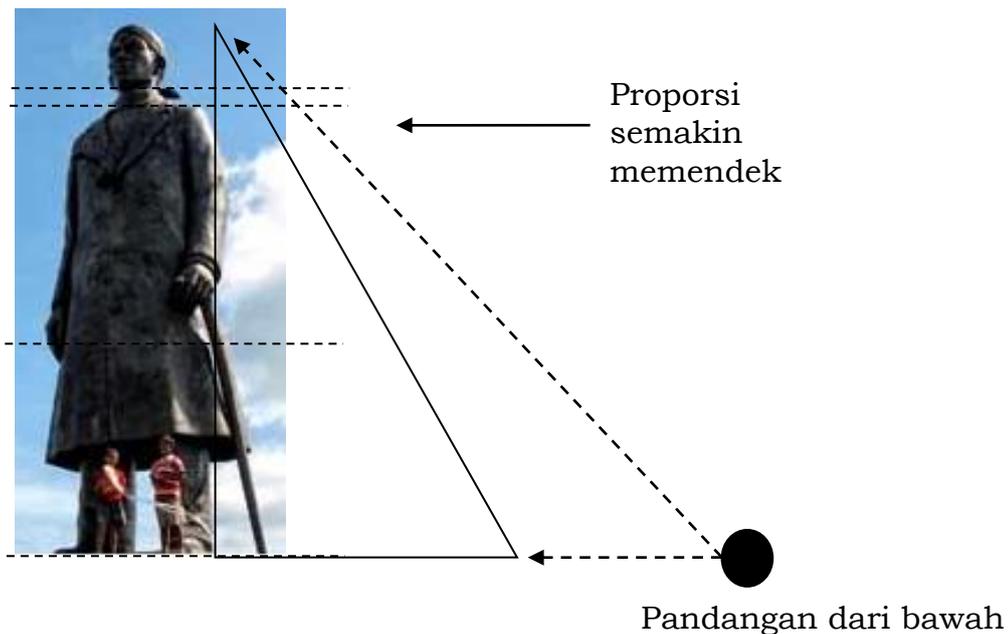
- **Kesatuan** (*Unity*): tersusun secara baik atau sempurna bentuknya.
- **Kerumitan** (*complexity*), tidak sederhana sekali, kaya isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan ataupun mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.
- **Kesungguhan** (*intensity*): mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu yang kosong” (Dharsono, 2007: 63).

### 1. Kesatuan (*Unity*)

Untuk melihat gambaran komposisi penempatan patung dikupas dari 3 sudut pandang: (a) kesatuan antara posisi penempatan patung terhadap tujuan pemasangan, (b) kesatuan antara unsur-unsur patung utuh: antara kepala, anggota badan serta kaki. (c) kesatuan antara *property* dengan tubuh. Hal ini perlu diungkapkan karena posisi atau penempatan patung sangat mempengaruhi proporsi berdasarkan penempatannya.

Jika dilihat dari penempatan patung, jika patung ditempatkan pada posisi tinggi dengan *foestec* di atas 3 meter (di atas titik pandang orang melihat) maka hukum prespektif akan berlaku. Patung akan mengesankan semakin kecil kepalanya dan posisi patung tersebut menjadi semakin pendek leher dan

kepalanya. Berangkat dari posisi seperti ini, patung monumen harus memperhatikan proporsi dengan pandangan dari bawah (lihat skema: pandangan di bawah cakrawala).



Gambar no 1, Proporsi dilihat dari arah pandang menunjukkan kesatuan antara komponen manusia

Jika pandangan Monroe Beardsley dilanjutkan dengan pengertian pemahaman menurut De Witt Parker (The Liang Gie 1976: 48), maka *unity* dimaksudkan sebuah susunan karya seni yang harus memperhatikan dari beberapa sudut pandang misalnya: *the principle of organic unity* (dalam suatu komposisi harus ada kesatuan organis). Karya seni patung realis harus memenuhi persyaratan keseimbangan diantara unsur atau komponen bentuk tersebut. Nilai suatu karya seni patung selalu

terdapat hubungan setiap unturnya, dan tergantung pada hubungan timbal baliknya. Seperti: antara kepala dengan leher dan badan patung; ketika patung berada di bawah dengan titik pandang sejajar dengan cakrawala titik pandang orang melihat maka proporsi patung sesuai dengan kondisi nyata. Namun, ketika berada pada posisi ketinggian tertentu, maka patung akan terkesan menarik ke atas, proporsi bagian atas akan memanjang.

Pada patung monumen jenderal Sudirman di taman Makam Pahlawan, terdapat inkonsistensi dengan prinsip karya seni patung murni, namun masih dianggap sebagai karya pesanan. Figur patung tersebut memberikan gambaran sebagai patung idealistik, bukan realistik. Idealistik karena wajah Sudirman tidak lagi nyata, seharusnya bentuk wajah sama ketika menjadi panglima. Kondisi saat itu Sudirman dalam kondisi sakit, namun diekspresikan tegas dan gagah serta wajah berseri, figur Sudirman ini tidak menunjukkan wajah asli melainkan pesanan (yang memberi tugas). Berdasarkan beberapa wawancara dengan Dunadi (seniman patung pembuatnya) diakui: bahwa sebagai seorang seniman semestinya mematungkan sesuai dengan kondisi realistiknya. Berdasarkan jawaban wawancara ini, Dunadi merasa tetap memposisikan sebagai seniman, karena kemampuannya menerjemahkan pesanan terhadap keinginan berkarya sesuai dengan ide dan gagasannya. Kerumitan penciptaan berdasarkan

ideologi adalah kemampuan seorang seniman patung menerjemahkan pesan dan mengemas sesuai dengan kaidah seni patung (formal atau realis). Konsepsi ini tidak sekedar menerima gagasan atau pesan orang lain (instansi) melainkan juga mengeluarkan cirikhas pribadinya.

Karya patung di Museum Sasmitaloka (Bintaran); patung figur Sudirman di poisikan sedang naik kuda, posisi sedang memimpin pasukan (kontrol barisan). Hal ini diakui oleh pembuatnya, Saptoto, bahwa patung ini merupakan pesan dari pimpinan ABRI, bahwa pematungan tidak mengangkat realistiknya sebuah patung, melainkan mematungkan pesan. Apalagi posisi penempatan patung berada di Markas Komando (jaman dahulu sebagai Markas Komando Militer) dan juga kediaman jenderal Sudirman, maka dirancang patung yang gagah dan dalam kondisi sehat. Persepsi yang ingin ditampilkan oleh Saptoto (pencipta) adalah ekspresi watak Sudirman. Penggambaran badan tegap menunjukkan sikap yang tegas, pakaian seragam Perwira Tinggi Panglima Perang. Patung dalam posisi seperti ini juga direproduksi banyak. Dari kedua uraian ini dapat disimpulkan bahwa patung Sudirman merupakan usaha pematungan watak kesatria dan patriotisme. Beberapa properti dikenakan untuk melengkapi sifat Sudirman.

Dua patung buah patung jenderal Sudirman di atas merupakan contoh patung pesanan namun dapat dikemas dalam karya seni patung, maka patung jenderal Sudirman yang ditempatkan pada taman Gedung Dewan Perwakilan Rakyat berbeda diantaranya. Patung monumen di depan gedung DPRD Yogyakarta ini sengaja ingin menampilkan watak aslinya. Namun demikian, dilihat dari wujud secara garis besar tidak banyak kemiripannya. Patung tersebut diciptakan oleh Hendra Gunawan, seorang seniman seni lukis dan seniman patung. Karakter patung karya Hendra Gunawan mirip dengan gaya lukisannya. Patung ini dapat dikatakan patung pertamakali diciptakan, oleh karenanya pengalaman Hendra Gunawan dalam mematungkan secara realis mendapat kesulitan. Seperti diutarakan di atas, bahwa pematungan salah satu tokoh ini menjadi persoalan besar dalam agama (lihat pada Kajian Teori pada Bab I). Keraguan dan teknik pahat yang sudah lama dipunyai oleh seniman Hindhuisme dan Budhisme di Indonesia hampir punah; Hendra Gunawan mencoba mengangkat dan membuktikan teknik tersebut.

Jika dilihat dari segi bentuk dan teknik, patung (figur) jenderal Sudirman di area taman gedung DPRD DIY ini dapat dikatakan masih kaku, atau belum memberikan gambaran naturalistik (realistik), karena beberapa hal, diantaranya:

- Hendra Gunawan sendiri bukan sebagai pematung (seniman patung); kebiasaan membuat patung ekspresif menjadikan keberaniannya Hendra Gunawan membuat patung tersebut.
- Kemampuan teknik mematung dengan pahatan kelihatan kurang menguasai bahan, sehingga kesan draperi jubah tidak dapat dikatakan berhasil. Beberapa goresan tidak konsisten dengan sifat asli Sudirman. Di samping itu pula patung tersebut cenderung masih bersifat percobaan, beberapa pahatan untuk wajah masih dirasakan mendapatkan kesulitan mengekspresikan. Antara teknik pahat dengan butsir dan membentuk dapat dikatakan lebih sulit dengan memahat.
- Hendra Gunawan sendiri ketika mematung hanyut dalam empati terhadap perjuangan Sudirman, oleh karenanya yang dipentingkan sebagai karya seni patung lebih utama daripada sejarahnya. Unsur bentuk patung sudah dapat terlihat dengan jelas, namun posisi realistiknya belum dapat ditemukan.

Penataan patung dalam konstelasi bangunan pada saat ini kurang menguntungkan, karena jalan Malioboro (Margo Utama) merupakan jalan utama di kota Yogyakarta, maka area jalur lambat yang semestinya terbebaskan dari ruang promosi tersita ruasnya untuk pedagang kaki lima, sehingga patung tersebut tidak tampak dari jalan raya. Kesatuan antara gedung dengan patung yang termapau jauh juga menjadikan daerah sekitarnya

untuk parkir para anggota DPRD maupun tamu menjadikan patung tersebut tersisihkan. Jika dilihat dari denah, penempatan patung ini diharapkan menjadi *center of interest*, namun posisi saat ini tidak dapat dikatakan sebagai penarik perhatian, karena menonjolnya bangunan (desain penampang gedung) lebih kuat.

Penempatan patung jenderal Sudirman pada museum Sasmitaloka di Bintaran, jika dilihat dari pandangan secara umum termasuk kurang berhasil. Lokasi tersebut sebenarnya berada pada area publik yang sepi dan tidak dapat dijadikan pusat perhatian. Gambaran secara teori kesatuan (*unity*) terhadap gedung tersebut tampak bahwa, patung ini belum dapat dijadikan *center of interest*, karena posisi patung terhadap jalan dan bangunan (*site plan*) kurang menonjol. Posisi patung terhadap gedung (bangunan induk) juga kurang tepat, karena terdapat beberapa properti gedung, seperti: tiang bendera, kuatnya desain bangunan, dan pagar halaman serta beberapa properti yang lain seperti meriam, membuat posisi patung tidak menampakkan sebagai pusat perhatian.

Dilihat dari segi figur; patung jenderal Sudirman sedang menunggang kuda untuk menggambarkan kekuatan jiwa pejuang dianggap mampu memberikan karakternya. Posisi dan proporsi tokoh terhadap kuda dapat dikatakan berhasil, karena dengan memegang asesori dan kelengkapan kostum akan mengurangi

kesulitan teknik pematungan. Kostum tersebut mampu memberikan gambaran proporsi dan ide dengan tepat. Hal ini dapat dibuktikan, seniman patung Saptoto dengan sungguh-sungguh belajar secara formal pematungan. Draperi dan anatomi plasis memberikan gambaran yang kuat karakter seorang militer.

Soetopo<sup>17</sup> (83 tahun) berpendapat:

“ Seniman itu seperti tukang jahit menuruti yang pesan kalau itu sebuah proyek. Pada masa pemerintahan presiden Soekarno karya ditawarkan kemudian di kritik kekurangannya. Oleh karenanya, setiap pemesanan memang begitu seniman menurut sesuai apa yang dimintanya. Dalam pembuatan monumen 1 maret berdasarkan pengalaman saya semasa klas II, gerilya tidak pakai alas kaki pemesan memberi kritik "tentara atau gerilya pakai sepatu" kemudian dihadirkan mbah Moyo seorang saksi sejarah mengatakan bahwa gerilya tidak pakai sepatu pada jaman dulu dan akhirnya pemesan menurut atau sepakat sesuai fakta sejarah. Membuat monumen bersejarah seharusnya pakaian menunjukkan pada jamannya. Dulu dalam membuat patung figur untuk sebuah monumen pakaian yang dikenakan menggunakan model yang berpakaian sesuai jamannya kemudian ditiru draperinya, yaitu pakaian yang kedodoran.”  
(wawancara, 11 Oktober 2011)

Soetopo sendiri ikut dalam membuat model patung Sudirman yang dipajang pada museum Sasmitaloka. Ketika memberikan komentar tentang patung tersebut, Soetopo mengatakan bahwa merupakan kewajaran ketika Sudirman mengenakan pakaian militer secara lengkap. Tujuannya penciptaan patung tersebut untuk menggugah semangat sekaligus sebagai informasi tentang

---

<sup>17</sup> Soetopo adalah pematung yang pada saat itu membantu Saptoto yang sering bekerjasama mengerjakan beberapa monumen di Yogyakarta maupun di daerah lain.

kinerja Sudirman. Soetopo mengakui bahwa pematungan tersebut dikatakan kurang berhasil karena wajahpun juga diubah sedemikian rupa agar tidak terkesan sakit, ketuaan maupun fisik yang tidak utuh.

Pematungan Sudirman dengan kostum berjubah (kondisi sakit) dalam figur patung monumen di taman makam pahlawan Kusuma negara secara proporsional dianggap berhasil. Patung karya Dunadi menampakkan ide keteguhan Sudirman dalam memimpin. Patung ini sebagai peringatan bahwa lokasi tersebut tempat bersemayamnya para pahlawan yang gugur di medan laga mempertahankan dan memperjuangkan kemerdekaan. Jadi peran patung terhadap kesatuan ide sebagai taman makam pahlawan adalah informatif. Informasi yang dimaksudkan adalah daerah tersebut merupakan peringatan disemayamkannya para pahlawan. Posisi inilah patung tersebut dianggap berhasil memberikan perwatakannya. Masing-masing anggota badan sudah tepat dalam menata proporsinya, namun dalam pengungkapan kostum, Dunadi mengubah posisi, dari potret Sudirman manakala sakit namun tetap harus memimpin dapat dikatakan proporsional. Semestinya patung ini dalam konstelasi sebagai *center of interest* dapat diangkat dalam bentuk patung tunggal tanpa dekorasi yang banyak, sehingga kesan anggun dan kesatuan dengan pintu gerbang lebih menampakkan.

Dunadi berhasil menciptakan kondisi realisme, karena kostum yang dipilih sebagai figur patung adalah kostum harian orang sakit. Namun jika dilihat dari kesatuan bentuk yang diharapkan kurang berhasil dimana wajah murung dalam kondisi sakit dengan kostum dan posisi tegak kurang tepat. Dalam denah tampak bahwa kesatuan penempatan di ruang publik kurang menonjol, karena posisi jalan yang ramai dan beberapa hiasan serta pepohonan yang lebih menonjol pada saat ini kurang tepat.

## **2. Kerumitan** (*complexity*).

Kerumitan (*complexity*) yang dimaksudkan Monroe Beardsley adalah *the quality of being intricate and compounded – Complexity* (kerumitan), suatu benda yang memiliki nilai estetis pada dasarnya tidaklah sederhana, dalam pengertian mengandung unsur- unsur yang berpadu dengan kerumitan tertentu seperti saling bertentangan, berlawanan, dan saling menyeimbangkan (<http://www.bahasaindonesia.net/complexity>, diunduh darumoyo, 07 Desember, 2016.)

Kerumitan suatu karya patung monumen dapat disimpulkan bahwa suatu karya patung dianggap mempunyai nilai kerumitan (*complexity*) jika:

### **a. Menyatukan Ide dan Gagasan Kreatif terhadap Pesan.**

Kesulitan seorang pematung monumen adalah menyatukan ide dan gagasan kreatif berdasarkan pembacaan teks atau gambar foto terhadap pesanan yang harus ditampakkan pada karya seni patung. Patung monumen jenderal Sudirman sebagai karya seni dan karya patung pesanan menjadi kerumitan ide penciptaannya.

Suwardi ( 56 tahun) mengatakan:

“ Inisiator/penggagas untuk membuat sebuah patung monumem berkaitan atau tidak lepas sebuah pencitraan. Inisiator/penggagas ini lebih dominan biasanya, penjiwaan karakter sebuah karya di idealisasikan (pesanan). Maka untuk pembuatan sebuah karya patung monumen ada 2 hal, yaitu idealisasi berkaitan inisiatornya dan berbentuk realistik objektif sesuai dengan kenyataan apa adanya seperti patung Sudirman karya Hendra Gunawan.”  
(wawancara, 10 September 2011)

Kerumitan dalam penciptaan patung oleh ke tiga seniman patung (Hendra Gunawan, Saptoto dan Dunadi) adalah menyatukan antara ide seniman terhadap pesan pematungan. Contoh kerumitan yang diakui oleh Saptoto ketika membuat patung yang dipasang pada halaman museum *Sasmitaloka*, adalah menerjemahkan pesan. Sudirman tokoh yang gagah berani dan tanpa melihat kondisi badan. Padahal, foto Sudirman dan hasil wawancara dengan istri Sudirman ditemukan perangai yang berbeda: Sudirman dalam kondisi sakit paru-paru yang sangat parah. Berjalan dengan sempoyongan namun karena semangat

mempertahankan kemerdekaan, maka harus tetap memimpin dan berdiri tegak. Di sisi lain pesan sponsor pematungan dari Departemen Pertahanan dan Keamanan Nasional mengharuskan pematungan bukan dalam hal fisik, melainkan mematungkan jiwa Sudirman yang gagah dan tegap menghadapi musuh.

Kontradiksi raga dan batin yang harus diterjemahkan oleh Saptoto ketika akan membuat patung tersebut, akhirnya saptoto memilih pematungan Sudirman sebagai pemimpin, yaitu sedang mengawasi atau inspeksi militer (pasukan) dengan menunggang kuda. Imajinasi Saptoto terletak bagaimana mewujudkan Sudirman sebagai tokoh yang konsisten memimpin pasukan. Ide ini sangat rumit jika dibandingkan dengan konsep realistiknya. Pemilihan kostum yang lengkap sebagai perwira militer ini diharapkan mampu memberikan pendidikan watak kepada generasi berikutnya tentang bela negara. Konsep bela negara adalah bagaimana patung dapat dibaca oleh publik yang melihat.

Persoalan kerumitan juga dialami oleh Dunadi ketika akan membuat patung taman makam pahlawan Kusumanegara. Pesan sponsor pematungan adalah sebagai memorial kusuma bangsa, artinya di sini adalah pembela tanah air yang telah merelakan nyawanya hilang. Dan publik diharapkan mengenang perjuangan serta mampu meneladani prinsip perjuangan yang telah diberikan oleh pejuang tersebut. Mereka ikhlas tidak menikmati kehidupan

setelah merdeka; pengorbanan mereka supaya tetap dikenang dan tetap mempertahankan kedaulatan bangsa. Patung tersebut merupakan penghormatan kepada para pahlawan yang gugur di pertempuran. Generasi berikutnya supaya mempertahankan kemerdekaan tetapi tidak mengenyam kenikmatan dunia.

Kerumitan yang dialami oleh Hendra Gunawan ketika mematungkan adalah kesulitan membuat wajah yang tepat dengan teknik *carving tools*. Kesulitannya mematung dengan teknik ini adalah tidak bisa diulang atau ditambah lagi, karena bahan batu *monostone* ini sulit digunakan. Batu keras yang berasal dari gunung Merapi ini mempunyai kerumitan khas yaitu harus mematung dengan perlahan-lahan dan teliti serta hati-hati agar tidak patah atau pecah ketika sedang dipahat.

#### **b. Penempatan Patung tentang Ikon terhadap *Site plan***

*Complexity* yang berikutnya adalah: kemampuan menata unsur-unsur tata letak, *zoning*, sirkulasi, pusat perhatian dan ikon lokasi harus dibaca seketika dilihat. Tata letak patung terhadap bangunan yang ada di kompleks penempatan patung harus terkoordinasi dengan tepat. Artinya, patung tersebut tidak mendominasi, namun dapat memberikan warna, ikon pada lokasi tersebut. *Site plan* inilah yang menjadikan perhitungan memasang karya patung monumen.

*Zoning* adalah pembagian wilayah suatu *site plan* yang memfungsikan masing-masing wilayah tersebut merupakan satu kesatuan arti. Untuk itu, penempatan patung ini juga harus mampu memberi penjelasan kondisi lokasi yang bersangkutan. Konsep *zoning* ini dikuatkan oleh patung, sehingga patung tersebut mempunyai arti baru terhadap keseluruhan tata letak lokasi. Penempatan patung menjadi penentu *zoning* sekaligus juga berfungsi sebagai pengatur sirkulasi lokasi tersebut. Melalui penataan khas dimana patung tersebut berfungsi sebagai ikon maupun penentu posisi bentuk secara keseluruhan, maka patung harus mampu memberikan gambaran sirkulasi yang akan dilewati pengunjung.

Tata letak Taman Makam Pahlawan Kusumanegara dibagi dalam 4 *zona* yang masing-masing wilayah tersebut mempunyai peran, diantaranya: (a) zone halaman depan, difungsikan sebagai lokasi halaman untuk persiapan masuk pada makam. Di tengah halaman dipasang patung jenderal Sudirman berfungsi sebagai *center of interest*. Di samping itu sebagian halaman sering pula untuk meletakkan karangan bunga, sehingga halaman tersebut digunakan untuk hal-hal seremonial dan upacara. Sebagai latar patung, terdapat pintu masuk makam yang menjadi pembatas halaman depan dengan halaman selanjutnya. (b) makam pahlawan Nasional yang gugur ketika berjuang di medan perang. Nama para

tokoh (pejuang) tersebut kadang tidak tercantum karena anonim.

(c) halaman kanan (sebelah barat) merupakan kelompok makan para pejuang yang pernah ikut membela tanah air namun meninggal belakangan setelah kondisi aman. Wilayah ini dilengkapi dengan atribut pangkat serta karakter tokoh tersebut.

(d) wilayah Timur dimanfaatkan untuk memberikan gambaran beberapa tokoh yang disemayamkan adalah tokoh yang masuk dalam ketentaraan.

Kerumitan *site plan* ini berbeda dengan Museum Sasmitaloka. Lokasi museum ini termasuk tidak menarik, karena posisi museum tidak terekspos dengan baik. *Zona* museum ini lebih menekankan sebagai metoda belajar; sesuai dengan tujuan utama pendirian museum ini adalah sebagai *petilasan* penentuan *zona* seperti prinsip belajar, diantaranya: (a) pembukaan diisi dengan konsep apresepsi, yaitu pemberian pengantar yang dapat memberikan pengeertian atau memfokuskan pandangan dan konsentrasi berpikir ke arah bangunan. Di dalam bangunan adalah arsip dan koleksi pesenjataan serta sejarah yang dituliskan dalam tempat khusus. Di ruang depan sebagai pembukaan ini diisi dengan patung jenderal Sudirman, dimana posisi patung Sudirman ini sebagai penarik perhatian. Namun, seperti tlah diutarakan di depan, penempatan figur tersebut tersisihkan oleh tiang bendera, maupun meriam yang ada di samping patung.

Kondisi inilah yang menyebabkan kerumitan dalam menata *site plan* museum Sasmitaloka. (b) bagian ruangan, bagian ini mengungkapkan artefak yang dapat membantu menjelaskan posisi Sudirman sebagai pahlawan, Guru serta orang tua (kepala keluarga), sehingga lokal (ruang) yang sebenarnya adalah kamar, kemudian difungsikan sebagai bilik untuk meletakkan artefak dan keterangan grafis tentang sejarah, perjuangan dan rumah tinggal serta pusat komando. (c) ruang pendukung adalah ruang yang masih digunakan sebagai tempat tinggal keluarga Sudirman, sehingga suasana asli sebagai rumah dan pusat komando terasa naturalistik.

Pemasangan patung di halaman Gedung DPRD DIY dapat dikatakan hanya sebagai pusat perhatian (*eye catcher*) dan sebagai dekorasi gedung tersebut. Semula patung ini berada di tengah kolam, namun belakangan kolam tidak difungsikan lagi, sehingga nuansa konsentrasi tidak tampak. Kerumitan penataan ini terasa sekali terdesak oleh kepentingan parkir para anggota DPR dan tamu, karena secara khidmat teah berkurang oleh hiruk pikuknya jalan Malioboro, alih fungsi dari sebuah kolam menjadi tempat parkir. Pemeliharaan patung kurang maksimal oleh karenanya tidak menunjukkan kerumitan dalam ide sebagai penghias sekaligus sebagai monumen perjuangan tidak tampak.

### **c. Mencari posisi dan komposisi yang tepat**

Makna kerumitan (*complexity*) dapat dimaknai kesulitan mencari posisi penempatan patung terhadap latar belakang, situasi lingkungan, arti pemasangan patung dan tujuan pemasangan. Penempatan sosok (figur) patung sangat strategis dalam situasi yang global; misalnya dilihat dari *master plan* maupun *site plan*. Konteks *master plan*, posisi patung harus dapat mendukung gagasan didikan area tersebut; artinya patung yang dipasang memang dirancang bersamaan dengan kehadiran lokasi (area) tersebut. Perancangan didahului dengan studi kelayakan (pra perancangan), dengan demikian keberadaan patung adalah *by design*. Penempatan patung seperti ini lebih memperhitungkan efek dan dampak kehadiran patung. Seperti patung monumen di Taman Makam Pahlawan sebenarnya hadir terlebih dahulu, namun sudah dirancang bahwa patung akan dihadirkan di sebelah depan difungsikan sebagai *center of interest*. Patung dihadirkan bersamaan dengan desain pintu gerbang masuk makam, sehingga terlihat suasana yang akan dicapai dapat dipenuhi.

Dua lokasi lain, seperti: Museum Sasmitaloka dan Gedung DPRD DIY merupakan improvisasi. Patung Sudirman ditambahkan sebagai penanda atau monumen. Kehadirannya sebagai prinsip *by utilization*. Patung ini menjadi petanda bahwa

keberadaannya di halaman Museum Sasmitaloka sebagai informasi. Sedangkan pemasangan di halaman DPRD DIY sebagai hiasan dan sengaja hanya sebagai penanda bahwa di lokasi tersebut dahulu digunakan sebagai ajang pertempuran. Kerumitan pemasangan ini sebagai cara untuk menghadirkan konsep patung monumen. Dua lokasi belakangan merupakan usaha untuk mengatasi: (1) bentuk gedung terhadap patung yang akan dipasang, (2) mampu memberi inspirasi kostum patung yang disesuaikan dengan misi area pematungan tersebut. (3) tetap memperhatikan asas komposisi, kesatuan (*unity*), (4) mampu memberikan ikon dan petanda keartistikan bentuk patung dan kesesuaiannya dengan maknanya. (5) Memberi arti secara garis besar ikon terhadap *landmark* kota Yogyakarta sebagai kota perjuangan pertahanan kemerdekaan Indonesia pada waktu Agresi Belanda.

Ketiga lokasi patung jika dilihat sebagai karya seni, telah menunjukkan karya patung ekspresif. Salah satu persyaratan ekspresi adalah masing-masing patung yang ditampilkan sebagai patung monumen mempunyai cirikhasnya. Masing-masing patung diungkapkan oleh seniman yang mampu mengubah idealisme menjadi realisme sosial. Dikatakan sebagai realisme sosial, karena patung tersebut mempunyai gaya mengekspresikan.

### **3. Kesungguhan (*intensity*)**

Intensity (kesungguhan), suatu benda yang dikatakan yang memiliki nilai estetis bukanlah suatu benda yang kosong, melainkan memiliki kualitas yang menonjol dalam penampilannya. Penempatan patung disesuaikan dengan bentuk patung, artinya bentuk patung beserta kostum dan *property*nya tetap merupakan perhitungan sebagai kekuatan dan kesungguhan (*intensity*) seperti:

- a. Patung Sudirman di Taman Makam Pahlawan selain sebagai patung monumen juga berperan sebagai penanda lokasi makam. Lokasi makam pun juga harus diperhatikan bentuk dan karakter tubuh serta kostumnya. Kostum patung di Taman Makam Pahlawan adalah sosok seorang rakyat kecil yang mempunyai keteguhan dalam memimpin. Patung ini menggambarkan sosok rakyat yang berjuang namun juga sebagai tokoh yang arif dalam memimpin. Kondisi sakit yang seharusnya dipatungkan secara realistik (formal) namun diusahakan tetap menunjukkan kegagahan. Dengan demikian intensity patung ini adalah pematungan watak seorang rakyat kecil yang ikut mempertahankan kemerdekaan. Pematungan watak ini dianggap mempunyai nilai kejuangan daripada realistiknya sebuah patung.

- b. Patung di Museum Sasmitaloka dianggap mempunyai kesungguhan dalam mematungkan semangat juang. Diakui oleh beberapa responden, bahwa patung ini dianggap 'melebih-lebihkan' sosok Sudirman. Posisi menunggang kuda dengan badan tegap serta kostum militer gaya militer Jepang lebih merujuk kepada informasi situasi peperangan saat itu. Bahwa kostum militer gaya Indonesia belum ditemukan secara formal. Pejuang ditandai dengan peralatan dan semangat, bukan pada kostumnya. Oleh karenanya untuk mendongkrak ide kemiliteran, maka keberadaan patung tersebut sebagai penanda semangat juang bagi para pejuang pada saat itu. Pematungan ini berdasarkan rekonstruksi dari beberapa foto dan triangulasi data dengan istri dan teman dekat Sudirman yang masih hidup.
- c. Jika dua patung di atas adalah kemampuan menerjemahkan pesan (misi) pematungan, dimana sosok patung Sudirman di halaman depan gedung DPRD DIY adalah penggambaran rakyat biasa yang berjuang. Prinsip perjuangan tidak hanya dipunyai oleh militer, namun milik rakyat sebagai ujud dari dasar bela negara. Jika dilihat secara proporsi, patung ini tidak banyak menunjukkan posisi dan kostum kemiliteran. Patung tersebut justru terlihat realistis, namun tidak sepenuhnya bisa dicapai. Hal ini disebabkan oleh kesulitan memahat; ilmu

pahat sudah ditinggalkan sejak masa Klasikisme<sup>18</sup> seni di Indonesia. Letak kerakyatan dilihat dari: (1) kostum orang yang biasa (kebanyakan rakyat), justru pakaian orang yang dikenakan adalah kostum sedang menderita kesakitan, (2) wajah terlihat sayu, karena Sudirman pada saat itu sedang sakit (sakit paru-paru), sehingga membawa tongkat dengan posisi berdiri dan hormat. (3) sepatu militer (*boot*) menunjukkan semangat juangnya. Dari uraian ini dapat ditarik makna, pematungan Sudirman ini adalah realistik.

### **C. Patung Jenderal Sudirman Sebagai *Landmark***

Seperti tersirat dalam uraian sebelumnya bahwa tujuan patung monumen adalah sebagai penanda (*landmark*). Kata *landmark* sendiri diartikan tanda yang mengikat dengan keseluruhan bangunan atau area. Kata *landmark* dapat diartikan: hal yang menonjol, kejadian peristiwa penting, penunjuk, sesuatu yg mudah dilihat atau dikenal: *the position of a prominent or well-known object in a particular landscape* ([http://www.kompasiana.com/bene/apa-padanan-kata-landmark-dalam-bahasa-indonesia\\_552e1bbb6ea834003c8b457a2](http://www.kompasiana.com/bene/apa-padanan-kata-landmark-dalam-bahasa-indonesia_552e1bbb6ea834003c8b457a2), diunduh darumoyo 31 Januari

---

18

Soedarso (1976) mengatakan bahwa sejarah kesenian di Indonesia ditahapkan menjadi lima, diantaranya: (1) masa pra sejarah, (2) masa tradisionalisme, (3) masa klasik yang termasuk masa kejayaan seni India di Indonesia, (4) masa modernisme, setelah seni lukis berkembang atau masa kejayaan Islam di Indonesia, dan (5) masa postmodernisme.

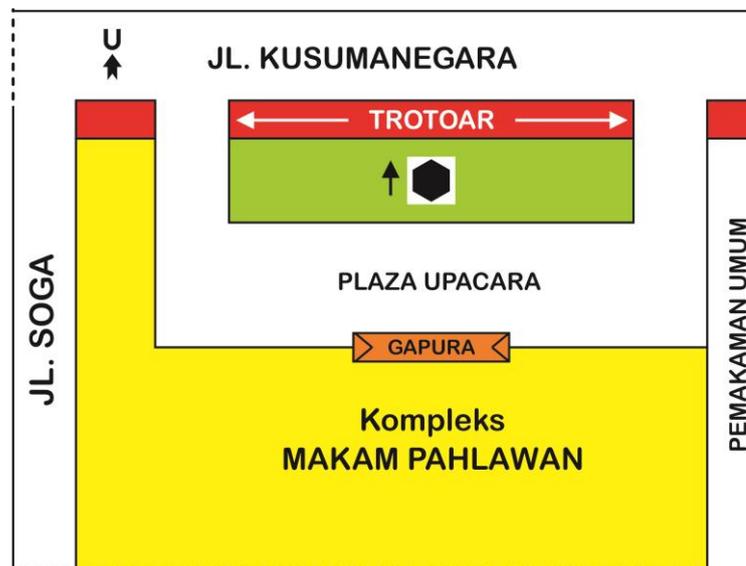
2017). Pengertian di atas untuk menandai *landmark* sebuah kota atau lokasi dengan karya patung berarti: karya patung monumen jenderal Sudirman mampu berperan sebagai penanda khas karena mampu memberikan gambaran (menonjol) tentang peristiwa atau kejadian sehingga mudah dikenal orang.

Konteks patung monumen jenderal Sudirman di kota Yogyakarta dapat dirinci sebagai berikut: (1) pematungan atau pemasangan patung terhadap area, seperti TMP Kusuma Negara, Museum Sasmitaloka, dan Halaman Gedung DPR DIY. (2) ketiga patung yang dipasang pada tiga lokasi tersebut mampu berperan sebagai penanda kota perjuangan mempertahankan kemerdekaan (Agresi Belanda). Dalam hal ini patung Sudirman sebagai penanda kota Yogyakarta basis perjuangan. Sebenarnya, *landmark* perjuangan mempertahankan kemerdekaan di Yogyakarta bermacam-macam, seperti: keraton Yogyakarta sebagai basis perang gerilya, Puro Pakualaman sebagai basis komando perjuangan melalui penyiaran atau berita. Monumen **Serangan Oemoem Satu Maret** yang diletakkan pada titik 0 kilo meter Kota Yogyakarta, Gedung Agung Yogyakarta dan Beteng Vredeborg maupun kampung Kota Baru (gereja Katholik Kota Baru) Yogyakarta. Sederetan bangunan atau gedung ini merupakan bukti fisik, sedangkan kesemuanya dipimpin perjuangan oleh

Sudirman. Berangkat dari kondisi faktual ini Sudirman dijadikan penanda, dengan beberapa macam ekspresi.

### 1. Pemasangan Patung Terhadap Area

Pemasangan Patung Monumen Jenderal Sudirman di areal TMP Kusumanegara Yogyakarta, ditempatkan di halaman depan pintu gerbang utama makam, patung menghadap utara terbuat dari perunggu. Tinggi landasan dan patung 5.30 m. Patung monumen ini adalah patung pengganti yang lama (patung Garuda) letak dan posisi sama hanya ditambah vustek 1.50m.



Gambar no 2. Rekonstruksi Denah Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara di Kota Yogyakarta (Gambar : Daru MD)



Gambar no 3. Foto Lokasi Penempatan Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara di Kota Yogyakarta (Foto : Aran Handoko, 2013)

Patung Jenderal Sudirman yang dipasang pada halaman TMP Kusumanegara sebagai *landmark* taman makam sudah sesuai. Penanda utama adalah figur patung dengan kondisi tegap sebagai ikon patung kekuatan dan ketegapan Sudirman memimpin pasukan. Posisi tangan memegang properti menandakan keberanian atau menantang musuh. Namun dalam kondisi lemah dan akhirnya meninggal dunia dapat dijadikan pokok peristiwa yang dipatungkan.

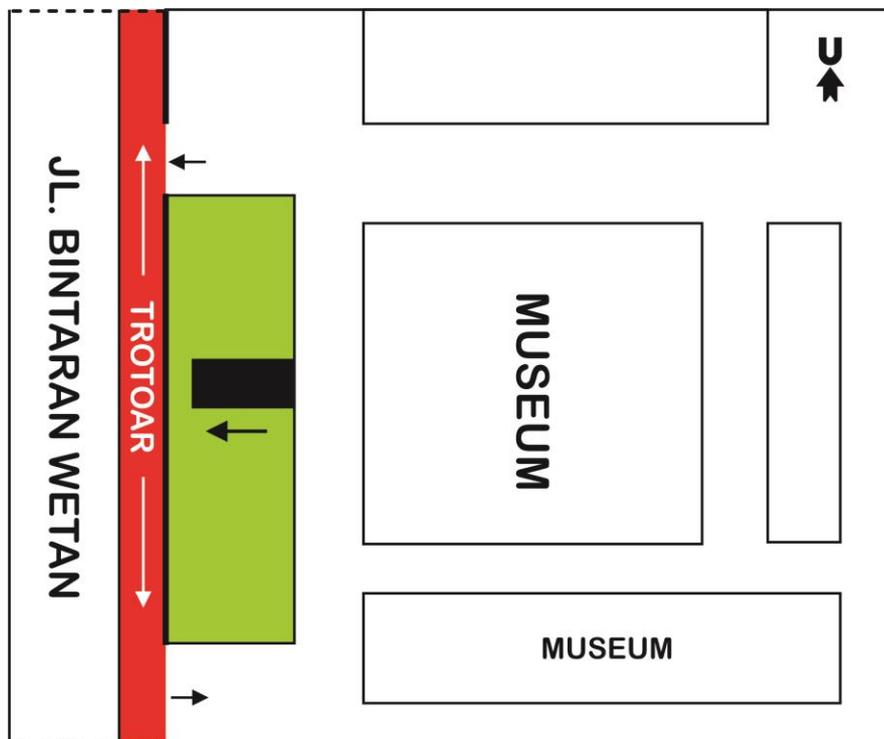
Dalam lokasi ini Taman Makam Pahlawan Kusumanegara atau TMP Kusumanegara adalah sebutan untuk kompleks pemakaman Wijaya Brata yang berlokasi di Jalan Kusumanegara, Yogyakarta, dan dikhususkan untuk pemakaman bagi mereka yang telah berjasa kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia,

termasuk para pahlawan nasional, anggota militer, dan pejabat tinggi negara. (Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia, diunduh 2 Desember 2016) ini juga berlaku untuk Museum Sasmitaloka; museum ini dijadikan *landmark* untuk rumah dan kantor. Berdasarkan *site plan* yang ada maka sudah tepat sebagai gambaran umum.

Museum bertugas mengoleksi benda sejarah, maka museum ini sudah dapat dikatakan tepat, dan pemasangan patung tersebut sebagai penguat pandangan. Museum tersebut bertujuan sebagai pusat informasi perjuangan para pahlawan khususnya jenderal Sudirman. Selanjutnya diberi nama sasmita karena mempunyai arti khusus:

“ Museum Sasmitaloka Panglima Besar (Pangsar) Jenderal Sudirman adalah museum sejarah dengan koleksi mengenai perjuangan Jenderal Sudirman. Kata *sasmita* berasal dari bahasa Jawa, yang berarti "peringat", "mengenang", sedangkan *loka* berarti "tempat". "Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman" artinya merupakan tempat untuk mengenang pengabdian, pengorbanan dan perjuangan Panglima Besar Jenderal Sudirman”. (Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia, diunduh darumoyo 2 Desember 2016)

Dengan demikian pemasangan patung jenderal Sudirman sebagai penanda peristiwa, pusat informasi dan dokumen sejarah yang sesungguhnya. Sedangkan postur Sudirman menunggang kuda diharapkan dapat memberi gambaran ketegapan menjadi seorang komandan perang.



Gambar no 4. Rekonstruksi Denah Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Museum Sasmitaloka , jalan Bintaran Wetan no 3, Kota Yogyakarta



Gambar no 5. Foto Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Museum Sasmitaloka , jalan Bintaran Wetan no 3, Kota Yogyakarta

Patung monumen di halaman gedung DPR jalan Malioboro ini pada saat ini sebagai patung hias. Kesan ini dilihat dari kondisi terkini, bahwa lokasi ini menjadi tempat parkir sehingga pandangan luas (*view*) patung terhadap *landmark* patung monumen perjuangan dapat dikatakan hambar. Padahal jika dilihat dari postur tubuh dan posisi patung berdiri dapat dikesankan kuat, misalnya beberapa komentar lewat google, sebagai berikut:

“ Patung yang memiliki tinggi sekitar 4 meter -- termasuk pondasinya-- ini terletak di depan gedung DPRD DIY, Jalan Malioboro, Yogyakarta. Pose Sudirman karya Hendra ini berbeda dengan patung yang berdiri kokoh di Jakarta yang memberi hormat. Hendra menciptakan patung Sudirman dengan tangan memegang dua sisi bagian depan jubahnya, seolah ingin merapatkan jubah ke tubuhnya. Tangan lainnya memegang tongkat.

Patung Hendra disebut-sebut menggambarkan Sudirman di usia menjelang akhir hayat. Penyakit TBC membuat tubuhnya kurus dengan tulang di wajah yang menonjol. Kondisi tubuh seperti inilah yang coba digambarkan Hendra, yaitu Sudirman yang humanis. Sedang sisi heroik Sudirman tampak dari matanya yang tetap tajam penuh optimisme di tengah kondisi badan yang ringkih. Sudirman meninggal dunia pada 29 Januari 1950 di usia 34 tahun.

[https://www.google.co.id/?gws\\_rd=ssl#q=pemasangan+patung+Sudirman+di+halaman+gedung+DPR+Yogyakarta](https://www.google.co.id/?gws_rd=ssl#q=pemasangan+patung+Sudirman+di+halaman+gedung+DPR+Yogyakarta) diunduh darumoyo tanggal Februari 2017

Uraian di atas menunjukkan pengertian bahwa terdapat variasi cara dalam menampilkan sebuah karya patung sebagai *land mark* area atau lokasi. Dua buah patung yang dipasang: (1) di TMP Kusumanegara dan (2) Museum Sasmitaloka mampu memberi

*landmark* suatu area. Dua karya tersebut dapat dikatakan sebagai patung pesan, karena misi pematungan itu idealistis. Forma patung adalah ekspresi karakter dan patung sebagai medianya. Sehingga, patung menjadi semacam tulisan yang dibaca dengan bagian-per bagian maupun secara holistik (keseluruhan) dengan metoda *ganzheit*. Di bawah ini terdapat denah halaman gedung DPR DIY yang digunakan untuk memasang patung Sudirman. Diharapkan, patung tersebut sebagai *landmark* kota Yogyakarta.



Gambar no 6. Rekonstruksi Denah Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Halaman Gedung Dewan Perwakilan Rakyat Daerah DIY di jalam Malioboro -Kota Yogyakarta (Gambar : Daru MD)



Gambar no 7. Foto Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman Di Halaman Gedung Dewan Perwakilan Rakyat Daerah DIY di jalam Malioboro -Kota Yogyakarta

(Foto : Aran Handoko 2013)

## **2. Pemasangan tiga buah patung Monumen terhadap landmark Kota Yogyakarta.**

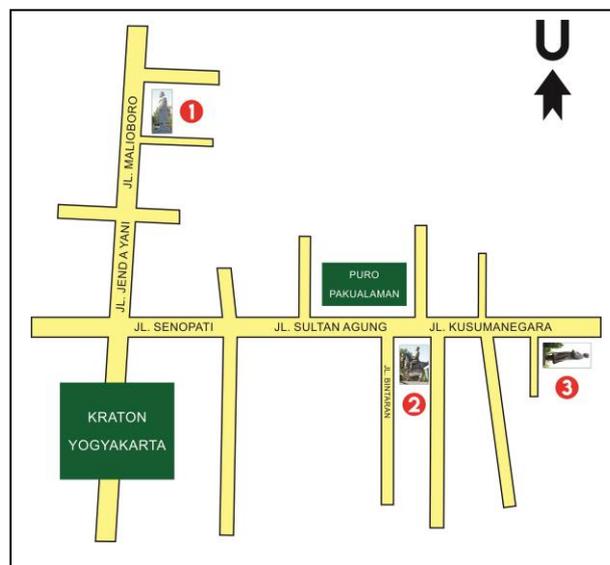
Jika uraian di atas membahas patung sebagai *land mark* lokasi atau are, maka dalam uraian ini akan dibahas posisi tiga buah patung terhadap ikon Yogyakarta kota perjuangan melawan agresi II Belanda. Jika dilihat dari sudut peta kota Yogyakarta, kota Yogyakarta yang tidak luas dengan kondisi penduduk yang padat serta berpenghuni sebagian mahasiswa dapat dijadikan sebagai ikon sejarah perjuangan. Secara *bird's eye view* ketiga lokasi patung tersebut membentuk huruf L. Jika dilihat secara sirkulasi, maka pemasangan tersebut dapat diartikan: *pertama* memberi arti alur sejarah: dari Malioboro dengan jalur satu arah menuju ke

arah kiri ditemui jalan P Senopati dan berlanjut ke timur masuk ruas jalan Bintara. Kemudian jalan menuju Timur untuk keluar dari kota Yogyakarta adalah jalan Kusumanegara; jalan ini menjadi jalan utama untuk kota Yogyakarta.

Tiga pemasangan patung tersebut memberi arti penting sebagai cerita sejarah Sudirman, dari orang biasa (rakyat) yang disertai tugas sebagai pemimpin perang (di halaman gedung DPR) kemudian ke Timur sebagai panglima perang yang ditandai dengan atribut kemiliteran secara penuh (lihat posisi patung di museum Sasmitaloka). Patung terakhir berada di TMP Kusuma negara; posisi di sebelah timur ini menunjukkan kostum Sudirman berpostur tegap namun terlihat sayu. Hal ini cocok dengan *land mark* sebagai patung makam. Atribut Sudirman kembali mengenakan jubah dan dengan properti lengkap serta memegang keris seolah ingin mengatakan teruskan perjuangan. Kondisi inilah yang memberikan gambaran bahwa penempatan patung tersebut sebagai tanda jasa pahlawan kemerdekaan serta pejabat militer yang berjasa.

Penghargaan tersebut dimaksudkan untuk mengenang kemenangan harus dibayar dengan nyawa. Posisi ini dianggap tepat karena menunjukkan sejarah atau biografi Sudirman sebagai pejuang, dari rakyat kecil yang berprofesi sebagai guru (di halaman Gedung DPRD DIY), hingga mempunyai kedudukan

Jenderal (panglima perang) (di museum Sasmitaloka), dan diakhiri dengan kematian atau surut hidupnya (di TMP Kusumanegara). Pada denah di bawah ini tergambaran siklus kehidupan ketentaraan (kemiliteran) jenderal Sudirman; di awali dengan sikap sahaj sebagai rakyat biasa berada di jalan utama kota Yogyakarta dengan posisi satu arah, kemudian di museum Sasmitaloka (di pinggir kota Yogyakarta sebelah Timur) merupakan penggambaran ketika sebagai panglima perang, dan di TMP Kusumanegara sebagai pengakhiran hidup (akhir hayat seseorang) yang ditunjukkan oleh makam para pahlawan. Peta di bawah ini mirip dengan skema perjuangan Sudirman dengan arah huruf L.



Gambar no 8. Rekonstruksi Denah Lokasi Patung Monumen Jenderal Sudirman berdasarkan arah jalan, Di Kota Yogyakarta

#### **D. Patung Monumen Jenderal Sudirman Sebagai Media Pendidikan Karakter Bangsa**

Penempatan patung tokoh pahlawan nasional berkaitan dengan: sejarah, pendidikan dan tujuan kota/daerah tersebut. Uraian tentang pemaknaan sejarah telah diutarakan secara implisit pada uraian di atas; sedangkan patung berkaitan dengan pendidikan akan dibahas berlainan dengan pendidikan bela negara. Konteks pendidikan bela negara terkait dengan pendidikan karakter, dan selanjutnya difokuskan dalam 5 bentuk/isi pendidikan karakter, yaitu: (1) hidup bersahaja, (2) berpendirian kuat, (3) kearifan dalam memimpin (4) lembah manah (ramah) dengan dasar toleransi sosial, (5) pasrah dan rela berkorban.

Patung sebagai media pendidikan karakter tersebut berkaitan dengan dua hal: *pertama*, patung tunggal dengan berbagai arti atau maksud. *Kedua*, patung dalam kaitannya dengan lokasi, sehingga mempunyai arti khusus (*land mark*). Patung tunggal jika dikaji berdasarkan bentuk masing-masing anggota badan seperti: ekspresi wajah, kostum, properti dan asesori maupun figur secara keseluruhan. Dalam membahas unsur anggota badan (tubuh) figur akan dikaitkan dengan 5 isi pendidikan karakter bela negara. Unsur anggota tubuh yang akan dibahas adalah 3 Patung Jenderal Sudirman yang diciptakan oleh Hendra Gunawan, Saptoto dan Dunadi.

Diakui oleh pematung Win Dwi Laksono (54 tahun) bahwa pembuatan patung tersebut merupakan idealismenya namun juga sebagai kreativitas menerjemahkan pesan:

“ Pematung harus mempunyai idealisme, maka pembuatan karya apalagi berkaitan patung monumen harus sesuai dengan fakta sejarah, artinya sejarah harus punya otentik tidak bisa ditambah atau dikurangi. jika ada penyimpangan tidak sesuai apa adanya maka setiap seniman mempunyai kecerdasan sendiri dalam memvisualkan sebuah bentuk tokoh yang dibuatnya. Otentik yang dijiwai, otentik yang tidak bisa ditawar tawar karena jiwa sama dengan daya sehingga karya dihadirkan, kesan menjiwai atau kesan hidup, sesuai dengan harapannya. Inilah idealisme seniman untuk masuk kualitas karya itu kompleks, artinya semakin kedalam yang ditemukan adalah nilai-nilai universal.” (wawancara, 12 Oktober 2011)

### **1. Ekspresi Wajah**

Tiga foto di bawah ini adalah ekspresi wajah terlihat dari profil (samping) terdapat perbedaan ekspresi. Gambar 9c mengesankan ekspresi naturalistik sebagai orang awam dan terasa serius dalam menangkap permasalahan. Jika dilihat dari deretan pendidikan karakter yang diajukan, maka foto tersebut lebih menunjukkan karakter kesahajaan, dimana pemimpin yang bersahaja menjadi andalan utama. Prinsip kesahajaan seorang pemimpin besar ini menjadi teladan bagi pendidikan secara formal maupun informal di rumah dan masyarakat. Patung ini juga menunjukkan kepemimpinan yang arif. Gambar no 9b menunjukkan kecerahan, berarti karakter yang ditampilkan

adalah kepemimpinan yang arif dengan wajah cerah. Tampak bersedia bekerjasama dengan anak buah dan orang lain. Prinsip pendidikan karakter yang dimunculkan juga toleransi sosial tinggi karena tidak menunjukkan wajah yang garang, walaupun tegas.

Gambar no 9 (a, b c) ekspresi wajah patung jenderal Sudirman di TMP Kusumanegara



Gambar no 9. a



Gambar no 9. b



Gambar no 9. c

Gambar no 10 (a, b c) ekspresi wajah patung jenderal Sudirman di Museum Sasmitaloka



Gambar no 10. a



Gambar no 10. b



Gambar no 10. c

Gambar no 11 (a, b c) ekspresi wajah patung jenderal Sudirman di halaman gedung DPR DIY



Gambar no 11. a



Gambar no 11. b



Gambar no 11. c

Pada gambar no 9 a, ekspresi wajah tampak dari samping dan gambar no 9 b adalah tampak muka; kedua buah gambar tersebut terinspirasi dari foto (9 c). Ketiganya (9 a, b, c) diharapkan menunjukkan karakter pemimpin yang kerakyan dengan penampilan tenang, namun sebenarnya secara keseluruhan menunjukkan wajah yang pusat sehingga terasa mirip dengan jasad. Gambar no 10 a, b dan c merupakan ekspresi wajah Sudirman berpendirian kuat, dasar toleransi sosial dan kearifan memimpin serta rela berkorban. Dua buah gambar di atas terinspirasi dari foto muka Sudirman (gambar no 10 c). Sedangkan gambar 11 a, b, dan c merupakan penggambaran karakter pasrah dan rela berkorban, kearifan dalam memimpin, dan lembah manah (ramah) dengan dasar toleransi sosial.

## **2. Kostum, Properti dan Asesori**

Ekspresi dalam karya seni patung termasuk kostum dan properti; kostum dapat menunjukkan karakter secara keseluruhan dari penampilan, karena dengan kostum akan menunjukkan kedudukan, watak atau karakter serta tugas atau jabatan seseorang. Oleh karenanya kostum dapat disebut busana. Dalam bahasa Jawa, busana adalah pakaian yang dapat *membesut* mengemas badan sehingga menunjukkan kedudukan tertentu seseorang serta kebiasaan seseorang. Kostum atau busana yang dikenakan oleh Sudirman dalam penelitian ini merujuk kepada

ciri khas Sudirman sebagai orang biasa dan Sudirman sebagai pemimpin perang (panglima). Apalagi dalam konteks kemiliteran, busana seorang militer akan menunjukkan pangkat militernya; misalnya: Kolonel, Mayor akan mengenakan kostum dan properti serta asesori yang berbeda dengan bintangara.

Kostum atau busana Sudirman dalam penelitian patung monumen di Yogyakarta terdapat tiga variasi: (a) versi rakyat biasa yang mempunyai wibawa pemimpin sehingga ciri khas kostum tidak menunjukkan jabatan namun sebagai seorang yang arif. (b) versi pemimpin militer atau panglima dengan kostum atau busana militer lengkap dengan pangkat, *property* dan asesori. (c) kostum rakyat dengan penampilan bersahaja menampakkan visi pemimpin yang berasal dari rakyat dan terlihat wibawa. Kostum kerakyatan yang dimaksud adalah kostum yang melekat dengan kebiasaan (kasual) seperti busana Jawa. Di bawah ini akan diuraikan beberapa kostum atau busana tiga buah patung Sudirman:

- a. Kostum (busana) patung monumen di TMP Kusumanegara.

Dilihat secara keseluruhan busana patung Sudirman yang diletakkan di halaman Taman Makam Pahlawan Kusumanegara memberi kesan mewah dengan posisi berdiri tegap menantang lawan (gambar no 12 a). Jas luar sebenarnya berfungsi memperhalus pakaian yang ada di dalamnya.

Pakaian penutup ini adalah jenis wool namun sebelumnya didahului dengan jas hujan. Lapisan di dalamnya adalah kaos panjang (wawancara dengan Sasrtodimedjo, Paidjan (85 tahun) 3 Maret 2012). Penampilan draperi realistik sehingga memberi gambaran kemewahan. Properti berupa keris yang masih diposisikan di dada depan menunjukkan ketegapan serta keberanian menantang. Kemudian ikat kepala yang dikenakan adalah ikat kepala yang disusun rapi dengan memberikan gambaran sifat sederhana dan karakteristik orang Jawa. Kondisi lemas namun masih memegang tongkat seorang pemimpin ditunjukkan oleh properti tongkat, yang senyatanya tongkat tersebut sebagai penyangga, karena Sudirman dalam kondisi sedang sakit. Jas luar yang terbuka kancing satu buah di sebelah bawah menunjukkan dalam posisi gerak. Demikian pula sikap tegas dan bela negara ini terdapat pada sepatunya. Sepatu ini sebenarnya tidak selalu dikenakan Sudirman setiap saat (kadang-kadang mengenakan sandal) oleh karenanya sebagian foto Sudirman mengenakan sandal.

b. Kostum (busana) patung monumen di Museum Sasmitaloka.

Jika patung Sudirman di TMP Kusumanegara posisi figur (tokoh) berdiri, maka di museum Sasmitaloka dalam posisi duduk. Sudirman diposisikan sebagai panglima pemimpin perang dengan atribut busana penuh seorang militer (gambar

no 12 b). Pematungan ini berangkat dari representasi karakter dan bentuk pada foto Sudirman ketika menunggang kuda (gambar 13). Tampilan di museum Sasmitaloka tampak dikreasikan berdasar pesanan. Posisi Sudirman (gambar 13) terasa tidak segar dan posisi sakit, namun direpresentasikan dengan tegap agar mengesankan berjiwa perwira dan tidak lemah seperti orang yang sedang sakit. Berkaitan dengan patung untuk sebuah monumen , citra seorang pemimpin perang seperti sosok Sudirman sudah dikenali oleh publik tampilan bentuknya sengaja beda dengan kondisi yang sebenarnya (12 b)

c. Kostum (busana) patung di Halaman Gedung DPRD DIY

Sesuai dengan teknik pematungan pahat (sebagai warisan mematum masa pra kemerdekaan (Indonesia Klasik) seniman patung seolah merasa kesulitan (wawancara dengan Soetopo tanggal 12 November 2012). Draperi jubah/jas tidak dapat menggambarkan kondisi sesungguhnya, banyak variasi namun tidak sesuai. Sepatu *boot* yang dikenakan tidak menampilkan sebagai pemimpin yang sederhana. Seperti pada gambar no. 12 c, pakaian bawah seolah seperti sarung dan celana panjang. Tongkat (*teken*, Jawa) dipegang dengan tangan kiri dan tangan kanan memegang jas (pinggiran baju). Selanjutnya, patung ini terasa impresif dengan draperi yang kaku, karena kesulitan

dalam memahat batu. Ikat kepala yang dikenakan lebih menunjukkan prinsip sosialisme realisme. Sehingga, secara keseluruhan patung ini (gambar no 12c) cenderung mengungkapkan secara realisme namun belum mencapai realistik.

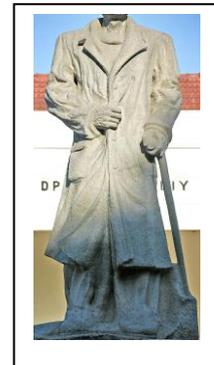
Gambar no 12. (a, b c) kostum (pakaian) patung jenderal Sudirman



Gambar no 12. a



Gambar no 12. b



Gambar no 12. c



Gambar no 13. Foto Sudirman menunggang Kuda.  
(Sumber: Museum Sasmitaloka, 2015)

### 3. Pandangan Utuh

Keterangan letak dan lokasi patung monumen Jenderal Sudirman

- a. Letak patung monumen Jenderal Sudirman karya Hendra Gunawan di halaman gedung DPRD DIY, lokasi di jalan Malioboro no 54 Yogyakarta menghadap ke barat, jarak monumen dari pusat kota  $\pm$  1 km. Posisi letak Patung ini menghadap ke Barat di depan halaman gedung DPRD DIY Patung Jenderal Sudirman karya Hendra Gunawan dibuat 1949-1951 tinggi  $\pm$  3m dari bahan batu andesit terpasang sebagai monumen 1952.

Keberadaan patung Jenderal Sudirman pada areal gedung DPRD DIY jalan Malioboro 54 kelurahan Suryatmajan kecamatan Danurejan kota Yogyakarta. Lokasi gedung berada sebelah selatan Dinas Pariwisata DIY atau disebelah utara jalan Perwakilan. Dahulu gedung ini bernama Loge Mataram disebut dalam bahasa *Belanda Loge Mataram te Djokjakarta Nederlands Oost Indie* ada yang menyebut Loji Setan karena dahulu sebagai tempat pemujaan teosofi dan gerakan *Freemasonry* dalam bahasa Belanda disebut *Vrijmetselarij sekte Mason Bebas*. Loge Mataram didirikan pada tahun 1870. Pada tahun 1925-1949 Loge Mataram bernama Loge Marlborough di fungsikan sebagai kantor Komite Nasional Indonesia kemudian oleh *Luch Bescherming Dienst* di

manfaatkan menjadi ruang pameran pada tahun 1940. Hendra Gunawan pada tahun 1946 pameran tunggal pertama kali di gedung Komite Nasional Indonesia. Sejak tahun 1946 digunakan oleh dewan Perwakilan Daerah DIY sampai sekarang.

Pada tahun 1953 halaman gedung DPRD DIY untuk pameran seni patung batu Modern I di Indonesia oleh anggota Pelukis Rakyat. Karya ini dikerjakan di Desa Pakem Sleman DIY. Sampai sekarang setelah selesai pameran tahun 1953 masih diletakkan di halaman DPRD DIY. Gedung DPRD DIY memiliki gaya arsitektur Indiche Empire Style mirip dengan gedung Kimia Farma di Jakarta. Keberadaan patung Jenderal Sudirman karya Hendra Gunawan dibuat dari batu Andesit 1949-1951 di kerjakaan di desa Ngipiksari, Pakem, Sleman, DIY. Tinggi patung ± 3m dipasang depan gedung DPRD DIY. Tidak lepas dari fakta sejarah yang melatar belakangi pembuatan patung ini Hendra dibantu Edhi Sunarso, Sayono, Nasir Bondar, Juski Hakim, dan Chairul Bachri. Ide pembuatan patung berdasarkan kekagumannya atas perjuangan Sudirman. Dibawah patung bagian depan tergrat tulisan "Berdjuanglah terus korban tjukup banyak" dibawahnya Bapak Sudirman Pahlawan Panglima Besar. Dibelakang patung tertulis pembuatan 10 x 1950 Hendra,

guratan tulisan ini agak kabur ada sebagian yang tertutup semen. Sebagai *landmark* keberadaan patung monumen Jenderal Sudirman di tempatkan di halaman gedung DPRD DIY dengan kawasan Malioboro sangat penting dan strategis mempunyai nilai kesejarahan yang tidak bisa dilupakan. Patung Monumen Sudirman di tempatkan di area tempat yang strategis di halaman gedung DPRD DIY, atas prakarsa para seniman pada waktu itu , tidak ada peresmian monumen hanya diletakkan begitu saja. Patung Monumen Sudirman merupakan Patung Modern 1 di Indonesia.



Gambar no 14. Foto Sudirman berdiri tegak.  
(Foto Aran Handoko, 2013)

b. Letak patung monumen Jenderal Sudirman karya Saptoto di depan Museum Sasmitaloka Pangsar Jenderal Sudirman Yogyakarta, lokasi di jalan Bintaran wetan no 3 menghadap ke barat, jarak monumen dari pusat kota  $\pm$  1 km. Berdasarkan katalog museum, Museum Sasmitaloka Panglima Besar (Pangsar) Jenderal Sudirman menjadi dokumentasi sejarah perjuangan Jenderal Sudirman. Kata *sasmita* berasal dari bahasa Jawa: mengenang; kata *loka* berarti tempat. Maka arti Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman tempat mengenang pengabdian, perjuangan Panglima Besar Jenderal Sudirman. Gedung ini pada masa pemerintahan Hindia Belanda ini dipergunakan sebagai rumah dinas Mr. Wijnchenk (seorang pejabat keuangan Pura Pakualaman), sedangkan masa pendudukan Jepang, rumah ini dikosongkan dan perabotnya disita. Setelah Indonesia merdeka, gedung ini sebagai Markas Kompi "Tukul" dari Batalyon (selama 3 bulan). Pada tanggal 18 Desember 1945 - 19 Desember 1948 gedung ini menjadi kediaman resmi Jenderal Sudirman (setelah dilantik menjadi Panglima Besar Tentara Keamanan Rakyat).

Pada waktu Agresi Militer Belanda II digunakan sebagai Markas *Informatie Geheimen Brigade T* oleh tentara Belanda. Tanggal 27 Desember 1949, gedung ini digunakan sebagai Markas Komando Militer Kota Yogyakarta, Asrama Resimen

Infanteri XIII dan Penderita Cacat. Sejak 17 Juni 1968 sampai 30 Agustus 1982 digunakan sebagai Museum Angkatan Darat. Setelah dipandang gedung tidak representatif untuk museum maka menempati gedung baru di Markas Korem 072/Pamungkas di Jl. Jend. Sudirman 76 dan dipergunakan sebagai memorial museum "Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Soedirman, berdasarkan Surat Keputusan Kasad No. : *Skep/574/VII/1982*. Kemudian tanggal 30 Agustus 1982 diresmikan oleh Kasad Jenderal TNI Poniman.



Gambar no 15. Foto Sudirman menunggang Kuda.  
(Foto Aran Handoko, 2013)

c. Letak patung monumen Jenderal Sudirman karya Dunadi di depan gerbang Taman Makam Pahlawan Kusumanegara Yogyakarta, lokasi di jalan Kusumanegara menghadap ke utara, jarak monumen dari pusat kota  $\pm$  1,5 km. Posisi letak patung Jenderal Sudirman menghadap utara tepat ditengah-tengah halaman depan pintu masuk utama makam pahlawan

Patung Jenderal Sudirman karya Dunadi dibuat tahun 2006. Tinggi patung  $\pm$  3,5m dari bahan perunggu. Penempatan patung jarak antara jalan raya 10 m, terlalu dekat untuk dilihat publik, dari seberang jalan patung terhalang pohon dan kabel telepon yang membentang rendah. Posisi patung Jenderal Sudirman berdiri tegak memakai jubah memakai ikat kepala (destar) dan memegang tongkat di tangan kanannya. Patung dibuat kesan gagah, badan berisi tidak terlihat sakit ini dikonsepsikan Dunadi memang di tunjukkan keadaan Jenderal Sudirman dalam posisi siap, tegap, dan tegar sebagai seorang tokoh dan pemimpin perang yang disegani kawan atau lawan. Jenderal Sudirman memang sakit namun jangan di lihat sakit secara fisik akan tetapi jiwa semangat pantang menyerah yang menjadi suriteladan generasi penerusnya untuk mencontoh kepemimpinannya dengan diwujudkan simbol berbentuk patung figur utuh, fisik seperti sehat, berdiri tegap, menatap kedepan, memakai jubah, ikat kepala destar dan tongkat di

tangan kanannya. Patung Sudirman berdiri diatas 3 trap susunan lantai hampir 2,5m. Terkesan kokoh, susunan paling bawah berbentuk persegi panjang 10m x 11m tinggi 20cm, di atasnya berbentuk segi lima sama sisi 3m x 3m tinggi 30cm, di atas segi lima bentuk melati dengan sudut segi delapan sama sisi 1,5m x 1,5m tinggi 1m, di atas sudut segi delapan berbentuk dan kotak segi empat sama sisi (1m x 1m x 1m) susunan dudukan patung dengan 3 trap lantai dimaksudkan sebagai lambang bahwa kepemimpinan Jenderal Sudirman memiliki jiwa semangat militer yang dilandasi Pancasila dan UUD '45 dalam menjaga kedaulatan berkorban tanpa pamrih.

Keberadaan patung monumen Jenderal Sudirman di TPM Kusumanegara sebagai tanda penghormatan atas jasa-jasanya pemimpin pejuang kemerdekaan dengan pangkat Panglima Besar Jenderal Sudirman. Selain Jenderal Sudirman dimakamkan pula Letjen TNI Oerip Soemohardjo, Brigjen TNI Katamso Darmokusumo, Menteri Supeno dan Kolonel Sugiono. TMP Kusumanegara Yogyakarta didirikan pada 7 Oktober 1945 (luas area pemakaman 2.872 ha), TPM Kusumanegara adalah sebutan untuk kompleks pemakaman Wijaya Brata yang berlokasi di jalan Kusumanegara Yogyakarta dan dikhususkan untuk pemakaman bagi mereka yang telah berjasa kepada Negara Kesatuan Republik Indonesia termasuk pahlawan

Nasional, anggota militer dan pejabat tinggi negara. Pahlawan yang dimakamkan memiliki bintang jasa nasional veteran , di TPM Kusumanegara telah dimakamkan sebanyak 1946 orang lebih terdiri dari pahlawan sipil, pahlawan pejuang dan polisi. Didalam makam juga terdapat makam seorang prajurit tentara pasukan berani mati Jepang (Jibaku) disamping TPM Kusumanegara sebagai makam pahlawan juga sebagai destinasi wisata ziarah untuk umum.



Gambar no 16. Foto Sudirman berdiri tegak.  
(Foto Aran Handoko, 2013)

### **BAB III**

## **BENTUK PATUNG JENDERAL SUDIRMAN**

#### **A. Pengaruh Ideologi Seniman Terhadap Penciptaan Patung Monumen Jenderal Sudirman**

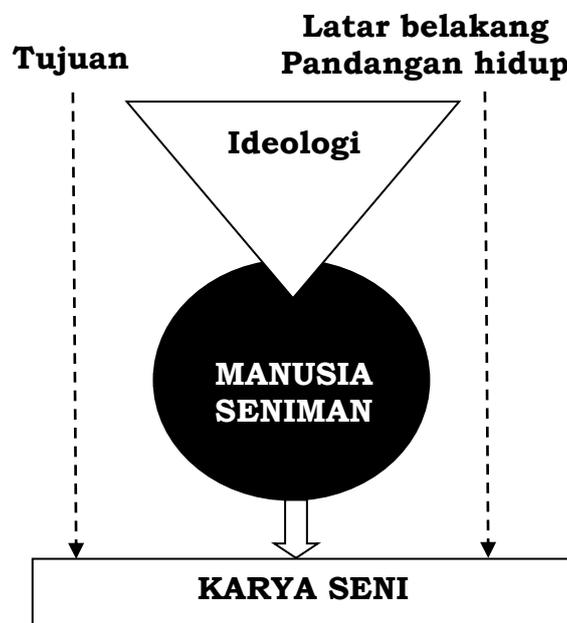
Ideologi berada pada manusia sendiri terkait dengan: pikiran, perasaan maupun perilakunya. Persoalan manusia yang mempunyai ideologi Marx mengatakan sebagai berikut:

“ Manusia menciptakan sejarah, namun mereka tidak dapat melakukannya sesuka hati; mereka tidak menciptakannya dalam situasi yang mereka pilih sendiri, namun dalam situasi yang begitu saja dihadapi, diterima, dan ditransmisikan dari masa lalu” (Kusuma Djaya, 2012: 28).

Oleh karenanya manusia merupakan tokoh sentral menghadirkan karya; pikiran ini dipengaruhi oleh ideologi dan ideologi dibangun atas dasar kepentingan manusia itu. Konstelasi pemikiran yang rumit tentang manusia sebagai pencipta karya seni dapat diuraikan dalam konstelasi penciptaan disebut dengan ‘konteks penciptaan’ atau latar belakang dan tujuan penciptaan (Hajar Pamadhi, 2015: 345). Jika digambarkan dalam bentuk skema, ideologi yang berkait dengan proses representasi objek karya seni sebagai berikut: manusia sebagai tokoh sentral, mempunyai pikiran dan perasaan. Dalam pikiran manusia terdapat hal yang menjadi pokoknya dan diidealkan sebagai titik besaran suatu kegiatannya. Pikiran ini juga mendapat pengaruh dari dan

pandangan hidup seniman. Oleh karenanya, tujuan, latar belakang dan pandangan hidup seseorang (seniman) sangat mempengaruhi ideologi penciptaan karya seni. Seperti halnya, latar belakang politik, sosial, agama dan ekonomi. Ketika seorang seniman mencipta karya seni belatar belakang ‘pesanan’ maka mempengaruhi estetika karya seninya.

Skema no 2: **Ideologi Konteks Penciptaan**



Skema di atas menunjukkan perjalanan konteks penciptaan karya seni; seni tidak lepas dari ideologi seseorang. Oleh karenanya, diajukan terminologi ideologi penciptaan karya seni patung monumen tersebut berangkat dari pengertian bahwa seniman patung tidak lepas dari 2 hal penting: (1) tujuan penciptaan dan (2) latar belakang penciptaan. Latar belakang penciptaan terkait dengan pandangan hidup, pengetahuan serta

kemampuan teknis berkarya. Hal ini perlu diungkapkan karena secara rasional kemampuan teknik penciptaan akan mempengaruhi: gaya, aliran serta pikiran dan perasaan untuk diekspresikan dalam karya seni patung.

Penelitian ini menelusuri gambaran ide dan pikiran ketiga seniman patung (Hendra Gunawan, Saptoto dan Dunadi) sehingga mempunyai gaya, aliran dan corak berkarya patung monumen Jenderal Sudirman. Penelitian ideologi penciptaan dimulai dengan mengungkap pikiran dari perilaku dalam penciptaan karya SRP, seperti: (a) cara mengobjektivikasi keindahan, (b) menubjektikkan hasil objektivikasi ke dalam karya seni, (c) *state of the art* yang diwacanakan ke dalam patung monumen. Langkah ini diawali dengan menarik garis sejarah dan ideologi ketiga seniman patung tersebut untuk menelusuri nutfah estetika penciptaan seni patung monumen Jenderal Sudirman. Monroe Beardsly (dalam Philip Alperson, 1992: 3) memberi formulasi "*something produced with the intention of giving it the capacity of satisfy the aesthetic interest*". Dalam tulisan ini tersirat bahwa karya seni terikat oleh kebutuhan manusia, baik dari sudut seniman patung maupun penikmatnya. Seni harus menjadi sebuah kebutuhan bersama, perhatian terhadap sesuatu yang harus diekspresikan seniman dan di sisi lain penikmat butuh seni tersebut.

## **B. Kajian Estetik**

### **1. Persoalan Estetika Patung**

Membahas estetika patung akan mengalami perbedaan dengan estetika lukis; estetika patung yang termasuk dalam estetika rupa ini jika ditelusuri terdapat 3 ranah pembahasan: (a) nilai estetik (*aesthetic value*), (b) pengalaman estetik (*Aesthetic experience*), dan (c) perilaku seniman (The Liang Gie, 1976: 11). Tiga ranah ini untuk mengungkap keindahan suatu karya patung, baik patung formal maupun patung eksperimental. Patung monumen termasuk patung formal terikat dari persoalan prinsip penciptaan. Dalam hal ini prinsip seni didahulukan untuk mewujudkan bentuk. Sebagai contoh: prinsip komposisi, keseimbangan, irama, proporsi serta harmonisnya bentuk serta warna. Dalam hal patung Wladyslaw Tatarkiewicz (dalam The Liang Nggie, 1976: 43) merujuk proporsi: *“beauty consist in the proportion of the parts, more precisely in the porportion and arrangement of the parts, more pricesely in the size, equility, and number of parts and their interrelationships.”* Rujukan ini dapat digunakan untuk mengukur patung monumen seperti dalam patung Jenderal Sudirman.

Persoalan estetika patung akan dibahas dengan teori estetika yang dikemukakan The Liang Gie dan mengombinasikan dengan Monroe Beardsly. Dimana ketiga prinsip The Liang Gie:

nilai estetik akan muncul bergantung oleh pengalaman estetik seniman. 'keindahan itu hanya ada dalam alam pikiran orang yang merenungkannya dan setiap pikiran melihat suatu keindahan yang berbeda-beda.' (1976: 45). Pengalaman estetika seniman juga tergantung oleh pengetahuan yang ada dalam perilaku seniman, oleh karenanya ketiga merupakan pola simultan penciptaan karya seni. ketika seniman patung melakukan penciptaan, arah dan tujuan ekspresi adalah terwujudnya gagasan (ide) seniman hasil eksplorasi bentuk dan penyatuan ide tersebut. Prinsip seni akan dilakukan terus menerus seiring dengan hasrat penciptaan (latar belakang penciptaan) sehingga bentuk akan mengikuti ideologi.

Persoalan ideologi telah dikemukakan di atas; bahwa suatu ideologi manusia (dalam hal ini seniman) dipengaruhi oleh misi penciptaan. Misi penciptaan sulit untuk dideteksi secara lahiriyah, maka melalui penelusuran sejarah penciptaannya dan perilaku seniman akan diketahui misi dan ideologi seniman. Selanjutnya, patung monumen sebagai patung formal harus mengikuti kaidah penciptaan patung, diantaranya: (a) persoalan ujud (bentuk) patung. (b) misi dan latar belakang penciptaan patung, (c) prinsip bentuk, seperti: proporsi, ketepatan dengan pesan draperi, teknik dan pengetahuan tentang bahan.

Persoalan ujud (bentuk figur) patung monumen pada prinsipnya adalah patung figur manusia, maka persoalan proporsi

tubuh menjadi sorotan utama, dimana proporsi ini akan berbeda ketika harus memperhatikan lokasi atau penempatan patung. Misalnya: patung Sudirman sendiri setinggi 3 meter dan dengan *foesteck* setinggi 3 meter, maka akan diperoleh ketinggian 6 meter (secara keseluruhan). Proporsi ini akan berbeda kalau patung yang dipajang hanya dengan *foesteck* setinggi 40 senti meter (lihat uraian Bab II). Maka proporsi ini akan dibuat mengikuti prinsip perspektif. Hukum perpestif di bawah garis cakrawala (*horizon*) akan mengalami pemendekan proporsi: semakin ke atas akan memendek.

Persoalan patung monumen yang selanjutnya adalah pesan sponsor. Seniman patung monumen dibatasi oleh pesan sponsor, walaupun citra dirinya harus tampak dalam karya patung. Pesan sponsor ini dalam bentuk konsep dan penerjemahan tergantung oleh kemampuan seniman sendiri. Seniman patung yang berpengalaman akan mampu mengekspresikan pesan namun juga dapat memberi citra atau gaya pribadinya. Pesan yang berupa ide karakter patung ini dipelajari dengan memahami pengalaman hidup tokoh yang dipatungkan. Misalnya patung jenderal Sudirman yang dipasang di area (halaman) taman gedung DPR DIY tersebut merupakan inisitaif pribadi, sehingga ide penciptaan lebih diserahkan kepada senimannya (Hendra Gunawan). Ide yang diharapkan juga tergantung oleh keterampilan mematung. Proses

pematungan tersebut mengalami titik kesulitan pada pemahatan terhadap batu *monolith*; dimana pemahatan harus tepat dan sangat berhati-hati. Kesalahan pemahatan akan menimbulkan kerusakan bentuk pada umumnya; biasanya misi karakter yang ditampilkan akan berbeda.

Persoalan bentuk selanjutnya adalah pemodelan draperi; draperi adalah kesan bentuk pakaian yang diungkapkan sesuai dengan misi dan kondisi realistiknya. Pesan yang dimaksudkan adalah penciptaan karakter pakaian; misalnya pakaian untuk musim dingin atau pakaian yang menunjukkan fisik Sudirman pada saat itu sedang sakit. Maka, pesan utama kondisi sakit diterjemahkan dengan draperi yang kusut, walaupun jenis bahan pakaian harus dimunculkan. Persoalan ini yang menjadi dasar seorang seniman patung harus mempelajari karakter tokoh dengan teknik pembuatan draperi. Demikian pula persoalan ini tidak selesai dengan ide seorang seniman ketika mewujudkan pesan. Pesan sponsor yang kadang menjadikan seniman patung merasa bertentangan dengan ideologi penciptaan adalah terjadinya antagonistik antara kenyataan dengan pesan yang harus divisualkan. Sebagai contoh patung Sudiorman yang harus menunjukkan ketegapan memimpin namun sebenarnya dalam kondisi lunglai (sakit). Dua hal ini harus mampu disatukan dalam ekspresi yang mempunyai karakteristik (gaya) penciptanya.

Pembandingan hasil akhir dari ketiga ciptaan patung monumen jenderal Sudirman tersebut dimulai dari pandangan holistik (*ganzheit*). Ketiga patung tersebut ternyata dipengaruhi oleh latar belakang seniman, diantaranya: (a) latar belakang ideologi, (b) latar belakang pendidikan, (c) latar belakang keterampilan lain atau pengetahuan dan profesi lain seniman patung. Dalam hal latar belakang ideologi ternyata mempengaruhi misi dan gaya patung. Seniman yang berlandaskan gaya seniman rakyat (*kerakyatan*) akan mengungkapkan hal *realisme*; contoh Hendra Gunawan adalah tokoh pejuang partai Komunis Indonesia (PKI) maka karya tersebut akan lebih mengeskpresikan Sudirman adalah rakyat kecil. Pemuka masyarakat dari golongan rakyat biasa non pendidikan militer akan lebih ditonjolkan dengan *realisme sosialismenya* dalam wajah yang *realistik*, pakaian yang kumal serta tidak menurusi kondisi badan. Pikiran seniman ini adalah ingin mengungkapkan ide *kerakyatan*. Demikian pula jika seniman hadir sebagai akademisi serta mempunyai kemampuan di bidang lain maka akan mempengaruhi karya *realisme* patung tersebut. Sebagai contoh perbandingan latar belakang penciptaan patung diantara ketiga seniman patung dapat dibuat skema perbandingan sebagai berikut:

Tabel no 3. Perbandingan Ide Pematungan Tiga Seniman Patung

<b>No</b>	<b>Seniman</b>	<b>Aliran/Gaya</b>	<b>Bentuk patung</b>
1.	Hendra Gunawan	Seniman ini adalah pelukis dengan gaya realisme sosialisme dengan prinsip impresif.	Bentuk patung tidak bersifat ekspresif melainkan impresif. Karya patung cenderung berkesan dan tidak detail. Ekspresi draperi menunjukkan kain yang kusam karena imajinasi Hendra Gunawan adalah penderita penyakit paru-paru.
2.	Saptoto	Selain seniman patung, juga sebagai seorang pelukis dengan gaya naif, maka gaya lukisan ini mempengaruhi bentuk patung yang lebih angker.	Bentuk patung yang angker ditunjukkan ekspresi wajah yang senyum namun menunjukkan kewibawaan militer. Terjadi konotasi berbeda, karena pesan sponsor bahwa Sudirman sebagai seorang panglima tidak boleh mengeluh dan selalu tegap, maka walau ekspresi tersenyum Sudirman diekspresikan galak. Teknik pematungan terasa akademis sekali, dengan menunjukkan kekuatan anatomi plastik.
3.	Dunadi	Lulusan jurusan seni patung, maka konsistensi bentuk sangat kuat. Studi pustaka sebagai dasar penciptaan dan mengubah pesan sponsor menjadi karya seni murni ini terasa kuat. Draperi dikerjakan dengan	Bentuk patung ciptaannya terasa kuat sekali nuansa akademisnya. Kemampuan menyatakan draperi kain yang berbahan wol serta kaos panjang mampu memberikan kesan sesungguhnya. Konsep realistik wajah dikuatkan dengan ide membuat mata yang berbeda dengan

		memperhatikan asas perspektif yang benar.	lainnya. Warna hitam bola mata diekspresikan dengan berlobang, maka kesan realistik ketika dilihat dari jarak jauh. Kesan ini yang tidak dipunyai oleh kedua seniman sebelumnya. Sehingga realistiknya Sudirman ketika sakit namun harus memimpin menunjukkan wajah sakit tampak sekali dalam patung Makam Kusumanegara.
--	--	---	--

## **2. Seniman Patung dan Karyanya**

Hendra Gunawan sebagai tokoh lama, seiring dengan masa perjuangan Jenderal Sudirman lebih memahami dari segi pertemanan. Hendra mempunyai gambaran nyata peristiwa yang terjadi saat Sudirman memimpin gerilya. Imajinasi terhadap kepribadian Sudirman dikenal melalui berita secara langsung, oleh karenanya pandangan terhadap Sudirman lebih mendekati realistis. Ingatan terhadap: ucapan serta komitmen perjuangan didengar dengan tegas dan jelas. Pengetahuan ini memberikan gambaran ideologi yang kuat tentang cara berpikir Sudirman.

Ide penciptaan patung yang dilakukan oleh Hendra Gunawan ini dimulai dengan memahami tindakan Sudirman ketika memerintahkan untuk bergerilya dan mengetahui secara langsung semangat pengikut Sudirman yang lain. Ingatan Hendra

Gunawan masih jelas bahwa kostum dan properti yang dikenakan Sudirman ketika memimpin perjuangan. Hal ini berpengaruh terhadap ideologi pematungan Sudirman. Perasaan iba, bangga serta menjadi idola dan idealisasi pikiran Hendra Gunawan menjadikan karya seni dipengaruhi oleh harapannya.

Persoalan yang ada adalah Hendra Gunawan lebih dikenal sebagai pelukis dengan karya dua dimensi mengerjakan karya tiga dimensi mengalami kesulitan. Beberapa draperi jubah dan celana kadang kurang tepat. Terdapat perbedaan lambaian kain antara bahan celana dengan bahan bermaterial tebal dan keras. Jubah yang dikenakan Sudirman serta asesori keris serta pengikat keris kelihatan tidak serasi. Artinya, logika keris yang dipasangkan (disarungkan) di depan (bukan di belakang seperti properti Jawa) merupakan salah satu bukti penguasaan busana tidak sesuai. Logika penempatan keris jika jubah dibuka akan jatuh.

Dari uraian ini dapat disimpulkan bahwa Hendra Gunawan mengalami kesulitan membentuk patung Sudirman, dikarenakan: (1) tidak melihat secara langsung mengenakan baju (kostum) ketentaraan dan rakyat kecil (sebagai Guru). (2) rekayasa baju terhadap asesori keris kurang rasional, (3) penguasaan teknik memahat batu secara langsung dengan gaya realis belum dikuasai secara utuh. Uraian di atas juga memberikan gambaran bahwa ideologi 'perjuangan' dipengaruhi oleh simpatisme terhadap

Sudirman. Hal ini diungkapkan dalam baju yang bergaya tiga kebangsaan: (a) kemiliteran, yang ditunjukkan oleh properti senjata, sepatu dan dalam posisi sedang hormat, (b) postur dan pola tradisional Jawa yang ditunjukkan oleh ikat kepala serta mengenakan asesori keris. (c) penyandang sakit paru-paru dengan badan yang lemah, ditunjukkan pada ekspresi wajah, baju jubah dengan *sweeter* berlengan panjang. (d) profil orang Jawa yang berprofesi sebagai Guru. Wajah menunjukkan kepolosan (non-ekspresif sebagai tentara melainkan ekspresi sebagai seorang pendidik) dan kearifan orang biasa (desa) bukan sebagai wajah militer. Posisi ini menguatkan ideologi ke 'Jawa' an (budaya Jawa) masih kuat sebagai pandangan hidup Hendra Gunawan.

Bertolak dari biografi, Saptoto adalah seniman patung bergaya realis. Studi formal Saptoto mulai dari pemahaman tentang *style life drawing* memberi gambaran bahwa studi dasarnya dengan bentuk dikuasai. Usaha untuk mengungkapkan nilai estetika terletak pada: (1) kemahiran tekniknya, (2) penguasaan bahan, karena merupakan studi formal, (3) spesialisasi penguatan bentuk tiga dimensi dengan menetapkan visi realisnya. Hal ini berbeda dengan Hendra Gunawan, sebagai seorang yang pernah ikut dalam perjuangan, maka *empaty* sebagai teman perjuangan terasa kuat, sehingga sentuhan akan bentuk

yang berikon pejuang dari daerah menjadi estetika yang diharapkan.

Saptoto mencoba mengangkat Sudirman dari pemahaman pada waktu berjumpa dan berkomunikasi. *Empaty* sebagai orang yang dikenal sebagai pahlawan ini memberikan gambaran personal dan banyak merekayasanya. Perkenalan dengan Sudirman berpengaruh terhadap ide memvisualkan; Saptoto melakukan rekonstruksi berdasarkan ingatan dan studi melalui wawancara, dokumen foto dan triangulasi<sup>18</sup>

Secara formal penguasaan bahan dan peralatan sangat kuat Saptoto termasuk teknik reproduksi dan pencetakan akan mempengaruhi kelancaran menuangkan ide dan gagasannya. Karya patung Jenderal Sudirman ini sebenarnya adalah pesanan dengan berbagai ketentuan. Ideologi penciptaan Saptoto terkait dengan kemampuan penghitungan fisik (konstruksi) dan plastisitas (keluwesan bentuk) serta dilatar belakangi oleh ekonomi (untung dan ruginya produksi patung). Beberapa hal yang menjadikan Saptoto merasakan hidup dalam proses mematung adalah: (1) Saptoto pernah kenal dan mengidolakan tokoh perjuangan, (2) kekagumannya sebagai sosok Guru dan orang

---

<sup>18</sup> Triangulasi adalah metode untuk keabsahan data suatu penelitian; dalam tulisan ini menyebutkan bahwa Saptoto melakukan triangulasi bentuk dan karakter Sudirman melalui wawancara dengan orang dekat: teman seperjuangan, isteri dan saudaranya. Langkahn ini merupakan triangulasi penciptaan karya seni patung yang dilakukan oleh Saptoto.

awam, serta orang desa namun mampu memimpin tentara (pasukan) terobsesikan dalam karya patung. (3) data dokumen serta personal yang ditriangulasikan bisa terpenuhi. (4) semangat perjuangan menjadi dorongan Saptoto menciptakan patung Jenderal Sudirman, walaupun dirinya tidak mengenal dekat dan secara langsung. Estetika bentuk (figur) terletak pada kemampuan memvisualkan pesan (order Pemerintah- departemen Pertahanan Republik Indonesia) terhadap idealisme patung.

Pencapaian kesan pahlawan dalam patung ini mengambil adegan Jenderal Sudirman menunggang kuda. Posisi penunggang kuda pun diciptakan dengan posisi dan kondisi idealisme: Sudirman sebagai pemimpin pasukan dengan tegap dan merasa tidak sakit. Hal ini menjadikan posisi antagonisme dengan kenyataan pada saat itu; Sudirman dalam kondisi sakit paru-paru.

Dilihat dari segi usia, Dunadi adalah seniman muda yang kreatif dalam membuat karya patung. Kemampuan dan keterampilannya mematung dikuasai melalui studi formal di Institut Seni Indonesia. Pendalaman selanjutnya, Dunadi pernah belajar kepada beberapa seniman patung seperti Saptoto, Edi Sunarso maupun Sarpomo. Studi nonformal ini memberikan pengetahuan tentang teknik mematung, teknik reproduksi dan teknik representasi patung. Penguasaan anatomi dan teori draperi patung dikuasai dengan latihan-latihan penguasaan bahan material

patung. Berangkat dari kemampuan ini Dunadi menciptakan patung nonrealis juga. Sebagai seniman patung sempat mengadakan *Solo Exhibition* di beberapa lokasi dan memberikan gambaran kemampuan mengolah bahan.

Ideologi penciptaan seni patung monumen ini dipelajari secara deduktif melalui studi dokumen dan pustaka yang ada serta menggabungkan dengan metoda triangulasi penciptaan patung dengan wawancara. Teknik wawancara yang dilakukan kepada isteri, teman dekat dan seperjuangan Sudirman. Di samping menanyakan tentang keabsahan data yang divisualisasikan ke dalam karya patungb tersebut, Dunadi juga mencoba mengikuti arahan penciptaan (pesanan) dari pemerintah. Karya patung yang diciptakan dan ditempatkan pada taman, Taman Makam Pahlawan Kusumanegara Yogyakarta (berada di jalan Kusumanegara).

Figur Jenderal Sudirman dengan properti dan asesori seperti pada patung monumen di depan Gedung Dewan Perwakilan Rakyat Daerah (DPRD) DIY. Postur berdiri tegak, dengan posisi tangan hormat, properti jubah dengan baju dalam kaos (*sweeter*) dan baju dalam, asesori keris dan ikat kepala ingin mengungkapkan sebagai pahlawan. Patung realistik yang diciptakan ini sebagai idologinya adalah pesanan : Jenderal Sudirman sebagai pahlawan yang berasal dari Jawa Tengah,

dengan profesi utamanya adalah seorang guru. Ideologi ini memberikan gambaran antagonis juga, bahwa Sudirman dipatungkan berdasarkan analisa deduktif.

Patung monumen jenderal Sudirman karya Dunadi yang diletakkan di depan Taman Makan Pahlawan bertujuan ingin dijadikan sebuah apresepasi terhadap makam para pahlawan. Oleh karenanya, bentuk-bentuk yang diungkapkan terasa kurang tepat karena untuk memenuhi pesan sponsor :Sudirman adalah tokoh pejuang revolusi. Karakter kemiliteran lebih menonjol daripada realisnya. Berangkat dari pesanan ini Dunadi mengekspresikan secara realis namun beberapa hal dicapai dengan dekoratif; misalnya lipatan pada ikat kepala dan perwujudan mata.

### **C. Teknik Pematungan Jenderal Sudirman.**

Tiga model patung monumen yang diangkat dalam tulisan ini, ternyata terdapat dua teknik utama: (1) teknik cetak hilang atau sering disebut dengan *a cire perdue*. Teknik pematungan ini cenderung lebih banyak digunakan oleh para seniman patung, karena dapat memanfaatkan prinsip revisi atau perbaikan bentuk pada setiap tahapannya. (2) teknik pahat; adalah teknik yang digunakan untuk memahat batu secara langsung. Teknik ini memerlukan kesabaran, karena harus teliti dan berhati-hati.

Dalam pembahasan selanjutnya akan dikemukakan pematungan masing-masing bentuk patung monumen.

Seni patung terwujud merupakan karya seni rupa tiga dimensional atau tiga tampak muka (atas, samping, bawah) dari berbagai sisi dapat diamati. Susanto (2011 : 296) menjelaskan bahwa seni patung adalah karya tiga dimensional yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong, menatah) atau aditif (membuat model lebih dahulu seperti mengecor dan mencetak). Metode subtraktif menggunakan bahan keras seperti batu, kayu dan logam dalam pembentukannya menggunakan teknik pahat (*carving*) dan teknik sayat khususnya logam sedangkan metode aditif menggunakan bahan lunak atau plastis seperti tanah liat, plastisin dan gips dalam pembentukannya menggunakan teknik menambah dan mengurangi bahan (*modelling*). Seni patung juga mengenal teknik cor atau tuang (*casting*), teknik susun bangun (*constructing*), teknik merakit (*assembling*), dan teknik menempel (*plastering*).

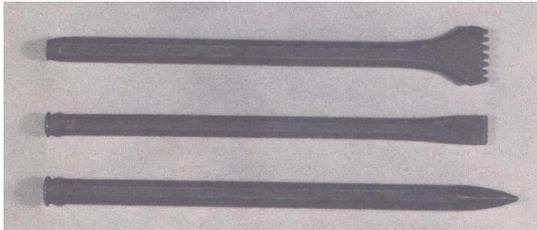
Proses dalam pembuatan karya patung dengan teknik pahat (*carving*) merupakan salah satu teknik yang tertua sampai sekarang masih digunakan baik dikerjakan secara konvensional atau modern. Teknik pahat pada dasarnya merupakan proses mengambil bagian-bagian (dari bahan) yang tidak diperlukan (Sahman : 1993 : 80). Memahat dalam mengerjakan merupakan

teknik dengan proses yang sulit karena memerlukan konsep yang cukup matang dan mempelajari lebih dulu sifat-sifat bahan. Dalam *carving* sekali terjadi kecelakaan dalam memahat dapat mengakibatkan gagalnya suatu karya yang tengah dikerjakan (Damarsasi, 1980:4). Keberhasilan atau kesuksesan dalam mengerjakan patung dengan teknik pahat adalah keberhasilan penguasaan keterampilan memahat secara intensif. Baik kerumitan dan kesukaran serta kesempurnaan bentuk dalam mengerjakan tanpa cacat.

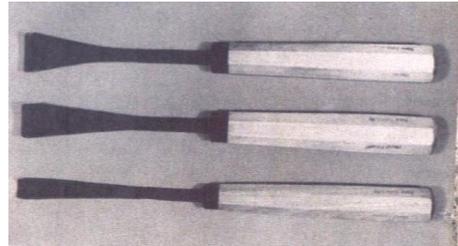
Alat dan perlengkapan yang digunakan harus sesuai dengan bahan yang akan dikerjakan berdasarkan sifat-sifat substansialnya yang tepat untuk dipahat. Alat utama untuk pemahatan batu adalah: pahat, pemukul dari besi dan kikir. Jenis pahat bermacam-macam ukuran, pahat batu logamnya lebih tebal dan kuat dari ujung pahat sampai gagangnya terbuat dari logam. Berbeda dengan pahat kayu logamnya lebih tipis dan lentur macam alatnya terdiri dari pahat, pemukul kayu dan patar.

Pahat kayu ada yang bergagang kayu ada juga tanpa gagang kayu. Jumlahpun dalam 1 set beragam ada yang 1 set 8 buah pahat sampai 1 set 32 pahat. Pahat kayu pada umumnya di Indonesia yang bergagang kayu digunakan oleh tukang kayu dan pembuat perkakas mebel sedangkan pahat kayu yang tidak bergagang kayu dan jumlah alat pahatnya banyak dan bervariasi bentuknya

digunakan untuk mengukir kayu seperti pahat Jepara dan pahat Bali.



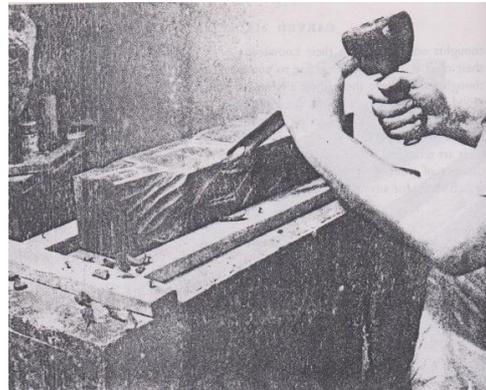
Gambar no 17. Bentuk pahat batu  
(Sumber : Sculpture and Idea  
1966:113)



Gambar no 18. Bentuk pahat kayu  
(Sumber : Sculpture and Idea  
1966:90)



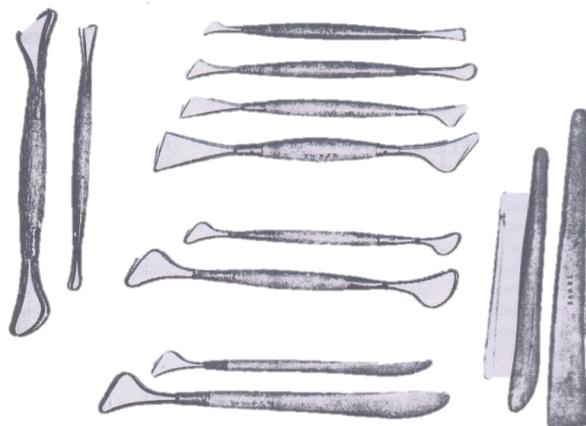
Gambar no 19. Cara memahat batu  
(Sumber : Sculpture and Idea  
1966:107)



Gambar no 20. Cara memahat kayu  
(Sumber : Sculpture Principles  
and Practice 1973:138)

Proses pembuatan karya patung dengan teknik (*modelling*) menambah dan mengurangi bahan. Jadi bentuk yang dikehendaki diperoleh dengan cara menambahkan bahan baru kepada bentuk

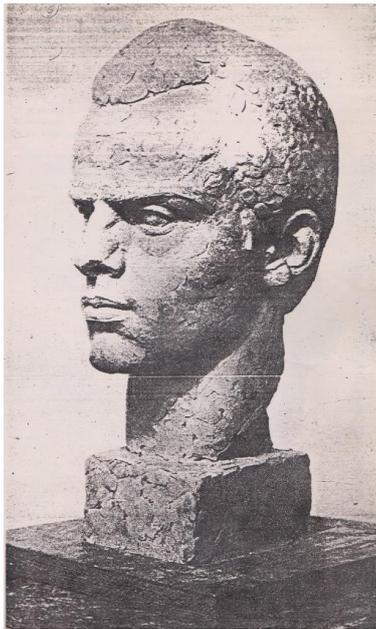
yang sedang dalam proses menuju tahap terminalnya (Sahman : 1993 : 81). Teknik *modelling* ini lebih mudah dikerjakan daripada menggunakan bahan batu atau kayu, alat dan perlengkapan yang digunakan untuk pembentukan tidak banyak. Kelemahan menggunakan teknik ini tidak permanen dan mudah retak atau pecah kalau menggunakan bahan tanah liat. Bahan lain yang bisa lebih tahan lama dalam pengerjaannya menggunakan plastisin yaitu bahan yang terbuat dari lilin, tepung dan lemak, kelemahannya tidak tahan dalam udara atau suhu panas mudah meleleh dan berubah bentuk harus ditempatkan pada suhu kamar atau ditempat yang terlindung dari sinar matahari maksimal 32°C.



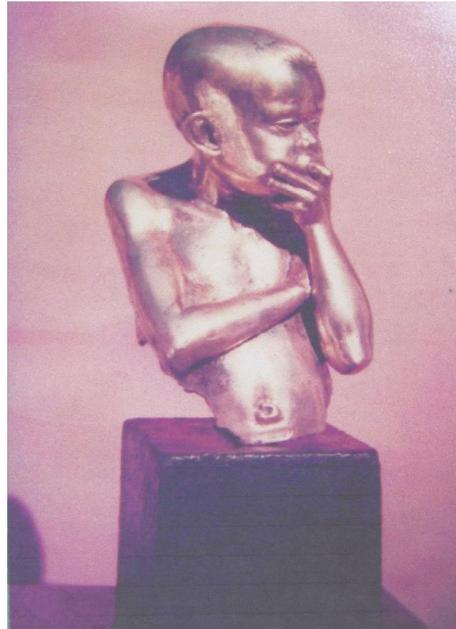
Gambar no 21. Berbagai macam sudip untuk pembuatan patung *modelling*  
(Sumber : Sculpture Principles and Practice 1973:18)

Pembuatan patung dalam penampilannya dari kepala sampai badan ada tiga bagian sebagai berikut

1. Pembuatan karya patung yang dibuat karya sebatas kepala sampai leher (*Kop*), 2. Pembuatan karya patung yang dibuat hanya sebatas kepala sampai dada (*Buste*) dan 3. Pembuatan karya patung yang dibuat hanya sebatas bagian badan (*Torso*). Sedangkan *free standing sculpture* atau patung berdiri yang sangat umum menggambarkan manusia atau obyek lainnya (Susanto 2011 : 296). Yang dimaksud disini patung bentuk figur manusia dibuat secara utuh. Berikut ini contoh bentuk patung dalam wujud penampilannya.



Gambar no 22.



Gambar no 23.

#### Keterangan

Gambar no 22: patung dibuat sebatas kepala sampai leher (*kop*)

Gambar no 23: patung dibuat sebatas kepala sampai dada (*buste*)



Gambar no 24.



Gambar no 25.

Keterangan

Gambar no 24 : patung dibuat sebatas bagian badan (*torso*)

Gambar no 25 : patung dibuat figur secara utuh (*free standing sculpture*)

Teknik *casting* adalah teknik cor atau tuang dengan bahan dasar logam. Teknik pengecoran patung ini menggunakan dua cara pertama dengan teknik *bivalve* adalah teknik pengecoran dengan cetakan yang dapat dibongkar pasang untuk menghasilkan dalam jumlah banyak dengan model yang sama, yang kedua dengan teknik *acire perdue* teknik ini dipakai hanya untuk mendapatkan satu hasil, bahan untuk cetakannya dibuat mudah dipecahkan. Teknik *acire perdue* banyak digunakan dalam

pencetakan patung-patung monumen dalam bentuk skala besar, logam yang digunakan logam berbahan perunggu karena lebih permanen dan tahan terhadap cuaca tidak cepat korosi. Perunggu merupakan campuran yang mengandung, Tembaga (Cu) sebagai komponen utamanya dengan jenis logam lain seperti Timah (Sn) dapat juga dicampur dengan Mangan (Mn), Aluminium (Al), Fosfor (P) dan Silikon (Si). Titik lebur perunggu 950°C - 1200°C tergantung campuran bahan yang digunakan. Menurut Butler (1997 : 56) merekomendasi bahwa titik lebur logam perunggu dengan temperatur 1200 °C, Kuningan 1150 °C, Aluminium 700 °C dan timah 300 °C.

Perunggu adalah jenis logam mulia yang merupakan perpaduan antara tembaga dan timah sebagai bahan utama dengan perbandingan 90% tembaga dan 10% timah (Suharto 1997 : 22), semakin perbandingan timah dengan tembaga lebih besar logam perunggu tidak dapat ditempa dalam keadaan dingin atau dalam keadaan merah pijar / membara. Untuk mudah disayat dan mudah sekali dituang biasanya campuran perunggu adalah 85% tembaga (Cu), 5% seng (Zn) dan 10% timbel (Pb).

Proses pembuatan patung dengan bahan perunggu sebagai berikut,

1. Membuat *modelling* dari bahan plastis tanah liat atau plastisin

2. *Modelling* dicetak menjadi patung permanen
3. Patung permanen dicetak kembali dan diisi dengan bahan lilin dengan ketebalan volume keliling bentuk 3mm - 5mm tergantung besar kecilnya patung
4. Patung lilin diberi *screw* (sekrup) atau saluran jalannya perunggu cair yang terbuat dari lilin direkatkan pada bentuk patung dan juga diberi paku-paku logam pada bentuk yang tidak terjangkau logam cair supaya rongga dalam cetakan tidak bergerak tetap dalam posisinya
5. Patung lilin selanjutnya dibungkus dengan gips yang dicampur dengan pasir silika. Setelah kering dibakar dengan temperatur rendah sampai tinggi dalam suhu mencapai 650 °C sampai lilin yang ada dalam cetakan mencair melalui lubang dibawah atau didasar cetakan.
6. Setelah lilin mencair atau meleleh dan menguap sampai benar-banar hilang tinggal ruang kosong dalam cetakan. Cetakan yang akan diisi perunggu cair terbebas dari sumbatan atau kotoran yang ada dalam rongga atau ruang kosong yang dapat menghambat jalannya logam cair yang akan mengisi ruang kosong tersebut menggantikan posisi lilin yang telah mencair, apabila terjadi hambatan atau kerusakan dalam cetakan pengecoran logam gagal kemudian dibuat ulang cetakannya.

7. Pengisian perunggu cair posisi cetakan harus tetap dalam suhu temperatur panas yang stabil tujuannya cairan logam yang masuk dalam cetakan tetap terjaga mengalir ke celah-celah atau ruang kosong pada cetakan sampai penuh terisi dengan tanda diatas lubang udara yang dibuat dekat pengecoran penuh terisi logam cair, untuk keberhasilan pengecoran ini dalam pemanggangan logam cair tidak boleh berhenti kalau lubang saluran udara belum luber tanda penuh
8. Cetakan yang telah dituang dengan logam cair didiamkan sampai dingin dan mengeras, selanjutnya cetakan dibuka dengan cara dipecah karena cetakan rapuh mudah hancur kemudian paku-paku logam yang menancap dan saluran logam dipotong /dihilangkan. Selanjutnya dibersihkan sikat kawat dan proses yang terakhir adalah *finishing* proses ini memerlukan waktu pengerjaan yang cermat dan tepat. Setelah dibersihkan dari kotoran, hasil cetakan direstorasi kembali dengan cara di las untuk hasil cetakan yang berlobang dan memerlukan sambungan dari rakitan dapat utuh kembali, proses tahap akhir diwarnai dengan bahan kimia.

## **1. Patung Monumen Jenderal Sudirman di halaman gedung DPRD DIY**

Sebuah patung berdiri kokoh di halaman gedung DPRD DIY jalan Malioboro Yogyakarta adalah patung Jenderal Sudirman karya Hendra Gunawan terbuat dari batu andesit seinggi 3 m terpasang sebagai monumen pada tahun 1952. Hendra Gunawan lahir di Bandung 11 Juni 1918 mulai belajar melukis pada usia muda 19 tahun diawali penggambar layar dan sebagai figuran pertunjukan. Baru ketika bertemu Affandi dan sejak tahun 1939 serius melukis sekaligus belajar mematumung (Susanto 2014:303). Patung Pak Dirman yang dipasang oleh Hendra Gunawan di halaman gedung DPRD DIY belum pernah diresmikan oleh Soekarno selaku Presiden RI waktu itu, hanya dipasang begitu saja atas persetujuan teman-teman di sanggar Pelukis Rakyat (wawancara sutopo 20 Maret 2011).

Pembuatan patung Jenderal Sudirman di desa Ngipiksari, Pakem, Sleman DIY. Sebelum mengerjakan Hendra Gunawan dan kawan-kawan belajar dulu mengenal batu andesit Merapi. Batu yang digunakan berukuran besar tinggi  $\pm 3\text{m}$  dan lebar  $\pm 1\text{m}$  dalam pembuatannya Hendra Gunawan dibantu oleh para tukang *kijing* (pembuat nisan) untuk membuat global atau membuat bentuk awal. Pembuatan patung ini merupakan pertama kali

Hendra Gunawan berhadapan dengan material batu andesit gunung Merapi yang keras. Untuk dipahat Hendra Gunawan tidak sendirian dalam mengerjakan patung ini dibantu oleh Edhi Sunarso, Sayono, Nasir Bondan, Juski Hkim, dan Chairul Bachri (Susanto 2014:307)

Obyek dalam pembuatan patung Jenderal Sudirman melalui foto Jenderal Sudirman memakai ikat kepala atau *destar*, memakai jubah dan memegang tongkat. Ide pembuaan patung ini didasari oleh kekagumanya atau perjuanganya Sudirman : walaupun sakit, rapuh, tetapi memiliki semangat tinggi. Penggambaran patung inipun tidak detail, namun menyiratkan kerapuhan yang dialami tokoh pejuang yang melahirkan ngkatan besenjata Indonesia ini (Soedarso Sp (ed) 1992:47). Alur proses pembuatan patung Jenderal Sudirman karya Hendra Gunawan digambarkan sebagai berikut:



Gambar Skema no 3

## **2. Patung Monumen Jenderal Sudirman di Musium Sasmitaloka di Bintaran Wetan Yogyakarta**

Patung Jenderal Sudirman menunggang kuda dengan pakaian militer lengkap yang terpasang di Musium. Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman di Bintaran wetan no 3.Yogyakarta. adalah karya Saptoto dibuat tahun 1974 dan diresmikan oleh kepala Staf Angkatan Darat Jenderal TNI Makmun Murod 5 Oktober 1974. Patung Monumen ini merupakan karya Saptoto yang ke 6 dari 37 monumen yang pernah dibuatnya.

Saptoto lahir 29 Oktober 1927 meninggal 27 Maret tahun 2001 pada usia 74 tahun, berpendidikan Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) angkatan pertama tahun 1950, pernah menjadi Direktur STSRI "ASRI" dan Dekan FSRD "ISI" 2 periode. Tahun 1964 ia belajar di Mexiko mempelajari diorama , juga pernah mengikuti pendidikan di Jepang selama 1 tahun (1963-1964) mempelajari seni boneka. Saptoto merupakan seniman yang pertamakali merintis seni boneka diorama di Indonesia hasil rintisannya telah dipasang pada diorama Museum Monumen Nasional di Jakarta. Karya-karya patung Monumennya ada 37 buah bertaraf Nasional, karya pertamanya adalah Monumen Lubang Buaya di Jakarta dibuat pada tahun 1967.

Sebagian besar karya patung Monumennya bertemakan tokoh-tokoh pahlawan dan pejuang kemerdekaan RI seperti :

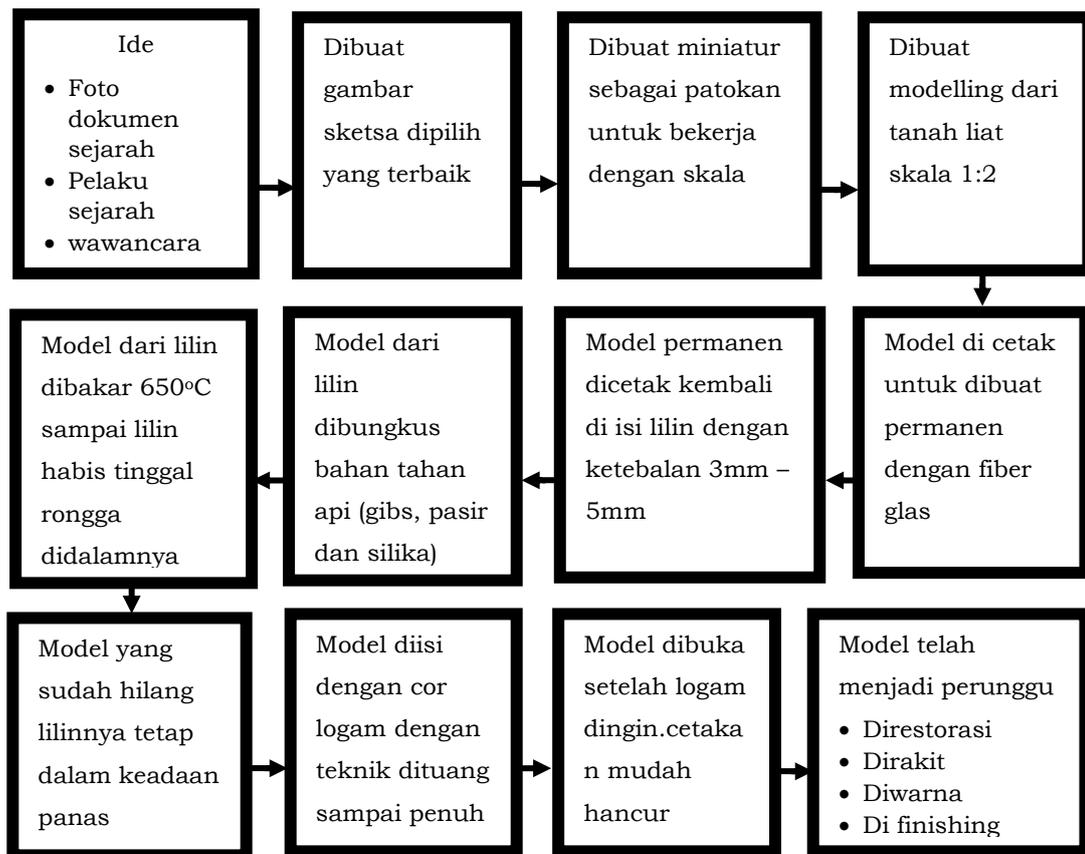
Pangeran Diponegoro, Brawijaya, Jenderal A Yani, Jenderal Sudirman, Slamet Riyadi dan lain-lain, dan Saptoto juga membuat patung Monumen banyak figur yang divisualisasikan seperti : Serangan Umum 1 Maret, Palagan Ambarawa, dan patung korban kekejaman PKI di Madiun, disamping mengerjakan untuk Monumen dan Museum, Saptoto pernah membuat patung untuk mengisi obyek wisata Gua Jatijalar di Kebumen, patung bangunan berbentuk Semar dan patung Asmat di Bandara Internasional Sukarno-Hatta Cengkareng. Karya Saptoto yang cukup bagus dan berdasarkan fakta sejarah dilapangan, yang menggambarkan waktu terjadi pertempuran melawan agresi militer Belanda di Yogyakarta yaitu Serangan Umum 1 Maret, perlawanan terhadap Belanda dari segala penjuru secara bersamaan dipimpin oleh Letkol Soeharto, karena dalam pembuatan patung Monumen berdasarkan fakta sejarah, dan kostum yang dipakai oleh para gerilya disesuaikan jamannya kemudian dibuatkan duplikasinya untuk di tiru *draperinya*.

Pembuatan patung tidak berdasarkan hanya fakta sejarah akan tetapi juga kritik atau masukan dari berbagai pihak untuk kesempurnaan karya yang dibuatnya. Saksi sejarah perlu dihadirkan seperti dalam pembuatan patung monumen Serangan Umum 1 Maret karena pemesan memberi kritik tentara atau gerilya pakai sepatu pada kenyataannya berbeda yang

disampaikan oleh Mbah Moyo selaku saksi sejarah yang waktu itu ikut pertempuran bahwa gerilya tidak pakai sepatu pada waktu itu (wawancara Sutopo 11 Oktober 2011) dan akhirnya pemesan menurut atau sepakat sesuai fakta sejarah.

Proses pembuatan patung Monumen Jenderal Sudirman menunggang kuda yang dipasang di Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman di jalan Bintaran Wetan no 3 Yogyakarta, Karya Saptoto tahun 1974 terbuat dari perunggu dengan ukuran skala 1:2, tidak semudah memahat batu atau kayu, proses pembuatan patung ini memerlukan tahapan-tahapan : 1) Membuat gambar sketsa untuk mencari gambar yang tepat, 2) Membuat miniatur patung yang akan dibuat, 3) Membuat model dari tanah liat dengan skala 1:2, 4) Setelah patung model disetujui, patung dicetak, 5) Patung model dibuat permanen kemudian dicetak kembali untuk dipindahkan kelilin, 6) Patung lilin dibungkus dengan bahan tahan api selanjutnya dibakar menghilangkan lilinnya, 7) Dituang dengan logam dengan teknik cor sampai terisi penuh selanjutnya didinginkan kemudian dibuka, direstorasi, di *finishing*.

Rekonstruksi langkah-langkah gambaran proses kerja pembuatan patung dari perunggu sebagai berikut :



Gambar Skema no 4

### 3. Patung Monumen Jenderal Sudirman di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara Yogyakarta

Patung Monumen Jenderal Sudirman dalam posisi berdiri tegap memakai kostum yang khas, berbaju jas panjang memakai ikat kepala (*destar*) tangan kanan memegang tongkat dan tangan kiri ditekuk didepan dada, terlihat gagah dan berwibawa. Patung ini terpasang di depan halaman Taman Makam Pahlawan Kusumanegara Yogyakarta. Dibuat oleh Dunadi tahun 2006 terbuat dari bahan perunggu. Dunadi lahir di Bantul 3 Agustus 1960, mulai berkarya dari Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR)

sudah dipercaya untuk membuat relief dan patung yang dipasang di gedung sekolahnya, kemudian Dunadi melanjutkan pendidikan ke Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia "ASRI" (STSRI "ASRI") sekarang menjadi Institut Seni Indonesia Yogyakarta (ISI) mengambil Jurusan Seni Murni Program Studi Seni Patung.

Dunadi semenjak mahasiswa aktif berkarya dan membantu dosennya mengerjakan proyek-proyek monumen bertaraf regional dan nasional dengan berbekal pengalamannya setelah selesai kuliah tahun 1988, Dunadi mendirikan perusahaan STUDIO SATIAJI pada tahun 1989. Dengan segala kemampuan dan pengalamannya dalam menangani proyek pembuatan patung telah menjadikan perusahaannya semakin maju dan berkembang sehingga dikenal oleh banyak kalangan umum, peminat seni, rekanan bisnis lokal maupun luar negeri kemudian perusahaan ini menjadi perusahaan manufaktur yang mampu memproduksi banyak barang seni dan di ekspo keluar negeri.

Dunadi merupakan generasi penerus dalam menangani proyek-proyek monumen berskala besar baik nasional maupun internasional seperti yang telah dilakukan guru-gurunya terdahulu. Edi Sunarso, Saptoto, Mon Mujiman, Sarpomo dan C Martono. Keahlian dan kecepatannya dalam membuat patung tidak diragukan lagi. Dunadi dalam mengerjakan patung sangat cepat

dan selesai sebelum waktu yang telah ditentukan (wawancara Win Dwilaksana 12 Oktober 1911)

Proyek yang dikerjakan oleh Dunadi seperti patung monumen Jenderal Sudirman di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara Yogyakarta adalah rehab dari monumen yang lama monumen patung Garuda diganti patung monumen yang baru Panglima Besar Jenderal Sudirman, letak dan posisi monumen sama, dibuat patung yang lebih besar dan megah tinggi patung 3,50m. Proses penggantian patung monumen memerlukan studi kelayakan dan perencanaan yang tepat, dalam melaksanakan terlebih dahulu dibuat proposal, merancang dan pembuatan desain kemudian melaksanakan penelitian dan studi pustaka serta mencari dokumen sejarah dan wawancara narasumber (wawancara Dunadi, 20 September 2011). Proses pembuatan patung perunggu melalui langkah-langkah sebagai berikut :

a. Gambar sketsa alternatif.



Gambar no 26.  
(Sumber : Gambar Sketsa Dunadi)

b. Desain alternatif 3 dimensi / miniatur / maket



Gambar no 27.  
(Sumber : Foto dokumentasi Dunadi)

c. Contoh pembuatan model dan mencetak



Gambar no 28.  
Model dari tanah liat



Gambar no 29.  
Proses mencetak model  
(Sumber : Foto dokumentasi Dunadi)

d. Pengecoran perunggu dan *finishing*



Gambar no 30.



Gambar no 31.

Keterangan

Gambar no 30 : proses pengecoran perunggu pada cetakan

Gambar no 31 : hasil pengecoran diratakan dengan gerendra

(Sumber : Foto dokumentasi Dunadi)



Gambar no 32.



Gambar no 33.

Keterangan

Gambar no 32 : proses pengelasan merakit bagian perbagian

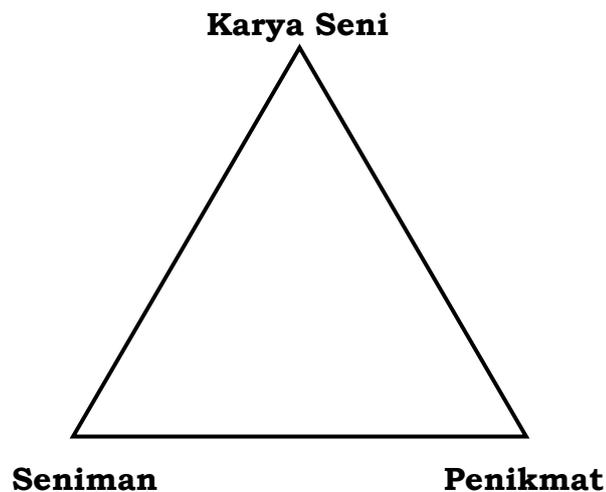
Gambar no 33 : penyelesaian akhir (*finishing*)

(Sumber : Foto dokumentasi Dunadi)

## **D. Simbol Pada Bentuk Patung**

### **1. Latar Belakang Penyimbolan**

Untuk menjelaskan latar belakang penciptaan simbol, khususnya minat seniman berkarya menggunakan teori 'Trilogi Penciptaan Karya Seni' oleh Soedarso SP (2007). Dijelaskan minat mencipta dan pesanan menjadi persoalan utama ketika seniman tersebut akan mengekspresikan (memvisualkan). Antara minat dan pesanan menjadi permasalahan menciptakan simbol-simbol bentuk agar mudah dibaca dan diasosiasikan sebagai ikon yang dipatungkan.



Skema no: 5. Konsep Trilogi Penciptaan Seni,  
Sumber: Trilogi Penciptaan Seni, Soedarso SP. 2007

Dalam trilogi penciptaan posisi segitiga berimbang: antara seniman, karya dan penikmat. Jika bentuk segitiga ini menguat pada penikmat, maka kemungkinan terjadi adalah nilai seni pada karya menurun, karena hanya memvisualkan atau menerima

pesanan penikmat. Nilai estetika merupakan reproduksi dari keinginan penikmat. Posisi ini juga memberi indikasi kreativitas akan menurun dan ada kecenderungan menjadi reproduktif. Konsep inilah yang mendasari pemikiran bahwa segitiga sama sisi ini memberikan suatu arahan dalam penciptaan karya seni. Gambaran hukum penciptaan karya seni ini dapat digunakan untuk membahas konsep penciptaan karya seni patung monumen.

Bertolak dari gambar (skema) dan uraian sebelumnya, kegelisahan yang terjadi jika permintaan penikmat lebih menempati porsi besar atau lebih panjang, maka terdapat kemungkinan karya seni kurang memperhatikan aspek estetika dan kreativitas. Semua ide dan gagasan seperti distir oleh penikmat, dan akhirnya sebuah karya seni sebagai barang pesanan. Pribadi seorang seniman akan meluntur akibat hanya menuruti pesanan orang (penikmat). Kekhawatiran ini juga ditujukan kepada seniman patung dan karya patung monumen Jenderal Sudirman. Persoalan estetika menjadi kecil dan dianggap tidak bermasalah dengan ciptaan. Persoalan ini juga diungkapkan oleh David Hume, bahwa:

“ Keindahan bukan suatu kualitas yang objektif dari objek. Yang dikatakan baik atau bagus ditentukan oleh konstitusi utama dari sifat dan keadaan manusia, termasuk adat dan kesenangan pribadi manusia. Hume juga membuat konklusi, meskipun tak ada standar yang mutlak tentang penilaian keindahan, selera dapat diobjektifkan oleh pengalaman yang luas, perhatian yang cermat dan

sensitivitas pada kualitas-kualitas dari benda. Immanuel Kant, seperti Hume, bertahan bahwa keindahan bukanlah kualitas objektif dari objek.... sebuah karya patung dikatakan memiliki keindahan (nilai keindahan) apabila bentuknya menyebabkan saling mempengaruhi secara harmonis, diantara imajinasi dan pengertian (pikiran). Penilaian selera maknanya subjektif dalam arti ini. ” (dalam Wiryomartono, 2001: 6).

Dalam hal ini ketiga seniman patung ternyata mendapatkan motivasi sebagai pematung pesanan. Patung pesanan harus memperhatikan pesan yang diminta oleh pemesannya.

## **2. Selera Penikmat**

Dijelaskan segitiga penciptaan (trilogi Penciptaan –Soedarso SP (2007) bahwa penikmat mempunyai andil besar dalam menetapkan bentuk karya seni. Seniman mencoba menciptakan simbol agar terjadi interaksi, oleh karenanya seniman termotivasi menciptakan simbol untuk mendekatkan ide dan gagasannya. Umiarso Elbadiansyah (2014: 3) mengatakan bahwa manusia itu mempunyai keunikan tersendiri; agar dapat berinteraksi mereka menciptakan simbol baik secara vulgar maupun implisit. Jika dilihat dari sosiologi, usaha menciptakan simbol adalah keinginan untuk menguasai interaksi; misalnya menciptakan simbol yang unik. Simbol ini menyebabkan seseorang tertarik untuk mengetahui, dari sinilah manusia itu menguasai jalan pikiran orang lain. Penciptaan simbol-simbol dalam patung merupakan

usaha seniman menguasai publik penikmat sehingga tercipta interaksi simbolik.<sup>19</sup>

Simbol-simbol tersebut diciptakan dengan dasar keindahan agar menarik perhatian penikmat (publik) agar tertarik. Persoalan keindahan merupakan hak seniman patung untuk merekayasa karyanya agar memenuhi selera penikmat (publik).<sup>20</sup> kemudian ditekankan oleh Wiryomartono bahwa:

“ Keindahan gambar bentuk terletak pada tatapan mata dan mampu membangkitkan gairah orang yang melihat, artinya keindahan berada pada bentuk fisik. Keindahan bentuk yang sempurna berada alam atau mimesis dan manusia meniru (*ars immitatur naturam*). Pernyataan Plato berangkat dari pemikiran: segala sesuatu yang baik dan indah berasal dari satu realitas’ (Wiryomartono, 2001: 6).

Simbol-simbol visual tersebut yang menyebabkan patung monumental di tiga lokai ini berdasarkan prinsip realisme. Ide ini dikembangkan berdasarkan wawasan bentuk sesuai dengan pandangan hidup senimannya. Konsep Dunadi ketika menyatakan realisme adalah pada mata; mata diungkapkan dengan melobang sehingga menemukan titik bola mata hitam karena bayangan lubang tersebut. Pandangan hidup ini melekat pada interpretasi bentuk yang lain pula, seperti: kain, asesori, properti, sikap figur

---

<sup>19</sup> Umiarso Elbadiansah (2014:3) menyitir pendapat Herbert Blumer tahun 1937: perilaku individu atau kelompok kecil masyarakat untuk menguasai orang lain melalui simbol-simbol.

<sup>20</sup> Perbincangan keindahan juga dikemukakan oleh Plato ketika membuat karya gambar (427-347 SM).

patung. Ketiga seniman mempunyai perbedaan dalam meninterpretasi karakter yang diungkapkan melalui bentuk khas. Interpretasi ini untuk mencapai realitas bentuk, karena realitas merupakan kebenaran, namun kebenaran tidak berkaitan dengan kemiripan atau keselarasan, melainkan 'keluar dari kadar eksistensi suatu benda'. Eksistensi suatu benda menimbulkan gambaran ujud dasar benda dan tidak hilang dari ingatan manusia. Dalam hal ini Read (1959: 3) mengatakan: "keindahan pada umumnya ditentukan sebagai sesuatu yang memberikan kesenangan atas spiritual batin penikmat". Bentuk yang disimbolkan pada patung ini juga pernah diutarakan oleh Thomas Aquinas bahwa

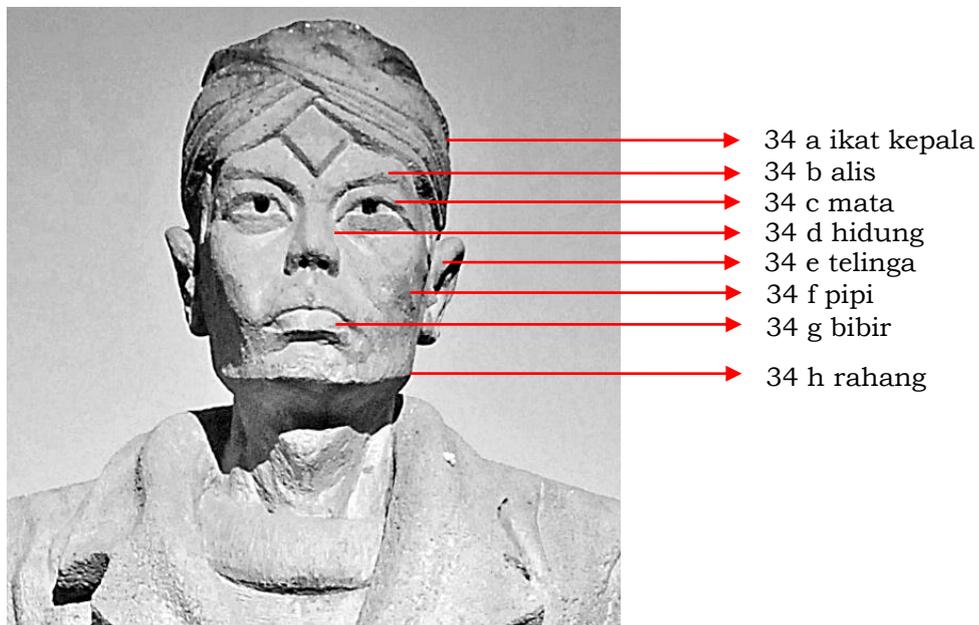
“keindahan sebagai suatu yang menyenangkan bila dilihat. keindahan adalah kesatuan dari hubungan-hubungan bentuk yang terdapat diantara pencerapan-pencerapan inderawi manusia (*beauty is unity of formal relations among our sense-perceptions*)” (Wiryo Martono, 2001: 9).

Ketiga seniman tersebut mencoba menciptakan interaksi dengan penikmat melalui bentuk realis; tentu saja persoalan pertama adalah menciptakan dengan cara mengimitasi (*mimesis* istilah Plato). Karya imitasi (seni) tersebut dipersyaratkan memiliki keterampilan teknik dan proporsi yang tepat. Namun, diakui Plato bahwa seni merupakan proses produktif meniru alam, kemudian

Aristoteles mengembangkan “*chatarsis*”.<sup>21</sup> Chatarsis (katarsis) diartikan menguapkan atau penghilangan kotoran sebagai beban; konteks penciptaan adalah penyaluran ide dan ideologi penciptaan patung agar gagasan dan angan yang tersimpan dalam memori serta pengetahuan dapat divisualisasikan.

Secara garis besar simbol-simbol yang ada dalam patung tersebut merupakan perpaduan gagasan dan pesanan dengan mencoba menipiskan pesan dengan bentuk visual. Di bawah ini dicoba menguraikan simbol-simbol berdasarkan analisa bentuk dan tanda yang ada dalam wujudnya.

#### a. Kepala

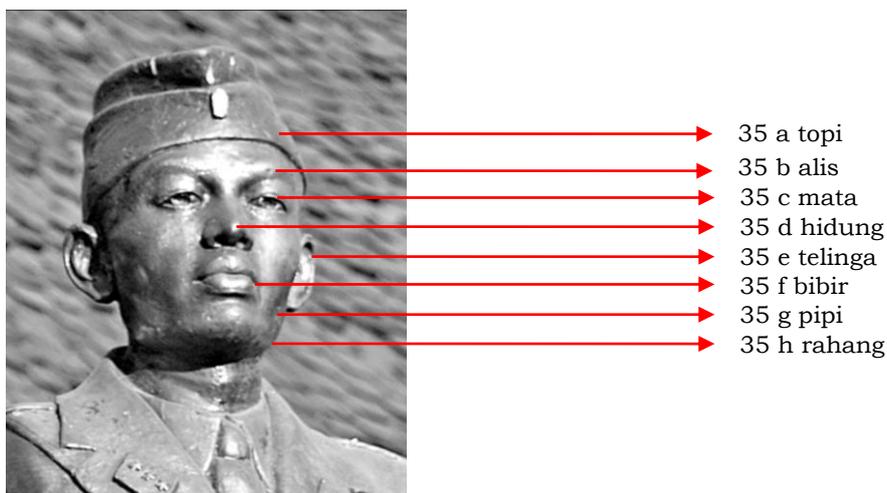


Gambar no 34. Analisis Patung Sudirman di Gedung DPRD DIY

<sup>21</sup> Katarsis (Bahasa Indonesia) adalah penyucian emosi-emosi menakutkan, menyedihkan dan lain-lain)

Pada tampilan kepala pada patung jenderal Sudirman di area taman gedung DPR dapat dikatakan kurang tepat, namun wujud (*shape*) mampu memberi kesan kepala Sudirman. Sesuai dengan analisis di atas, bahwa seniman Hendra Gunawan sebenarnya juga pelukis beraliran Impresionisme, maka berpengaruh pada teknik pematungan dengan kesan bersegi-segi. Demikian pula untuk mengekspresikan mata terlihat dekoratif, pelupuk mata tidak menunjukkan realistiknya dan goresan di atas pelupuk mata tidak detail (34 c). Jika dilihat secara mendetail ekspresi mata terkesan tidak sesuai dengan ekspresi muka pada umumnya, misalnya: alis, bulu mata dan bola mata (34 b). Pada penggambaran bola mata dengan dilubang tersebut memberikan dekoratif penuh. Bentuk muka seolah persegi empat dan tidak didukung dengan lekukan pelupuk dan relung mata yang tidak detail terkesan juga impresionistik. Raut muka patung Sudirman karya Hendra Gunawan kesan ekspresif tidak mirip, tulang pipi dan rahang kaku goresan bentuk kuat bersegi-segi (wawancara Sigit WN 25 Oktober 2015). Hal yang sama juga tampak pada penggambar kain ikat kepala, dimana segitiga (34 a) terkesan dekoratif juga. Kesan dekoratif dan impresif terdapat pada telinga, penggambarannya tidak sempurna terkesan tidak menyatu dengan kepala telinga terlalu tebal (34 e). Kesan lebih tebal pada dagu dan rahang terkesan kaku (34 h). Hidung mancung (34 d) pipi terlalu

menonjol (34 f) dan bibir terlalu tebal (34 g). Jika direkonstruksi secara garis besar maka muka Sudirman dengan kesan segi empat. Hendra Gunawan mengekspresikan Jenderal Sudirman, mempunyai cita-cita tinggi digambarkan goresan-goresan yang ekspresif atau tegas seperti wajah kelihatan sakitnya, tatapan mata tajam, bibir kesan "gregetan" goresan kaku (wawancara Djoko Maruto 26 Oktober 2015). Teknik pahat yang digunakan mendukung pengekspresian wajah lebih dekat masa perjuangan kesan yang nampak pada wajah kedengkian. Damarsasi menambahkan bahwa masing-masing seniman mempunyai interpretasi yang tidak sama menterjemahkan tokoh yang dibuatnya itu sah (wawancara Bambsng Damarsasi 10 Januari 2014).

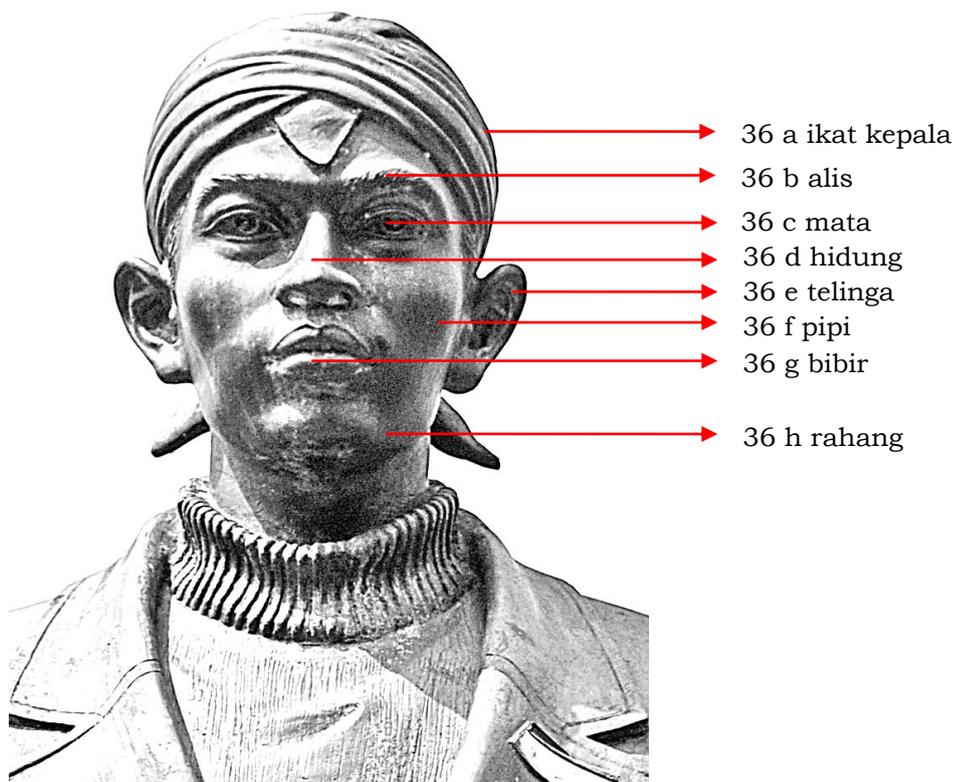


Gambar no 35. Analisis Patung Sudirman di Museum

Sasmitaloka Muka pada patung

Sudirman di Museum Sasmitaloka menunjukkan kehalusan dan tidak terkesan segi empat. Kesan secara garis besar tidak menunjukkan muka Jenderal Sudirman, diantaranya bentuk mata terlalu sayu (sayu) dengan melankolis serta tidak sesuai dengan wajah yang ada dalam foto sumber aslinya (35 c). Diakui Soetopo (wawancara tanggal 11 Oktober 2011) dalam pembuatan wajah Sudirman ada ketidak miripan dengan wajah di foto dan patung Sudirman sudah disetujui oleh istri Sudirman kala itu dianggap sudah mirip dan patung boleh dicetak. Penggambaran hidung terasa lebih menunjukkan hidung mancung (35 d) , padahal berdasarkan foto hidung tersebut membesar di sebelah bawah. Untuk mengejar ketepatan bentuk terletak pada mulut yang dibentuk tebal (35 f). Perbedaan menyolok terletak pada mulut yang seharusnya panjang namun diekspresikan menebal. Ekspresi wajah yang dibuat tenang ini mampu menunjukkan sebagai seorang jenderal yang berwibawa, namun jika dikaitkan dengan bentuk wajah yang sesungguhnya tidak mirip. Proporsi wajah yang dibuat terlalu lebar, tulang pipi gemuk, mata sayu dan bibir kurang lebar sehingga kemiripan tidak sama (wawancara Djoko Maruto 26 Oktober 2015). Telinga juga dibuat tebal (35 e) dan diikuti dengan ditariknya alis yang halus ke arah atas (35 b). Penggambaran selanjutnya adalah tidak memakai kopiah tetapi memakai mut (peci tentara) atribut TKR (35 a), sehingga sangat

jelas perbedaannya. Hal ini dilakukan oleh Saptoto sehubungan patung pesanan. Penggubahan ini untuk mencapai simbol kemiliteran yang harus ditunjukkan seorang panglima perang. Pada saat itu, kostum militer seperti kostum mirip militer Jepang, maka secara garis besar menunjukkan kemampuan (kecakapan) ada pengaruh militer bergaya Jepang. Sardiman menambahkan bahwa membuat patung sejarah harus sesuai sumber sejarah kalau dibuat dengan foto, sudirman tahun berapa dalam keadaan apa (wawancara Sardiman 15 Maret 2015).

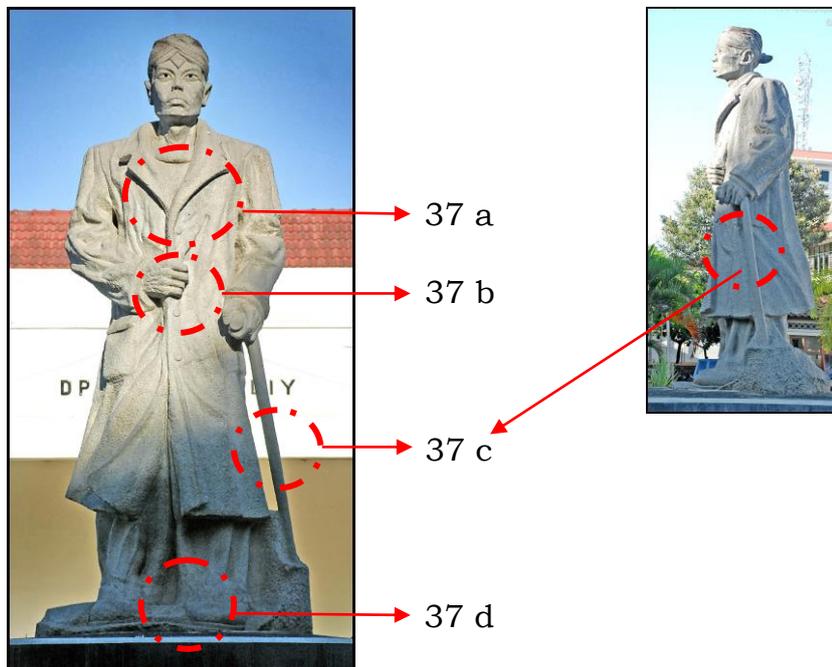


Gambar no 36. Analisis Muka Patung Sudirman di Taman Makam Pahlawan Kusuma Negara.

Pada gambar no 36 adalah muka pada patung yang dipasang pada Taman Makam Pahlawan Kusumanegara, patung ini terkesan lebih *handsome*. Pesan dari sponsor adalah kesan tokoh Sudirman yang dipelajari oleh Dunadi adalah 'jangan sampai Sudirman terkesan sakit sakitan, maka ini merupakan ekspresi kebalikannya. Sebagai Pakar Sejarah, Sardiman mengatakan bahwa kalau sakit bukan ditonjolkan sakit saya tidak setuju. Pak Dirman dalam keadaan sakit bisa memimpin perang, kalau dia sehat memimpin perang seperti apa?, bukan sakit dan sehatnya karena ini fakta sejarah harus sesuai realita yang ada pada saat itu (wawancara Sardiman 15 Maret 2015). Beberapa diantaranya telah menunjukkan muka Sudirman, namun terasa segar dan tidak sakit. Penggambaran bibir mendekati bentuk aslinya, dimana bibir tidak dibuat tebal melainkan memanjang ke depan (36 g). Selanjutnya, untuk penggambaran mata dapat dikatakan *over acting*, dimana mata dengan banyak garis pendukungnya (36 c). Bulu alis (36 b) terkesan tebal untuk menunjukkan karakter kuat namun tegas dan tenang. Mulut terkesan maju (36 g), hidung dibuat mancung (36 e) pipi kurang tirus (36 f) kesan tidak kurus, rahang kurang menonjol (36 h) jadi penggambaran wajah terkesan gemuk, sehat tidak sakit. Penggambaran realistiknya ikat kepala (36 a) memberikan gambaran kuat lipatan kain mencontoh aslinya. Kesan patung

Sudirman yang dibuat Dunadi wajahnya tidak sakit kelihatannya nampak dibuat konsep dan persepsi yang berbeda (wawancara Bambang Prihadi 9 Mei 2015). Sebenarnya kalau diamati lebih jauh bahwa wajah Sudirman wajah tipikal orang Jawa (wawancara Suwardi 10 November 2011).

**b. Badan dan Kaki**



Gambar no 37. Jenderal Sudirman di halaman Gedung DPRD DIY, karya Hendra Gunawan 1952

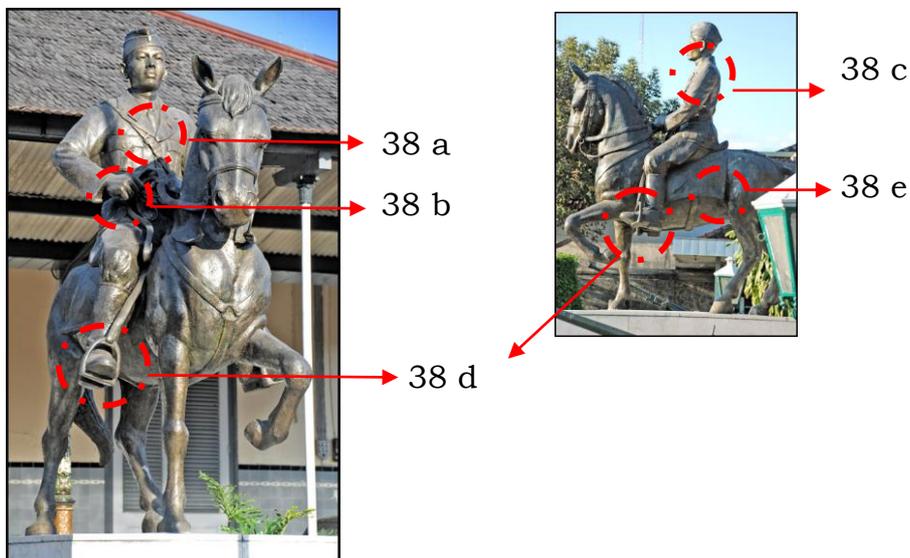
(Foto: Aran Handoko 2013)

Ada korelasi positif antara gaya seniman dalam mengekspresikan pada wajah (muka) terhadap badan dan kaki. Jika Hendra Gunawan sebagai tokoh seniman impresionisme akan

berpengaruh pada kain (pembuatan drapery kain), maupun celana dan asesori. Namun sebenarnya Hendra Gunawan adalah tokoh sosialisme, maka patung jenderal Sudirman pun juga diungkapkan dengan sosialisme. Gaya ini tampak pada ideologi penciptaan, dimana Sudirman diekspresikan sebagai 'wong cilik'. Pakaian yang sederhana, kumal (37 a) dan mode pakaian yang usang.

Untuk mencapai prinsip sosialisme 'wong cilik', Hendra Gunawan ragu-ragu ketika akan menciptakan properti apa yang akan diungkapkan. Pada gambar 37 b posisi tangan kurang proporsional, bahkan terlalu kecil dibandingkan dengan keseluruhan badan. Tangan kanan yang memegang jubah wool tersebut terasa kaku, karena akan diungkapkan dengan bentuk yang berbeda. Posisi tangan kiri memegang tongkat seolah kurang tepat dengan keraguannya memegang posisi tongkat tersebut (37 c) sehingga secara keseluruhan asesori ini tampak dekoratif. Demikian pula jenis tongkat dan diameternya tidak tepat. Dalam foto aslinya, tongkat tersebut tipis dan tidak tebal. Kesulitan Hendra Gunawan dan beberapa pemahatnya adalah ingin menungkapkan bentuk realistik namun tidak dapat dicapai, termasuk ketebalan (diameter) tongkat. Keragua-raguan Hendra juga menampak ketika akan mengekspresikan celana, apakah model celanan lebar ataukah sarung yang dikenakan (37 d).

Keraguan ini memberi jawaban bahwa kemungkinan besar pemahatnya lebih dari satu. Dari pandangan tersebut patung ini dapat dikatakan sebagai simbol, bukan sebagai patung realistik. Secara keseluruhan patung monumental yang diciptakan Hendra Gunawan ini bentuknya ekspresif apa adanya yang dibuat dari batu andesit gunung Merapi yang keras, memungkinkan hasil pahatannya tidak begitu sempurna ini juga dipengaruhi penguasaan penggunaan alat pahat batu yang belum terbiasa. Apapun wajah dan bentuk Sudirman bermacam-macam harus ada ruh yang dipertahankan baik tokoh yang dipatungkan selain fisik, atribut yang dikenakan secara spiritual sudah dikenal (wawancara Suminto A Sayuti 20 April 2015).



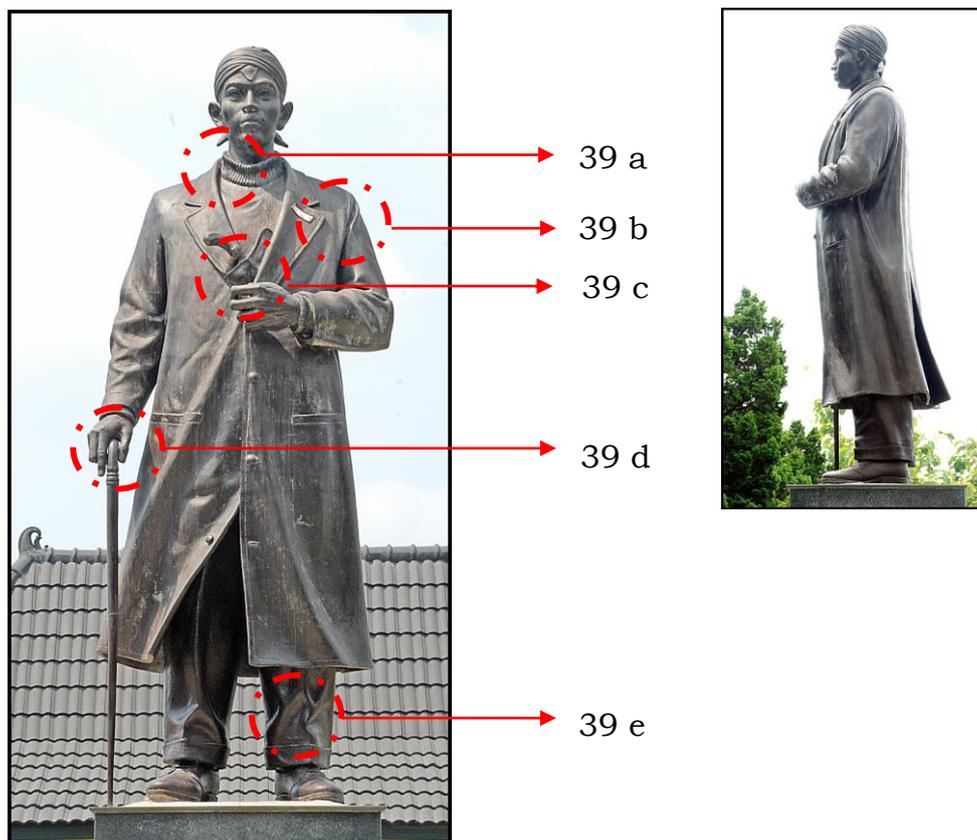
Gambar no 38. Patung Jenderal Sudirman karya Saptoto dengan Pakaian lengkap Militer di Museum Sasmitaloka (1974), Bintaran (Tampak depan dan samping)

(Foto: Aran Handoko 2013)

Penampilan patung monumen jenderal Sudirman di Museum Sasmitaloka tampak berbeda dengan di halaman gedung DPR. Patung karya Saptoto tampak tegar, kuat (38 c) dan dilengkapi dengan asesori serta properti militer. Hal ini di akui Soetopo ketika wawancara, bahwa idola seniman patung ini menyebabkan idealisme yang dimunculkan. Terlebih usaha pematungan ini merupakan patung pesanan. Seluruh anggota tubuh serta penampilan ini seolah-olah dikemas dengan tokoh seorang panglima perang. Kelengkapan properti seperti tongkat komando, serta senja pistol (38 b) memberi tekanan (penguatan) sebagai seorang perwira militer. Penggambaran posisi tubuh tegap tidak sesuai dengan kenyataannya, karena pada saat itu sedang menderita sakit paru-paru, penyakit ini menyebabkan posisi tubuh penderitanya tidak tegak. Berdasarkan beberapa pustaka menyebutkan bahwa penyakit paru-paru ini menyebabkan penderita harus membungkuk untuk mengambil nafas panjangnya. Dalam posisi menunggang kuda Jenderal Sudirman terkesan tidak santai, tulang punggung terlalu tegap, kurang natural. (wawancara Djoko Maruto 26 Oktober 2015)

Asesori berupa slempang komando memberi tanda seseprang perwira sedang menjalani tugas (komando) untuk memimpin pasukan. Demikian pula ketika mengenakan sepatu dipilih sepatu panjang (laars) ini memberi tanda sedang inspeksi

(38 d). Namun, berdasarkan penuturan, kuda yang ditunggangi tidak sesuai dengan kuda sesungguhnya; Sudirman suka memelihara kuda, dan kuda miliknya adalah kuda dari luar negeri, sehingga terasa sekali kuda tersebut lokal. Hal ini diakui oleh Soetopo, karena kelupaan ketika akan menggambarkan kuda tunggangan Jenderal Sudirman. Pelana pun belum menunjukkan ke asliannya, pelana ini seperti untuk pacuan kuda (38 e)



Gambar no 39. Patung Jenderal Sudirman karya Dunadi di Taman Maka Pahlawan Kusumanegara (2006) Yogyakarta (Tampak depan dan samping)

(Dokumen: Aran Handoko 2013)

Patung Jenderal Sudirman yang ketiga adalah karya Dunadi; secara hierarki, Dunadi adalah mantan mahasiswa Saptoto di ISI Yogyakarta.. secara keseluruhan Dunadi berhasil mengekspresikan secara realistis, namun belum menemukan ketepatan bentuknya. Gagasan penciptaan patung ini adalah dari pesanan pemerintah RI (departemen Pertahanan dan Keamanan Republik Indonesia). Patung ini jika dilihat secara utuh memberi gambaran sebagai simbol Sudirman, karena menilik pandangan utuh belum menunjukkan kemiripan. Hal ini dapat dimaklumi karena seniman patung tersebut lahir belakangan, sehingga belum dapat menikmati bentuk nyata Sudirman.

Ide penciptaan dari foto dan dengan melakukan wawancara serta pengamatan beberapa patung sebelumnya (yang lain: seperti karya Edi Sunarso), Dunadi mencoba mengemukakan berdasar imajinasinya. Penampilan jas Sudirman tampak jas baru atau jas yang sudah diseterika dengan rapi. Jika dilihat dari sejarahnya, pakaian tersebut tidak sesuai, karena pada saat itu belum ada tukang seterika atau cuci wool (39 a). namun untuk mengelabui penikmat, patung lengkap ini disertai dengan asesoris bendera merah putih pada dada sebelah kiri. Hal ini sesuai dengan ketugasan dan kecintaan kepada negara Republik Indonesia. Seorang budayawan mengatakan bahwa patung monumen yang berkaitan dengan publik kalau karya distilasi tidak boleh terlalu jauh, sebatas apapun seorang seniman tidak mungkin mengekspresikan sosok Sudirman menjadi Sudirman yang lain.

Lebih lanjut dikatakan patung Sudirman dengan mengenakan pakaian waktu sakit kemudian diperlihatkan sosoknya seperti itu sah saja namun yang lebih penting adalah konteksnya untuk apa monumen itu hadir ke publik dan tidak menyimpang dari fakta sejarah yang ada (wawancara Suminto A Sayuti 20 April 2015).

Untuk menggambarkan orang Jawa dengan kepercayaan Jawa (budaya Jawa) keris (39 c) sebagai senjata irasional yang dianggap mampu memberi dorongan semangat perang. Properti ini sengaja ditampilkan agar dapat menunjukkan keasliannya sebagai orang yang masih mempercayai 'kabatinan budaya Jawa'. Pada 39 e, tampak kemampuan Dunadi dalam menggambar kain yang berdraperi dan mampu mengecohkan realistiknya. Namun kenyataan ini justru membuat patung idealistik. Termasuk juga penggambaran celana, yang sangat realistik tapi menjadi idealistik, karena pada saat itu sedang dalam masa peperangan. Dengan demikian, secara keseluruhan patung ini menjadi patung simbol Sudirman.

**BAB IV**

**EKSPRESI ESTETIK PATUNG MONUMEN**

**JENDERAL SUDIRMAN DI KOTA YOGYAKARTA**

**A. Ekspresi Estetik**

Istilah ekspresi estetik untuk memberi pengertian ungkapan keindahan yang dipunyai seniman dalam berkarya seni. Kata ekspresi dalam bahasa Inggris *expression* berarti pernyataan disertai rasa yang dalam. Ekspresi seni adalah ungkapan atau pernyataan seseorang melalui berkesenian. Dalam ekspresi seni karakter seseorang akan menampak, karena ekspresi atau ungkapan merupakan gambaran minat maupun kemauan seorang seniman. Ungkapan bisa spontan, pelan atau sunyi. Ungkapan spontan adalah peran keterkejutan sesaat dalam menerima rangsangan. Sedangkan ungkapan pelan adalah ungkapan (ekspresi) setelah melalui pengendapan terlebih dahulu, kemudian diutarakan melalui simbol-simbol seni; baik simbol visual, simbol suara (musik) maupun gerak. Ekspresi sunyi adalah ungkapan tersembunyi; dimana sesuatu yang akan diungkapkan dikemas menjadi simbol yang sulit didimaknai, karena dalam simbol-simbol tersebut bersemayam ide dan gagasan namun dikemas secara halus dan justru hampir tidak memunculkan suasana yang dimaksud.

Ekspresi estetik adalah ungkapan rasa keindahan yang terjadi pada waktu mengobjektivikasi, yaitu proses menangkap, mengambil objek yang dianggap indah. Penangkapan terhadap objek ini berasal dari minat, yang sebelumnya telah diangan-angankan, atau seketika melihat suatu objek menjadi timbul rasa indah. Pemilihan objek tersebut akhirnya memancing ide seorang seniman untuk memvisualkan kembali. Keindahan yang datang dari objek dapat dilihat dan diwaspadai melalui pemikiran seorang seniman. Ekspresi estetik yang terjadi ketika mengobjektivikasi tersebut berupa pemilihan: bentuk, warna, perasaan atau sesuatu yang tidak tampak terkait dengan pikiran awal yang dimiliki seniman.

Ekspresi estetik juga berada pada proses simbolisasi (penyimbolan), artinya pada waktu seorang seniman akan mewujudkan kembali rasa indah hasil objektivikasi terdapt ide dan pemikiran membuat indah sebuah gambaran figur atau bentuk yang ditangkap. Bentuk-bentuk tersebut dikemas ulang oleh seniman dengan menghadirkan keinginan yang saat itu sedang berjalan. Simbolisasi bentuk dengan menggabungkan prinsip keindahan menjadi sempurna dalam bayangan (*pictorial thinking*). Iide-ide baru setelah proses objektivikasi ini dapat lebih dikatakan internalisasi hasil objektivikasi. Melalui intelektualitas

seorang seniman akan memunculkan nilai keindahan bentuk, warna atau sesuatu yang dapat dijadikan sebagai perwujudan objektivikasi. Simbolisasi ini menjadi semakin kuat ketika hasratb atau *mood* seorang seniman muncul berkaitan dengan kebutuhan lain. Proses visualisasi akan diteruskan sebagai subjektivikasi, yaitu seniman berusaha mewujudkan simbol dengan kemampuan teknisnya sehingga terdapat prinsip dan bentuk baru (*novelty*).

Ekspresi estetik dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya adalah: (1) pikiran awal seniman; pikiran seniman akan memberi arah objektivikasi berdasarkan pengetahuan tersebut, kemudian pengetahuan diarahkan untuk menentukan pilihan keindahan suatu objek. Pikiran awal ini memberikan bentuk sehingga tingkat, jenis, serta bentuk pikiran awal ini menjadi pusat penentu bentuk atau simbol berikutnya. (2) pikiran kemudian; adalah pikiran yang menunjukkan kehadiran pengetahuan yang sudah mantap atau sudah terbentuk. Pikiran ini dapat menyusun sturktur sistem untuk menentukan bahan objektivikasi menjadi simbol yang diinginkan. (3) pikiran lanjut adalah pikiran dari pengetahuan tersebut yang secara terpaksa harus menentukan bentuk barunya. Proses inilah yang nantinya akan menjadi sebuah bentuk baru yang disebut dengan subjek karya seni.

Bertolak dari pengertian ekspresi estetik ini, pengertian ekspresi karya patung dapat dimaknai ungkapan rasa indah seniman melalui proses objektivikasi, internalisasi dan representasi menjadi karya patung. Ekspresi ini erat dengan dua hal pokok: (a) pikiran atau ideologi seniman yang merupakan modal dasar penciptaan sebuah karya patung. (b) pesanan permintaan orang lain, karena karya yang dibuat merupakan karya pesanan. Ekspresi estetik patung monumen memanfaatkan teori di atas; seniman patung mencoba berkreasi menciptakan jatidirinya dalam karya patung tersebut namun juga harus memperhatikan keinginan dari pemesan patung tersebut.

Pernah diungkapkan oleh August Rodin bahwa, seorang seniman patung ketika selesai mengerjakan patung tidak berhenti sampai selesainya mencipta karya patung. Seorang seniman patung tetap harus memperhatikan lingkungan sebagai pendukung karya patung: “pikiran seorang pematung terhadap kebutuhan lingkungan”. Dari pernyataan inilah, sebuah patung monumen dituntut memahami ekosistem. Konsep ekosistem ini memperhitungkan dampak patung terhadap lingkungan. Perhatian terhadap sirkulasi, *center of interest* maupun *vocal point* sehingga menarik perhatian namun tidak merusak keutuhan pandangan. Biasanya patung monumen menjadi suatu titik

perhatian dalam tata ruang kota. Ekpresi seni patung monumen bagi seniman patung monumen harus menerjemahkan pesan kemudian mengemas konteks pendidikan politik bangsa.

Seniman patung monumen harus berpikir ganda ketika sebelum, sedang dan sesudah berkarya. Karya patung monumen dipersyaratkan memenuhi kreterian patung realis namun juga harus menampung gagarasan kreatif dan pesanan. Perihal pesanan ini kadang seorang pematung menjadi penengah: diantara ekspresi jati diri, kreativitas dan pesanan. Seniman ini menjadi bingung ketika harus menerjemahkan pesan, pikiran ideologis politik serta pikiran kesenimanannya. Pemikiran politik yang dimaksudkan adalah pikiran dimana seorang seniman akan memprediksi hasil karyanya berdampak kepada persepsi masyarakat. Wajah dan bentuk properti maupun asesori yang dipilih harus dapat menggambarkan keinginan pemesan di samping memperhatikan keterbacaan simbol visual pada: properti, asesori, wajah serta tubuh yang dipatungkan. Konteks pematungan Sudirman dalam beberapa hal dan tempat mempunyai tujuan yang berbeda.

Pemilihan judul patung monumen Sudirman di Yogyakarta ini mempunyai pemikiran seperti di atas yaitu pikiran seniman patung yang akan berbicara tentang Sudirman dengan

menunjukkan simbol-simbol visual pada patung tersebut. Melalui simbol patung (asesori, properti, wajah dan postur tubuh patung) akan menunjukkan pesannya. Seperti dalam Bab II, beberapa wawancara dengan para budayawan dan pakar pendidikan sejarah menunjukkan pentingnya perwujudan patung dengan mengedepankan 'pendidikan politik kebangsaan'. Seniman patung akan melakukan studi banding melalui *cross-check* dan studi pustaka. Hal ini untuk menyiasati pesanan yang cenderung mengubah wajah realis menuju wajah idealistik berdasarkan kajian politik. Beberapa patung pesanan ini sengaja bukan ide sendiri, melainkan representasi pesanan; yaitu menerjemahkan pesanan namun juga harus memperhatikan dampak patung ketika sudah jadi. Kondisi ini nantinya menjadi arahan terbentuknya konsep patung monumen. Ketika akan menyatakan bentuk idealisme seniman akan terusik oleh pesan sponsor, karena tergantung biaya yang ada.

## **B. Konsep Estetik Seni Patung Monumen Jenderal Sudirman**

Sebelum membahas lebih tentang makna karya seni patung monumen dari sudut pandang sebagai karya seni, akan dikemukakan pendapat Soedarso (2007) tentang konstelasi seni dan seniman yang dikenal dengan Trilogi Penciptaan Karya Seni.

Karya patung yang terikat dengan apresiasi seni patung, mirip dengan kaitan: seniman, seni dan penikmat. Apapun hebatnya seni patung monumen namun tidak dapat dibaca secara lahiriah (bentuknya) tidak akan menjadi media informasi maupun *land mark* suatu tempat atau kota.

Seniman adalah sosok manusia yang labil dalam berpendapat, oleh karenanya sering mempengaruhi ide penciptaan. Ide ini juga sering mempengaruhi keteknikan untuk mencapai kesempurnaan bentuk patung monumen. Seperti diutarakan pada Bab I, bahwa patung monumen dituntut penampilan realistik, namun di sisi lain harus menerjemahkan pesan. Patung monumen jenderal Sudirman ini adalah salah satu model patung monumen diantara patung-patung yang dicitakan oleh pematung di Indonesia. Khusus patung monumen jenderal Sudirman di kota Yogyakarta terdapat beberapa versi (gaya dan ide pematungan), sehingga diantara versi patung monumen tersebut bervariasi.

Pada uraian selanjutnya, pematungan Sudirman dilakukan oleh 3 seniman patung di Yogyakarta ini dapat dikatakan dalam 3 generasi. Generasi pendahulu dilakukan oleh Hendra Gunawan yang sebenarnya adalah seniman seni lukis yang beraliran impresionisme. Saptoto adalah seniman akademis dari Akademi

Seni Rupa Indonesia di Yogyakarta, dianggap sebagai pelopor seniman patung akademik. Dunadi adalah mantan mahasiswa Saptoto yang mengembangkan prinsip realitas pesanan. Latar belakang seniman patung (ideologi politik, hasrat berkespresi maupun kemampuan akademisi) akan menampak pada karya patungnya. Sebagai contoh kasus pada seniman patung Dunadi, pematung ini sering mendapat pesanan mengerjakan patung dengan Edhi Sunarso sehingga keterampilan teknis Dunadi berasal dari akademik bercampur dengan pengalaman bekerjasama dengan Edhi Sunarso dan eksperimen pribadi dalam kuliahnya (pada saat itu Dunadi diajar oleh beberapa seniman secara formal melalui belajar di Perguruan Tinggi, maupun para pematung otodidak). Dunadi dengan kemampuan akademisnya mampu berekspres karya nonfiguratif, sehingga digolongkan sebagai seniman kontemporer. Walaupun dianggap sebagai seniman kontemporer, Dunadi menyadari bahwa seniman patung harus mempunyai dasar atau visi patung konvensional maupun nonkonvensional melalui kajian akademisnya.

Sebagai seniman patung, dia mendapatkan pengaruh dari seni Kontemporer (dibuktikan dengan beberapa kali melaksanakan pameran bersama maupun tunggal berupa seni instalasi). Dunadi banyak menciptakan patung dengan bahan (material) yang

menggunakan teknik konstruksi dan instalasi. Eksperimentasi bahan ini diharapkan dapat mendekatkan diri (melalui karya seni patung kepada masyarakat)<sup>33</sup>. Demikian pula dengan kegiatan Dunadi, sejak tahun 1994, kegiatan penciptaan patung sampai dengan 2010 lebih banyak menangani patung monumen. Tujuan penciptaan patung adalah agar karya-karyanya dapat secara langsung dipahami, dimengerti dan dinikmati masyarakat. Beberapa patung realis sebagai patung pesanan, Dunadi mampu mengubah dengan simbol-simbol realistik berdasarkan pustaka atau dokumen yang dipunyai. Secara umum, karya Dunadi bertema 'Tradisi dan Kemanusiaan' dan Kritik Sosial dan Alam, dan 'Introspeksi Ranah Privat' ([www.satiajisculpture.com/Studio\\_Satiaji/The\\_Artist/The\\_Artist.html](http://www.satiajisculpture.com/Studio_Satiaji/The_Artist/The_Artist.html)), diunduh darumoyo 10 Januari 2017. Salah satu karya yang pernah dipajang di titik nol KM kota Yogyakarta adalah: Gajah, Kaki dan beberapa karya instalasi di ruang publik Yogyakarta. Uraian ini menunjukkan pengalaman yang dipunyai seorang pematung akan berpengaruh dalam usaha mengekspresikan gagasannya. Terutama untuk patung monumen, seorang pematung monumen harus memperhatikan pesanan dan menerjemahkan pesanan, ingin mengemukakan gagasannya.

---

<sup>33</sup> Jim Supangkat 1992: 67 (dalam Seni Patung Indonesia, penerbit BP ISI Yogyakarta) mengatakan: "Kehidupan seni selalu melibatkan interaksi sosial yang sangat luas. Mulai dari seniman yang berkarya, hingga pihak-pihak yang menginginkan tumbuh seni rupa dalam masyarakat."

Gambaran pikiran proses penciptaan patung monumen secara keseluruhan sebagai berikut: (1) pematung mendapatkan pesanan patung monumen; proses menerjemahkan pesanan dilakukan dengan cermat; (2) studi penelusuran bentuk melalui *field research* (studi lapangan) melihat bentuk patung monumen dan menerjemahkan; (3) studi pustaka dan *cross check* melalui pengembangan ide serta gagasan; (4) ketika sedang berlangsung berkarya, dilakukan *cross check and validation* dengan ahli (*triangulasi*) sampai selesai. (5) evaluasi beserta pemesan dan validator sebagai saksi ahli dalam bentuk maupun gagasan patung. Jika digambarkan dalam skema, sebagai berikut:

Skema no 6 **Proses Penciptaan**



### **C. Nilai Estetika Penciptaan Patung Monumen**

Uraian sebelumnya secara implisit telah diungkapkan, bahwa: jenis patung monumen berbeda visi dan tujuan penciptaan. Penciptaan patung monumen cenderung dilatabekangi oleh pesanan, semangat heroisme, sebagai media pendidikan kepahlawanan, serta sebagai data dan bukti kesejarahan. Patung monumen diletakkan di ruang publik berlatar belakang informasi dan pencapaian bentuk dalam usaha memvisualkan simbol-simbol, dengan ikon dan tanda yang khas (lihat Semiotika yang digagas oleh Peirce). Bentuk patung monumen biasanya menuju realis, agar penikmat mampu berimajinasi dan menggambarkan bentuk sesungguhnya melalui ikon serta tanda yang diungkapkan dalam karya patung tersebut.

Nilai estetika yang diharapkan muncul dari penampilan suatu patung monumen terletak pada bentuk yang informatif, artinya bentuk tersebut mampu berperan sebagai: simbol, ikon dan tanda suatu pesanan. Keterkaitan bentuk dengan pesanan ini menyebabkan konsep estetika *intensity* (kesungguhan) bentuk menjadi tergiring dengan tujuan informatif (lihat Monroe Beardsley dalam Dharsono, 2007: 63). Nilai estetika karya patung yang dimaksudkan adalah ungkapan keindahan dalam: menangkap pesan dan memvisualkan bentuk sesuai dengan imajinasi serta ekspresi diri.

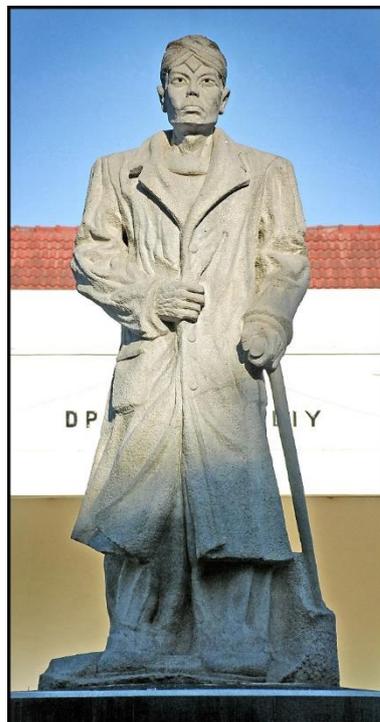
Istilah nilai dalam konteks aksiologi (Filsafat) dapat dijelaskan: nilai bersifat abstrak. Sebagai suatu kata objek abstrak yang dapat dinikmati dan diresapi seseorang melalui pengamatan, pencerapan dan pengimajinasian bentuk. Resapan nilai tersebut mempunyai arti keberhargaan (*worth*), kebaikan (*goodness*). Dalam *Dictionary of Sociology and Related Sciences* nilai (*value*) dapat dirinci sebagai berikut: (1) *The believed capacity of any object to satisfy a human desire.* (2) *The quality of any object which causes it to be of interest to an individual or a group* ((1) Kemampuan yang dipercayai ada pada sesuatu benda untuk memuaskan suatu keinginan manusia). ((2) Sifat dari sesuatu benda yang menyebabkan menarik minat seseorang atau suatu golongan). Konteks dengan nilai estetika sebuah patung monumen adalah keindahan patung dapat menimbulkan rasa: senang, tertarik dan ingin mengetahui lebih lanjut. Secara fisik patung monumen harus memenuhi persyaratan: menarik dari segi bentuk atau figur, keterbacaan tinggi tanpa banyak interpretasi, serta mampu memberikan informasi yang tepat mengenai visi pemasangan patung pada ruang publiknya.

Pengertian estetika sendiri secara umum adalah keindahan, kata dan pengertian estetika berkembang mengikuti pola berpikir manusia dan hasil pemikiran tentang teknologi mempengaruhi pandangan hidup. Perkembangan mutakhir Filsafat Ilmu

memberikan kemungkinan estetika dikaji secara ilmiah dan akhirnya estetika sebagai suatu ilmu. Di dalam ilmu tersistemkan dengan pengetahuan pragmatis maupun teoritis, maka estetika masuk dalam tubuh pengetahuan, ilmu maupun teknologi serta teknik. Estetika dikaji dari berbagai bidang atau disiplin keilmuan; misalnya: Filsafat, Psikologi, Studi Budaya maupun Sosial. Konteks Filsafat, estetika merupakan bagian dari ilmu Filsafat: Aksiologi (pembahasan bidang nilai). Aksiologi kemudian berkembang menjadi Estetika adalah Filsafat nilai yang berurusan tentang keindahan), sedangkan Etika Filsafat nilai yang berurusan dengan moral.

Konteks Psikologi, estetika adalah titik kepuasan hingga menimbulkan rasa senang. Keindahan merupakan resapan rasa, pikiran yang mereaksi objek dan menghasilkan kepuasan fisik maupun batin, kesenangan serta kegembiraan. Estetika berkait dengan Kebudayaan (studi Budaya); estetika sebagai fenomena sosial yang terkait dengan “konsep, proses, material, *skill* dan teknik” (Husen, 2009: 73). Fenomena estetik ini ada dalam artefak budaya fisik. Jika patung sebagai karya budaya fisik manusia, maka fenomena estetikanya terkait dengan: ide, gagasan, teknik serta penampilan pada umumnya.

**1. Estetika bentuk Patung Monumen Jenderal Sudirman karya Hendra Gunawan didepan Gedung DPRD DIY jalan Malioboro Yogyakarta.**



Gambar no 40. Patung Monumen Jenderal Sudirman di depan Gedung DPRD DIY, karya Hendra Gunawan 1952 dibuat dari Batu Andesit

(Foto: Aran Handoko 2013)

Seniman patung ini berasal dari Bandung, lahir 11 Juni 1918, dan meninggal di Denpasar, Bali. 17 Juli 1983. Hendra

Gunawan adalah seorang pelukis, penyair, pematung dan pejuang gerilya. Selama masa mudanya Hendra Gunawan bergabung dengan tentara pelajar dan merupakan anggota aktif dari Poetera (Pusat Tenaga Rakyat) dan organisasi yang dipimpin oleh Sukarno dan lain-lain. Di bidang kesenian, Hendra Gunawan aktif dalam Persagi (Persatuan Ahli Gambar Indonesia) dan Asosiasi Pelukis Indonesia (organisasi yang didirikan oleh S. Soedjojono dan Agus Djaya) pada tahun 1938.

Aktivitas Hendra Gunawan sebelum kemerdekaan ini memberi gambaran bahwa dirinya memahami secara jelas peristiwa peperangan dan perjuangan fisik melawan penjajah tersebut. Karakter seniman seni lukis dan penyair ini masuk dalam gaya impresif dan realisme (impresif realisme).<sup>34</sup> Di samping politiknya, mengabdikan hidupnya untuk memerangi kemiskinan, ketidakadilan dan kolonialisme. Perjuangan bertema kerakyatan ini memasukkan dirinya sebagai tokoh Komunis dengan gaya sosialisme karena ikut dalam perjuangan Lembaga Kesenian Rakyat (Lekra).

---

<sup>34</sup> Karakter Lukisan beliau sangat berani dengan ekspresi goresan cat tebal, dan ekspresi warna kontras apa adanya, karya Lukisanya banyak dikoleksi oleh para kolektor dalam negeri. Perjalanan Aliran Lukisan karya Hendra Gunawan pada awalnya adalah realisme yang melukiskan tema-tema tentang perjuangan sebelum kemerdekaan, namun setelah era kemerdekaan, karya-karya lukisan ber metamorfosa kedalam aliran lukisan ekspresionisme, tema-tema lukisanya tentang sisi-sisi kehidupan masyarakat pedesaan. (<http://yogyakarta.panduanwisata.id/wisata-sejarah-2/yuk-belajar-sejarah-di-museum/>)

Aktivitas melukis Hendra Gunawan dilakukan pada waktu ditahan selama selama 13 Tahun dimulai pada tahun 1965 hingga tahun 1978. Beberapa lukisan bertema kehidupan masyarakat pedesaan, seperti: Panen Padi, berjualan buah, kehidupan nelayan, suasana panggung tari-tarian berlatar belakang alam. Hendra Gunawan masuk dalam kategori pelukis senior sebagai Pelukis Maestro Legendaris ternama Indonesia.



Gambar no 41. Karya Seni Lukis Hendra Gunawan  
(Sumber: [hendragunawan-artpaintings.com/index.html](http://hendragunawan-artpaintings.com/index.html), diunduh darumoyo 12 Januari 2017)

Karya di atas ini menunjukkan prinsip 'sosialisme' dimana objek dalam lukisan adalah pertentangan kaya – miskin. Karya ini menunjukkan jiwa Hendra Gunawan adalah seorang yang beraliran sosialisme (kerakyatan). Ide berikutnya adalah pernyataannya Hendra dalam mengungkap kehidupan orang kecil dengan melukis realisme: *petan*. Tradisi *petan* atau mencari kutu rambut ini biasa dilakukan oleh para wanita di kalangan rakyat bawah untuk mengisi waktu luang sehabis mengerjakan tugas

rumah tangga. Sehingga terasa sekali keberpihakan Hendra Gunawan dalam memperjuangkan kehidupan rakyat. Posisi ini memberikan dampak ujud patung monumen Jendral Sudirman. Diantaranya yang dapat di catat adalah loyalitas Hendra Gunawan terhadap kebutuhan masyarakat kelas bawah. Di samping itu Hendra melukis kehidupan para anak kecil di desa yang sedang menggembala kerbau. Dasar ekspresi Hendra adalah ingin mengungkapkan kehidupan anak kecil di desa (kelas bawah). Konsinyasi melalui karya lukis terhadap penciptaan patung monumen adalah keinginan Hendra mematumkan berdasarkan faham sosialisme.



Gambar no 42. Karya Seni Lukis Hendra Gunawan  
(Sumber:[http://www.arcadja.com/auctions/en/gunawan\\_hendra/artist/115617/](http://www.arcadja.com/auctions/en/gunawan_hendra/artist/115617/), diunduh darumoyo 13 Januari 2017)

Pengambilan objek wanita kampung oleh Hendra Gunawan adalah usaha mengangkat kehidupan sosial yang sesungguhnya. Pemikiran Hendra tentang sosialisme adalah berpikir kerakyatan,

dan rakyat yang dimaksud adalah kalangan bawah; identik dengan rakyat miskin, masyarakat kampung desa dan kelompok tertinggal.

Patung Sudirman sebagai Jenderal dalam patung taman Gedung DPRD DIY di jalan Malioboro Yogyakarta bersifat realisme. Patung karya Hendra Gunawan ini terbuat dari batu andesit tinggi 3.00 m, dipasang sebagai monumen pada tahun 1952 dan merupakan monumen I di Indonesia. *Landmark* patung monumen ini sebagai penanda dahulu sekitar wilayah ini pernah terjadi pertempuran yang besar yaitu di daerah kota baru ketika Agresi Belanda II, disamping itu gedung DPRD DIY sebelumnya bernama Gedung Komite Nasional Pusat, pada tahun 1946 pernah digunakan pameran tunggal pertama kalinya oleh Hendra Gunawan. Estetika patung tersebut adalah ekspresif realisme artinya seniman patung pembuatnya sendiri adalah seorang yang beraliran realisme, karya-karya lukisannya banyak menggambarkan kenyataan hidup, kerakyatan, kemanusiaan dan sosialisme. Patung Jenderal Sudirman dimaksudkan Hendra Gunawan ingin menampilkan watak aslinya yaitu Sudirman dalam keadaan sakit menggunakan jubah tebal, memakai ikat kepala dan memegang tongkat, tubuh kurus dengan tulang wajah yang menonjol.

Kondisi tubuh seperti inilah yang coba digambarkan Hendra Gunawan yaitu Sudirman yang humanis. Sudirman meninggal

dunia pada usia muda, 29 Januari 1950 diusia 34 tahun. Konsep realisme pada patung ciptaan Hendra Gunawan terletak pada perwujudan nyata sebagai tokoh masyarakat, guru dan juga seorang militer panglima perang. Estetika bentuk wajah mengesankan tatapan mata yang tajam penuh optimisme, bibir tebal goresan kaku atau tajam mengesankan sakit, muka Sudirman dengan tulang pipi menonjol dan rahang kaku kesan bersegi empat mendukung pengekspresian wajah lebih dekat masa perjuangan, kesan yang nampak wajah kedengkian dan kebencian terhadap penjajahan bangsa Indonesia. Bentuk karakter wajah mengalami kesulitan dalam hal penyamaan dengan obyek, kelemahan ini menjadikan estetika patung yang khas, karena teknik memahat yang dilakukan oleh Hedra Gunawan tidak mampu menghasilkan kemiripan wajah secara nyata, wajah terlihat dekoratif. Ekspresi wajah Sudirman terlihat keras, punya cita-cita tinggi digambarkan goresan-goresan yang ekspresif atau tegas.

Estetika proporsi tubuh patung Sudirman yang di tempatkan pada posisi jarak pandangan mata, dapat dinikmati proporsional pada jarak tertentu dengan posisi pandangan dibawah cakrawala. Patung Sudirman karya Hendra Gunawan ini bentuk patung diamati secara normal dari jarak jauh kesan yang tampak lebih panjang kaki daripada badan tidak proporsional.

Ekspresi jubah yang dikenakan oleh Sudirman terasa dekoratif, karena terlalu banyak jumbai draperi yang kaku ada kesulitan dalam memahatinya. Draperi jubah belum menggambarkan kondisi sesungguhnya, ditambah dengan posisi tangan kiri ditekuk kedepan memegang tongkat, penggambaran patung tidak detail menyiratkan kerapuhan yang dialami tokoh pejuang ini kesan sakit, rapuh tetapi memiliki semangat tinggi.

Bentuk jubah tidak menggambarkan realistik melainkan usaha memberikan ikon realistik, hal ini mendapat pengaruh dari kebiasaan melukis Hendra Gunawan. Mengubah lukisan realisme menjadi patung realistik terasa mendapat kesulitan bagi Hendra Gunawan . keberadaan patung monumen Jenderal Sudirman di tengah kota Yogyakarta telah menjadi ikon bahwa Yogyakarta pernah menjadi ibu kota Republik Indonesia dan Jenderal Sudirman menjadi Panglimanya yang patut diteladani semangat perjuangannya, teguh jiwanya, tegas berwibawa, dan tegar meskipun dalam keadaan sakit tetap berjuang untuk mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia. Ingatan kolektif orang Indonesia dimulai dari Yogyakarta. Yogyakarta menjadi penting untuk Indonesia. Keberadaan patung Sudirman sebagai penanda atau simbol penghargaan kegigihan seorang tokoh yang sederhana diberi tanggung jawab menjadi Panglima

Militer I diusia muda,memimpin perang gerilya dalam keadaan sakit.

**2. Estetika bentuk Patung Monumen Jenderal Sudirman karya Saptoto di Museum Sasmitaloka Jalan Bintaran Wetan Yogyakarta.**



Gambar no 43. Patung Monumen Jenderal Sudirman di depan Museum Sasmitaloka jalan Bintaran Wetan 3 Yogyakarta karya Saptoto tahun 1974 dibuat dari perunggu

(Foto: Aran Handoko 2013)

Patung Jenderal Sudirman menunggang kuda dengan pakaian militer lengkap yang terpasang di Museum. Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman di Bintaran wetan no 3.Yogyakarta. adalah karya Saptoto dibuat tahun 1974 dan diresmikan oleh kepala Staf Angkatan Darat Jenderal TNI Makmun Murod 5 Oktober 1974. Patung Monumen ini merupakan karya Saptoto yang ke 6 dari 37 monumen yang pernah dibuatnya. Saptoto lahir 29 Oktober 1927 meninggal 27 Maret 2001 pada usia 74 tahun, berpendidikan Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) angkatan pertama tahun 1950. Pematung ini diangkat secara resmi sebagai dosen ASRI setelah penetapannya sebagai Akademi oleh Menteri Priyono. Seangkatan dengan Saptoto adalah Widayat, Hendrodjasmoro, Sayono, HM. Bakir, Abas Alibasyah, Abdul Kadir, Edhi Sunarso, dan Soetopo.

Pada waktu itu ditunjuk RJ. Katamsi sebagai ketua. Bidang pendidikan seni yang diselenggarakan ASRI pada saat itu yaitu Seni Lukis, Seni Patung, Seni Pertukangan, dan "Redig" singkatan dari Reklame, Dekorasi, Ilustrasi Grafik, disusul dengan Jurusan Guru Menggambar. Di awal berdirinya ASRI serba dalam kondisi darurat, belum memiliki satu kampus yang terpadu. Pendidikan dilaksanakan di banyak tempat. Gedung Pusat Tenaga Pelukis Indonesia (PTPI) Yogyakarta sebagai kantor pusat, tempat kuliah,

dan studio Bagian I/II. SMA/B Kota Baru dan rumah RJ. Katamsi di Gondolayu untuk studio Bagian IV dan V.

Sejak muda Saptoto sudah senang menggambar idola saat itu Raden Saleh dan Basuki Abdulah, waktu masih SMP sudah bergabung dengan Tentara Pelajar (TP) Saptoto merupakan murid dari Hendra Gunawan dan Afandi dalam melukis, ia pernah bergabung dengan Sayono, Widayat, Abdul Kadir di Pelukis Indonesia Muda (PIM) yang anggotanya dari ASRI. Pernah menjadi Direktur STSRI "ASRI" dan Dekan FSRD "ISI" 2 periode. Tahun 1964 ia belajar di Mexiko mempelajari diorama , juga pernah mengikuti pendidikan di Jepang selama 1 tahun (1963-1964) mempelajari seni boneka. Saptoto merupakan seniman yang pertamakali merintis seni boneka diorama di Indonesia hasil rintisannya telah dipasang pada diorama Museum Monumen Nasional di Jakarta. Karya-karya patung Monumennya ada 37 buah bertaraf Nasional, karya pertamanya adalah Monumen Lubang Buaya di Jakarta dibuat pada tahun 1967.

Sebagian besar karya patung Monumennya bertemakan tokoh-tokoh pahlawan dan pejuang kemerdekaan RI seperti : Pangeran Diponegoro, Brawijaya, Jenderal A Yani, Jenderal Sudirman, Slamet Riyadi dan lain-lain, dan Saptoto juga membuat patung Monumen banyak figur yang divisualisasikan seperti : Serangan Umum 1 Maret, Palagan Ambarawa, dan patung korban

kekejaman PKI di Madiun, disamping mengerjakan untuk Monumen dan Museum, Saptoto pernah membuat patung untuk mengisi obyek wisata Gua Jatijalar di Kebumen, patung bangunan berbentuk Semar dan patung Asmat di Bandara Internasional Sukarno-Hatta Cengkareng.

Monumen Serangan Umum 1 Maret berada di depan Kantor Pos Besar Yogyakarta, merupakan karya Saptoto yang ke 4 dibuat pada tahun 1973, obyek figur patung dibuat banyak, monumen ini berdasar fakta dan saksi sejarah, salah satu figurnya adalah Suharto muda berpangkat Letnan Kolonel.



Gambar no 44. Monumen Serangan 1 Maret Karya Saptoto  
Sumber:<http://www.donisetyawan.com/wpcontent>, diunduh  
(darumoyo 12 September 2016)

Berdasar pengalaman membuat patung monumen realistik Saptoto dipercaya lagi membuat patung monumen Jenderal Sudirman yang dipasang didepan museum Sasmitaloka Panglima

Besar Jenderal Sudirman atas pesanan Pemerintah. Pemasangan patung Jenderal Sudirman sebagai penanda peristiwa, pusat informasi dan dokumen sejarah sesungguhnya. Museum ini dijadikan Landmark untuk rumah dan kantor. Museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman dapat diartikan sebagai tempat untuk mengenang pengabdian, pengorbanan dan perjuangan Panglima Besar Jenderal Sudirman. Museum dibangun pada tahun 1890, menempati gedung peninggalan Hindia Belanda, awalnya merupakan kediaman resmi Jenderal Sudirman semasa menjabat sebagai Panglima Besar Angkatan Perang Republik Indonesia. Sejak tanggal 30 Agustus 1982 gedung tersebut resmi dipakai sebagai museum Sasmitaloka Panglima Besar Jenderal Sudirman. Terdiri atas bangunan induk dan dikelilingi bangunan lain di sayap kanan, kiri, dan belakang, dengan 350 koleksi benda peninggalan keluarga Pak Sudirman, museum ini menjadi saksi perjalanan kehidupan Pak Sudirman.

Patung Monumen Jenderal Sudirman menunggang kuda karya Saptoto ini tinggi 3.50 m terbuat dari perunggu, diresmikan tahun 1974. Estetika bentuk wajah representasi karakter dan bentuk dari foto Sudirman ketika menunggang kuda ekspresi wajah berpendirian kuat, tegas, kearifan memimpin serta rela berkorban, gambaran ekspresi wajah ini terlihat kurang mirip dengan foto yang ditirunya bentuk wajah gemuk, mata sayu, bibir

kurang lebar. Tampilan wajah ini nampak dikreasikan berdasar pesanan supaya terkesan segar tidak sakit.

Proporsi bentuk keseluruhan patung ini bergaya naturalisme karena ada modifikasi lebih banyak seperti proporsi dan figur badan tampak sempurna. Sudirman dalam pakaian kebesaran militer di imajinasikan sebagai kostum tentara yang sedang bertugas lengkap dengan pangkat terasa sekali patung digubah baik ekspresi maupun postur tubuh ideal manusia. Pesan yang diterima saptoto ketika merancang bentuk serta properti Sudirman adalah tentara. Direpresentasikan dengan tegap agar mengesankan berjiwa perwira dan tidak lemah seperti orang sedang sakit. Citra seorang pemimpin perang seperti sosok Sudirman sudah dikenali oleh publik tampilan bentuknya sengaja beda dengan kondisi yang sebenarnya.

Sepatu yang dikenakan adalah mirip khas serdadu jaman Jepang dan Belanda. Imajinasi sepatu ini mengambil ide dari beberapa foto Sudirman dengan pakaian resmi ketentaraan. Proporsi kuda juga terasa seimbang dan ideal oleh karenanya tujuan pembuatan patung ini adalah idealisme pemimpin, dimulai dari konsistensi bentuk patung sampai dengan proporsi, bahan serta pakaian yang dikenakan Sudirman sebagai Panglima Perang dan Komando Militer pada saat itu.

**3. Estetika bentuk Patung Monumen Jenderal Sudirman karya Dunadi di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara jalan Kusumanegara Yogyakarta.**



Gambar no 45. Patung Monumen Jenderal Sudirman di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara Yogyakarta karya Dunadi Tahun 2006

(Foto: Aran Handoko 2013)

Patung Monumen Jenderal Sudirman di Taman Makam Pahlawan Kusumanegara Yogyakarta. Dibuat oleh Dunadi tahun 2006 terbuat dari bahan perunggu. Dunadi lahir di Bantul 3 Agustus 1960, mulai berkarya dari Sekolah Menengah Seni Rupa (SMSR) sudah dipercaya untuk membuat relief dan patung yang dipasang di gedung sekolahnya, kemudian Dunadi melanjutkan pendidikan ke Sekolah Tinggi Seni Rupa Indonesia "ASRI" (STSRI "ASRI") sekarang menjadi Institut Seni Indonesia Yogyakarta (ISI) mengambil Jurusan Seni Murni Program Studi Seni Patung.

Dunadi semenjak mahasiswa aktif berkarya dan membantu dosennya mengerjakan proyek-proyek monumen bertaraf regional dan nasional dengan berbekal pengalamannya setelah selesai kuliah tahun 1988, Dunadi mendirikan perusahaan STUDIO SATIAJI pada tahun 1989. Dengan segala kemampuan dan pengalamannya dalam menangani proyek pembuatan patung telah menjadikan perusahaannya semakin maju dan berkembang.

Dunadi merupakan generasi penerus dalam menangani proyek-proyek monumen berskala besar baik nasional maupun internasional seperti yang telah dilakukan guru-gurunya terdahulu. Seperti: Edi Sunarso, Saptoto, Mon Mujiman, Sarpomo dan C Martono. Karya-karya monumentalnya menghiasi kota-kota besar di Indonesia antara lain di Jakarta, Yogyakarta, Magelang,

Semarang, Purwokerto, Purworejo, Pontianak, Lampung, Riau, Kalimantan, Nusa Tenggara, Solo, dan lain-lain. Karya yang di mancanegara antara lain, Singapura, Filipina, Jepang, Arab Saudi, Australia, dan lain-lain. Spesialisasi yang ditekuni adalah membuat patung-patung realistik untuk monumen dan diorama museum, juga menciptakan karya-karya untuk elemen interior dan eksterior. Ketepatan menangkap obyek yang divisualisasikan kedalam bentuk baik melalui foto, dan langsung dengan model untuk ditirunya sangat baik atau sempurna disamping kemampuan penguasaan anatomi tubuh.

Bentuk-bentuk figur yang diciptakan ada pengaruh barat tipe tubuhnya tinggi, proporsi tubuh dengan skala 1:8 kepala seperti kepala, badan, kaki dan tangan serta jari-jari terlihat di idealisasikan, juga lipatan-lipatan kain (*drapery*) sempurna (luwes) seperti contoh dibawah ini.



Gambar no 46.

Keterangan : karya monumental Dunadi menggunakan *drapery*

Dunadi dalam mengerjakan karya-karyanya cepat dan tepat waktu bahkan selesai sebelum waktunya. Proyek-proyek yang berkaitan dengan patung monumen sejarah seperti Jenderal Sudirman, Dunadi sudah hafal betul bentuk dan ekspresi wajah Sudirman karena sering mendapat pesanan dari pemerintah RI, konsep patung monumen Jenderal Sudirman di TPM Kusumanegara dibuat berbeda dengan patung monumen Jenderal Sudirman yang lainnya tujuannya adalah memberi semangat, kesan gagah, wibawa dan tidak sakit-sakitan.

*Landmark* Patung Monumen Jenderal Sudirman di TPM Kusumanegara adalah figur patung dengan kondisi tegap sebagai ikon kekuatan dan ketegapan Sudirman dalam memimpin pasukan meskipun dalam kondisi lemah dan sakit-sakitan. Sebagai penanda bahwa Jenderal Sudirman dimakamkan di TPM Kusumanegara atas jasa-jasanya yang luar biasa membela dan berjuang menegakkan kedaulatan Republik Indonesia dari penjajahan. Patung monumen tersebut merupakan penghormatan kepada para pahlawan yang gugur di medan pertempuran yang dimakamkan di TPM Kusumanegara. Gambaran estetika bentuk patung monumen Jenderal Sudirman secara keseluruhan diawali dari ekspresi wajah Sudirman dibuat tegar, pipi berisi, tidak tirus pandangan mata sayu, tulang rahang tidak menonjol, wajah muda dan sehat gambaran patung ini di idealistik, wajah Sudirman tidak

nyata tidak seperti kondisi saat itu sakit namun diekspresikan tegar dan berseri simbol dari semangat perjuangan lepas dari penderitaan yang dirasakan untuk memberi contoh generasi penerusnya harus tetap optimis maju terus pantang menyerah.

Penggambaran figur Jenderal Sudirman secara visual dibuat naturalistik mengesankan tubuh yang dibalut pakaian rangkap baju kaos lengan panjang kemudian memakai jubah, berdiri tegap, gagah berwibawa. kekar dan kuat, karena merupakan visualisasi seorang pemimpin dan tentara. Dalam wawancaranya diutarakan, bahwa seorang pemimpin adalah tokoh yang kuat dan tidak sakit. Oleh karenanya penampilan dengan mengenakan (jas) tidak dikesankan sakit. Padahal diakui bahwa pada saat memimpin Sudirman dalam kondisi sakit. Tujuannya adalah untuk menggugah semangat. Pahlawan yang tidak cengeng, pesan moral ini divisualisasikan dengan bentuk: tegar, siap berperang dan kuat. Posisi ini berlawanan dengan kondisi yang sesungguhnya bahwa Sudirman dalam kondisi menderita, agar mampu memberi semangat tidak mengeluh atas penderitaannya.

Simbol sakit divisualisasikan dalam bentuk property tongkat, dimana Sudirman berdiri tegak namun memegang tongkat, berarti berdiri dengan paksa, namun siap melawan penjajah dengan mengedepankan senjata keris. Dalam konteks Jawa keris merupakan senjata yang mempunyai makna tinggi dan

merupakan senjata khas bangsa Jawa dalam berperang maupun menunjukkan ketegapannya. Keris juga dimaknai sebagai sosok pahlawan yang berasal dari daerah Jawa. Keris tersebut dipasang atau dikenakan di depan, artinya siap menyerang. Simbol dan tanda keris, serta ikat kepala menunjukkan dasar dan pola hidup budaya Jawa.

Sudirman mengenakan celana panjang dan berjubah mempunyai arti orang biasa (celana) dan jubah adalah tanda sakit karena selalu merasakan kedinginan. Seperti seseorang yang sedang menderita sakit paru-paru; lihat perbandingan foto dibuat oleh Dunadi. Foto patung monumen di Taman Makam Pahlawan dan referensi yang digunakan Dunadi untuk mengeksplorasi estetika. Kondisi Sudirman dalam keadaan sakit dan tampak wajah murun dan lemas, tetapi diusahakan bangkit dan tegap. Karakter seperti ini dijadikan objektivikasi Dunadi. Perubahan tangan sikap hormat menjadi membawa tongkat dan memegang keris dalam kondisi siap berperang. Posisi siap berperang ini menunjukkan bahwa seorang perwira tidak diperkenankan mengeluh apalagi di depan prajurit.

Simbol orang biasa diekspresikan dalam patung tersebut berupa wajah yang serius, hal ini berbeda dengan wajah pada foto; Sudirman kelihatan polos dan tidak memberikan ekspresi siap tempur karena mendapat penghormatan ketika sedang berjalan.

Inspirasi dari foto menampakkan interpretasi yang berbeda, contoh pakaian: draperi seperti pakaian tipis (bukan dari bahan wool) dan berdiri tegap, padahal sesungguhnya Sudirman dalam kondisi sakit dan pakaian terasa kaku dan kesan berat.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Setelah diadakan penelitian dengan fokus keberadaan patung, bentuk dan ekspresi seniman terhadap monumen Jenderal Sudirman di kota Yogyakarta dapat disimpulkan :

Pertama, keberadaan patung monumen Jenderal Sudirman di kota Yogyakarta merupakan ciri khas kota Yogyakarta sebagai kota perjuangan, sebagai media pembelajaran sejarah perjuangan bangsa Indonesia dan pendidikan karakter bangsa, serta berfungsi sebagai penanda tempat para pahlawan yang gugur di medan perang dalam mempertahankan kemerdekaan bangsa Indonesia. Patung monumen sebagai karya seni rupa harus memenuhi kriteria estetika bentuk yaitu : kesatuan (*Unity*), kerumitan (*Intensity*) dan kesungguhan (*Complexity*). Keberadaan ketiga patung monumen Jenderal Sudirman di kota Yogyakarta karya Hendra Gunawan, Saptoto dan Dunadi memberi arti penting sebagai cerita sejarah perjuangan Jenderal Sudirman dari orang biasa (rakyat) yang diserahi tugas sebagai Panglima Militer pemimpin perang hingga akhir hayatnya sebagai seorang pahlawan dimakamkan.

Kedua, bentuk patung Jenderal Sudirman karya Hendra Gunawan tahun 1952, Saptoto tahun 1974 dan Dunadi tahun 2006, tidak lepas dari tujuan, latar belakang dan pandangan hidup senimannya, disamping pengetahuan dan kemampuan teknik penciptaan sebuah karya patung, juga pengaruh gaya dan aliran serta pikiran dan perasaan. Patung monumen sebagai patung formal harus mengikuti kaidah penciptaan patung, persoalan bentuk patung, prinsip bentuk dan teknik serta pengetahuan tentang bahan.

Ketiga, ekspresi estetik ketiga patung monumen Jenderal Sudirman karya Hendra Gunawan, Saptoto dan Dunadi adalah wujud gambaran sosok seorang tokoh pahlawan pejuang kemerdekaan RI diekspresikan dengan konsep yang tidak sama satu dengan yang lainnya. Meskipun konsep tidak sama maksud dan tujuannya adalah memberi gambaran semangat perjuangan seorang tokoh pahlawan dan Panglima Besar yang sikap jiwa kepemimpinannya patut diteladani, tegas, teguh pendiriannya, jujur, keras, berwibawa, humanis, bersahaja dan kerakyatan serta disegani dan dicintai rakyatnya.

## **B. Saran**

Saran kepada Program Pasca Sarjana ISI Surakarta dan Lembaga Institusi lain yang sejenis bahwa hasil temuan di

lapangan perlu adanya penelitian tentang pentingnya penempatan patung-patung monumen sejarah dengan ruang publik, patung monumen sejarah bukan saja sebagai monumen penghormatan atas jasa para pahlawan tetapi juga sebagai karya seni yang mempunyai daya tarik, dapat dinikmati dan dikagumi dari dekat juga tersedianya tempat yang dapat digunakan untuk berdialog dan refleksi oleh masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Andrews, Michael F, 1996, *Sculpture and Ideas*, New Jersey: Printice-Hall. INC
- Anusapati, 2000, *Seni Patung Kontemporer Indonesia 2000*, (Katalog Pameran 19 Maret 2000) Yogyakarta: Taman Budaya
- Anwar, 1997, *Rosihan, Singa dan Banteng*, Jakarta: UI-Press
- Anwar, Wadjiz, 1980, *Filsafat Estetika*, Yogyakarta: Nurcahaya
- Atkins, Robert, 1990, *Art Speak*, New York: Abbeville Press
- Beardsley, Monroe C, 1958, *Aesthetics: Problems In The Philosophy of Criticism*, New York: Hart Covrt, Brace & Company
- Bungin, Bagus, 2007, *Penelitian Kualitatif*, \_: Penerbit Kencana
- Butler, Vincent, 1997, *Casting of Sculptors*, London: A & C Black
- Damarsasi, Bambang, 1980, *Dasar-Dasar Teknik Memahat dalam Pengajaran Seni Patung*, Yogyakarta: Swadaya
- Dewojati, Darumoyo, 2011, *Kajian Bentuk Karakteristik Patung Figur Jenderal Sudirman Karya Dunadi di Kota Yogyakarta (Hasil Penelitian)*, Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni-UNY
- Dharsono, Sony Kartika, 2007, *Estetika*, Bandung: Rekayasa Sains
- Djaya, Ashadi Kusuma, 2012, *Teori-Teori Moderenitas dan Globalisasi*, Yogyakarta: Kreasi Kencana
- Gie, The Liang, 1976, *Filsafat Seni (Sebuah Pengantar)*, Yogyakarta: Penerbit PUBIB
- Gordon, Graham, 1997, *Philosophy of The Art*, Routledge, London: UK
- Hamdani, AL, H.S.A, tt, \_, *Gambar dan Patung dalam Islam (Alih Bahasa Agus Salim)*, Bandung: PT Alma'arif
- Hartoko, Dick, 1984, *Manusia dan Seni*, Yogyakarta: Penerbit Kanisius

- John B, Thompson, 1970, Kritik Ideologi Global: Teori Sosial Kritis Tentang Relasi Ideologi dan Komunikasi (Terjemahan Haqqul Yakin 2004), Yogyakarta: IRCiSoD
- Mintoreja, Abbas Hamami, 2003, Teori-Teori Epistemologi Common Sense, Yogyakarta: Penerbit Paradigma
- Muchtar, But (ed), 1992, Seni Patung Indonesia, Yogyakarta: BPISI
- Pamadhi, Hajar, 2000, Javanese Symbolism and It's Representation In Contemporary Art, (Thesis Master of Art Honors), Australia: Department of Visual and Performing Arts, Charless Sturt University
- \_\_\_\_\_, 2015, Ideologi Penciptaan Seni Urban Pengaruhnya pada Penciptaan Gambar Anak SMP, (Hasil Penelitian), Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni-UNY
- Prihadi, Bambang, 2005, Struktur Karya Seni Rupa dan Analisis Bentuk (Jurnal Seni dan Pendidikan Seni Imajinasi Vol 3), Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni
- Rohimin, Mawardi, 1981, Drapery, Yogyakarta: Swadaya
- Sahman, Humer, 1993, Mengenal Dunia Seni Rupa, Semarang: IKIP Semarang Press
- Soedarso Sp, 2006, Trilogi Seni: Penciptaan, Eksistensi dan Kegunaan Seni , Yogyakarta: BPISI
- \_\_\_\_\_, 2000, Seni Patung Kontemporer Indonesia 2000, (Katalog Pameran 19 Maret 2000) Yogyakarta: Taman Budaya
- \_\_\_\_\_, (ed) , 1992, Seni Patung Indonesia, Yogyakarta: BPISI
- Sugiharto, Bambang (ed), 2013, Seni dan Dunia Manusia, Bandung: Seri Buku Humaniora UNPAR, Matahari
- Sudharmono, dkk, 1985, 30 Tahun Indonesia Merdeka 1945-1949, Jakarta: PT (Persero) Gita Karya
- Sugiono, 2007, Metode Penelitian Kualitatif, Bandung: Alfa-Beta
- Suharto, 1997, Teknik Kerajinan Logam, Yogyakarta: Swadaya
- Susanto, 2011, Mikke, Diksi Rupa, Yogyakarta: Penerbit Kanisius
- \_\_\_\_\_, 2014, Bung Karno Kelektor dan Patron Seni Rupa Indonesia, Yogyakarta: Dicti Art Lab, cetakan pertama

- Slobodkin, Lovis, 1973, *Sculpture Principles and Practice*, New York: Dover Publications, INC
- Takwin, Bagus, 2009, *Akar-Akar Ideologi, Pengantar Kajian Konsep Ideologi dari Plato hingga Bourdieu*, Yogyakarta: Jalasutra
- Tjondronegoro, Purnaman, 1980, *Merdeka Tanahku Merdeka Negriku*, Jakarta: PT Gunung Agung
- Warman, Adam Asvi, 2010, *Menguak Misteri Sejarah*, Jakarta: Kompas
- Wong, Wicius, 1986, *Beberapa Asas Merancang Dwimatra*, Bandung: ITB Bandung
- \_\_\_\_\_, 1983, *Beberapa Asas Merancang Trimatra*, Bandung: ITB Bandung
- Wyke, Terry, 2004, *Public Sculpture of Greater Manchester*, Liverpool, Liverpool University Press

#### INTERNET

- [https://www.google.co.id/?gws\\_rd=ssl#q=patung+jendral+soedirman](https://www.google.co.id/?gws_rd=ssl#q=patung+jendral+soedirman), diunduh darumoyo, 2 Januari 2017
- [https://id.wikipedia.org/wiki/eksistensi#cite\\_note-a1](https://id.wikipedia.org/wiki/eksistensi#cite_note-a1) diunduh 4 Januari 2017.
- [www.satiajisculpture.com/Studio\\_Satiaji/The\\_Artist/The\\_Artist.html](http://www.satiajisculpture.com/Studio_Satiaji/The_Artist/The_Artist.html), diunduh darumoyo 10 Januari 2017
- [hendragunawan-artpaintings.com/index.html](http://hendragunawan-artpaintings.com/index.html), diunduh darumoyo 12 Januari 2017
- [http://www.arcadja.com/auctions/en/gunawan\\_hendra/artist/115617/](http://www.arcadja.com/auctions/en/gunawan_hendra/artist/115617/), diunduh darumoyo 13 Januari 2017
- <http://www.pengertianmenurutparaahli.net/pengertian-eksistensi-menurut-para-ahli/> diunduh darumoyo 28 Januari 2017
- [http://www.kompasiana.com/bene/apa-padanan-kata-landmark-dalam-bahasa-indonesia\\_](http://www.kompasiana.com/bene/apa-padanan-kata-landmark-dalam-bahasa-indonesia_)

552e1bbb6ea834003c8b457a, diunduh darumoyo 31  
Januari 2017

<http://yogyakarta.panduanwisata.id/wisata-sejarah-2/yuk-belajar-sejarah-di-museum/> diunduh 30 Januari 2017

[https://www.google.co.id/?gws\\_rd=ssl#q=pemasangan+patung+Su+dirman+di+halaman+gedung+DPR+Yogyakarta](https://www.google.co.id/?gws_rd=ssl#q=pemasangan+patung+Su+dirman+di+halaman+gedung+DPR+Yogyakarta) diunduh darumoyo tanggal 1 Februari 2017

<http://www.donisetyawan.com/wpcontent>, diunduh darumoyo 12  
September 2016

Wikipedia bahasa Indonesia, ensiklopedia, diunduh darumoyo 2  
Desember 2016

<http://www.bahasaindonesia.net/complexity>, diunduh darumoyo,  
07 Desember, 2016

## DAFTAR NARA SUMBER

- Bambang Prihadi (59), Staf Pengajar dan Praktisi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, Karangmalang Yogyakarta, 55281.
- Djoko Maruto (65), Staf Pengajar dan Praktisi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, jl. Blimbing 43, Jambusari, Sleman, Yogyakarta.
- Dunadi (57), Pematung, Direktur CV. Satiaji Mandiri, Krapyak Kulon no 89 RT 05/51, Panggungharjo, Sewon, Bantul, Yogyakarta.
- Gunadi (65), Staf Penerangan Museum Jogja Kembali, Jongkong, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta.
- Sardiman (62), Staf Pengajar Sejarah Fakultas Ilmu Sosial UNY, menulis buku tentang riwayat hidup Sudirman dari lahir sampai akhir hayatnyadengan judul "Guru Bangsa sebuah Biografi Jenderal Sudirman", jl. Kolombo no 1 Yogyakarta.
- Sigit Wahyu Nugroho (59), Staf Pengajar dan Praktisi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, Karangmalang Yogyakarta, 55281.
- Soetopo (83), Pelukis dan Pematung berpengalaman membantu mengerjakan proyek monumental dengan Saptoto, jl. Kaliurang km 6 no 42, Sleman, Yogyakarta.
- Suminto A Sayuti (60), Staf Pengajar dan Budayawan, Guru Besar Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, Karangmalang, Yogyakarta, 55281.
- Susapto Murdowo (61), Staf Pengajar dan Praktisi Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, UNY, jl. kt. Jend Suprpto KP 1/90, Yogyakarta
- Suwardi (62), Staf Pengajar dan Praktisi Seni Rupa Fakultas Seni Rupa, ISI Yogyakarta, jl. Parangtritis km 6,5, Sewon, Bantul, Yogyakarta
- Paidjan Sastrodimedjo (85), veteran pejuang kemerdekaan RI, saksi sejarah, mantan pengawal Jenderal Sudirman, ikut bergerilya, Kricak Kidul RT 30/ RW 07, Yogyakarta

Win Dwi Laksana (60), Seniman dan Pematung, berpengalaman mengerjakan proyek-proyek monumental nasional dan internasional, Gg Trajumas 312 A, RT 08, Nitipuran, Yogyakarta.

## **GLOSARI**

Centers of Interest	: Pusat perhatian
Carving Tools	: Alat pahat batu
Ekspresif	: Mampu memberi gambaran (pengungkapan) maksud, gagasan, perasaan
Estetika	: Salah satu cabang filsafat yang membahas keindahan
Focal Point	: Titik fokus
Harfiah	: Arti/makna paling mendasar
Hegemoni	: Nilai-nilai ideologis penguasa, dominasi
Ikon	: Simbol/penanda
Konstelasi	: Kumpulan orang, sifat atau benda yang berhubungan. Bangun, bentuk, susunan, kaitan
Landmark	: Sesuatu yang mudah untuk dikenali, dikenang dan dikagumi berkaitan dengan monumen, bangunan dan struktur lainnya
Mengeksplorasi	: Melakukan tindakan mencari atau melakukan penjelajahan dengan tujuan menemukan sesuatu
Novelty	: Kebaruan
Nutfah	: Kekayaan alam yang sangat berharga bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi untuk mendukung pembangunan nasional/embrio
Orderliness	: Ketertiban, kerapian, keteraturan
Petilasan	: Menunjuk pada suatu tempat yang pernah disinggahi atau didiami oleh seseorang
Pictorial Thinking	: Berpikir, membayangkan

Representative	: Yang dapat mewakili sesuai dengan fungsinya
SRP	: Seni rupa Ruang Publik
Seni Modernisme	: Karya seni dihasilkan dalam periode antara 1860 sampai 1970 dengan menggunakan gaya dan filosofi seni yang dihasilkan masa itu
Sculpture	: Seni pahat/patung
Site Plan	: Situs/lokasi/rencana
Vulgar	: Persepsi atau rasa: pamer atau berlebihan dalam penampilan tidak pantas
Zoning	: Penempatan daerah/wilayah/kawasan