

Karakter *Sekardiu* Hampir Kehilangan Identitas

**Hasbullah
201821001**

Program Studi Seni, Program Magister (s2) Pengkajian Seni
Program Pascasarjana
Institut Seni Indonesia Denpasar
hasdkv@gmail.com

ABSTRAK

Perjalanan karakter *Sekardiu* sejak munculnya sosok Jaran Kamput sebagai stilasi/pengembangannya, menjadi terombang-ambing oleh berbagai benturan. Munculnya era postmodern sebagai alat/aktivitas baru dalam kehidupan sosial. Aktivitas baru yang bermunculan sebagai budaya postmodern dan mengabaikan budaya yang telah diwariskan. kehadiran budaya postmodern membuat *Sekardiu* dalam Jaran Kamput hampir kehilangan identitas. Bentuk *Sekardiu* yang digambarkan mirip kepala singa, badan kuda dan ekor naga menjadi bergeser, akibat kesalah pahaman atas asal usul Jaran Kamput. Faktor tersebut yang membuat identitas *Sekardiu* menjadi hampir tidak dikenali generasi muda. Metode yang digunakan dalam analisis ini adalah deskriptif analitik dengan pendekatan teori transformasi, estetika postmodern dan makna budaya. Analisa ini ingin menyajikan sosok karakter *Sekardiu* dalam Jaran Kamput hampir kehilangan identitas seperti kepala singa, badan kuda, dan ekor naga , karena terjadi pegeseran bentuk dan budaya.

Kata kunci: Karakter *Sekardiu*, Identitas

ABSTRACT

The journey of the character of Sekardiu since the emergence of the figure of Jaran Kamput as a stylization / development, has been ravaged by various collisions. The emergence of the postmodern era as a new tool / activity in social life. New activities that emerge as a postmodern culture and ignore the culture that has been inherited. the presence of a postmodern culture made Sekardiu in the Kamput Jaran almost lose its identity. The form of Sekardiu which is depicted like a lion's head, the body of a horse and a dragon's tail becomes shifted, due to a misunderstanding of the origin of Jaran Kamput. This factor makes Sekardiu's identity almost unknown to the younger generation. The method used in this analysis is descriptive analytical with the theory of transformation approach, postmodern aesthetics and cultural meaning. This analysis wants to present the character of Sekardiu in Jaran Kamput almost losing its identity such as the head of a lion, the body of a horse, and the tail of a dragon, due to a shift in form and culture.

Keywords: Character Sekardiu, Identity

PENDAHULUAN

Peranan Sekardiu dalam kebudayaan suku Sasak di Pulau Lombok sebagai tunggangan anak laki-laki yang akan disucikan (khitan), bahkan digunakan untuk acara adat *Nyongkolan* kedua mempelai pengantin. Perana utama dalam pewayangan *Serat Menak* adalah sebagai tokoh non-manusia. Tokoh NonManusia, yang masuk dalam kategori ini adalah binatang, robot, mainan, makhluk asing (alien atau ET). Mereka dapat berkomunikasi dengan manusia tetapi bukan golongan manusia (Djalle, dkk, 2007:101). Keunggulannya sebagai karakter non-manusia membuat keberadaannya menjadi lebih populer di masyarakat luas. Kepopuleran tersebut membuatnya kehilangan identitas, sehingga menjadi wacana dalam penelitian ini.

Identitas merupakan ciri khas yang mewakili karakter/tokoh sebagai cerminan *brand* dirinya. Elemen Identitas visual suatu *brand* erat kaitannya dengan estetika (Listya dan Rukiah, 2018 : 58). Walker, 2010 dalam (Listya dan Rukiah, 2018 : 58) menyampaikan pendekatan estetika merupakan pendekatan khusus yang menekankan aspek-aspek seni dan desain dalam kaitannya dengan daya tarik estetik. Daya tarik merupakan ciri visual dari karakter yang mencerminkan kepribadian, ekspresi, *visual language* dan lain sebagainya. Menurut McCloud dalam (Hidayat dan Rosidin, 2018 :137) Suatu rancangan karakter juga memerlukan karakter yang memiliki ciri khas dan kepribadian, ekspresi wajah dalam memotret emosi, bahasa tubuh untuk menyampaikan sebuah cerita. Cerita yang menyinggung tentang *Sekardiu* dalam wayang *Serat Menak* Sasak dasarnya diambil (dalam persi Islam) dari peristiwa Isra' Miqraj yang mengisahkan tentang tunggangan Nabi Muhammad yaitu *Burok* menuju langit ketujuh untuk mendapatkan perintah sembahyang (sholat) dari Tuhan. Karena dalam persi Islam tidak boleh memvisualkan seorang Nabi dalam beberbentuk gambar, maka dirubah dengan menggambarkan tokoh kesatria/Raja Menak yakni Raden Jayangran dan *Burok* digambarkan dengan *Sekardiu*.

Era postmodern lebih menekankan pada bentuk plesetan yang diadopsi dari bentuk masa lalu yang memiliki nilai sejarah. Pada era postmodern terdapat upaya untuk mengedepankan aspek-aspek “gelitikan” dalam ekspresi, baik komodi, parody, plesetan maupun keironisan makna, semuanya berupaya melakukan permainan-permainan yang bebas dalam memberi tanda-tanda estetis (Sachari, 2002: 66). *Serat Menak* Sasak menggambarkan *Sekardiu* sebagai makhluk aneh, unik yang memiliki bentuk kepala singa, badan kuda dan ekor naga. Namun seiring perkembangan zaman karkater ini banyak mengalami perubahan bentuk yang menimbulkan makna yang ironis.

Berdasarkan uraian di atas, perjalanan karakter Sekardiu dikaji berdasarkan bagaimana perubahan bentuk setelah mengalami dekonstruksi dalam *branding* sehingga membuat kehilangan identitas. Tujuan kajian kritik ini menganalisis identitas Sekardiu dari segi visual maupun makna. Manfaat untuk menekan secara lugas kelebihan dan kekurangan Sekardiu dalam *branding*.

DATA DAN PEMBAHASAN

1. Data

Bentuk asli Karakter Sekardiu sebagai kearifan lokal Suku Sasak yang ada di Pulau Lombok, digambarkan keunikan dan keanehannya dalam salah satu tokoh non-manusia Wayang Serat Menak Sasak. Identitas aslinya antara lain seperti pakaian Sekardiu yang kelihatan elegan, kepala yang menghadap keatas, kaki depan yang kanan naik keatas, kaki kiri belakang juga seolah membentuk suatu gerakan dan ekornya tunduk kebawah. Keunikan ditinjau dari kemiripan bentuk seperti singa, kuda, dan naga (<http://www.lomboktoday.co.id>).Penggambaran Sekardiu yang asli termuat dalam gambar berikut:



Gambar 1. Karakter Sekardiu dalam wayang Serat Menak Sasak
Sumber Gambar: Dokumentasi penulis

Keunikan di atas, menjadi identitas dari karakter Sekardiu yang dipercayai sebagai tunggangan suci anak laki-laki suku Sasak. Tujuan dari tunggangan ini, sebagai harapan orang tua agar anak laki-lakinya menjadi anak yang berbakti terhadap orang tua dan perintah ajaran agama.

2. Pembahasan

a. Transformasi/Perubahan bentuk

Pegeseran bentuk dan budaya, berpengaruh terhadap identitas visual karakter *Sekardiu*. Identitas visual Sekardiu yang berupa keunikan mirip singa, kuda dan naga, hampir

berubah karena kurang pemahaman seniman/pembuat. Perbandingan bentuk dan perubahan terhadap karakter *Sekardiu* yang mulai dari lokal (tradisional), modern ke postmodern, dijelaskan melalui gambar berikut.



Gambar 2. Transformasi Karakter Sekardiu dari lokal ke postmodern
Sumber Gambar: foto Dadung Novela Sandi

Proses transformasi/perubahan bentuk yang berpengaruh terhadap identitas visual berasal dari perkembangan media seni Jaran Kamput sebagai budaya lokal hingga postmodern. Baker dalam (Sachari, 2005: 87) menyatakan dalam proses transformasi budaya, ada dua hal yang perlu dicatat sebagai unsur penting terhadap terjadinya perubahan nilai, yaitu terjadinya proses inkulturasi dan akulturasi. Kedua proses tersebut mempunyai hubungan timbal balik, dan secara berganti-ganti dapat menjadi penghalang atau pendorong, dan mengalami proses kelanjutan atau pembekuan. Proses timbal balik dalam proses perubahan bentuk tersebut dapat juga berpengaruh terhadap pergeseran nilai estetik yang menjadi identitas Sekardiu. Identitas (*identity*) merupakan karakter pribadi yang khas pada diri seseorang individu dalam relasinya dengan individu-individu lain secara sosial (Piliang, 2004 : 20). Identitas Sekardiu seperti yang dinyatakan di atas, bahwa memiliki ciri bentuk singa, kuda dan naga.

Berdasarkan uraian di atas, identitas karakter Sekardiu pada karya seni Jaran Kamput zaman postmodern hampir tidak menyerupai ciri khas keunikannya. Melalui proses akulturasi era global terjadi pengkaburan identitas yang sesungguhnya. Oleh karena itu, bentuk Jaran kamput yang zaman postmodern dapat dikatakan identitas Sekardiu yang terdapat didalam sama sekali tidak mencerminkan ciri khas karakter tersebut. Bentuk Jaran kamput yang terbaru tersebut lebih mirip Jaran (kuda) sesungguhnya.

b. Pandangan Estetika Postmodern

Sekardiu dalam pandangan estetika postmodern, lebih mengarah kepada idiom *kitsch*. Idiom *kitsch* yang terdapat dalam Jaran Kamput postmodern lebih mengarah ke petanda yang tidak mengambil referensi dunia nyata, namun makna yang timbul merupakan makna yang tampak secara dekoratif.

“Menurut (Piliang, 2012 : 189) *kitsch* menanggalkan makna-makna mitologis, ideologis dan spiritual atau dengan perkataan lain, aura-dari objek-objek kebudayaan tinggi, dan menjadikannya tak lebih dari sebuah tanda transparan dan bersifat seolah-olah (*as if*)-sebuah tanda ikonik, yang maknanya segera tampak secara dekoratif tanpa perlu merujuk lagi pada referensi dunia realitas sebagai petanda, namun makna tersebut disampingkan atau disalahgunakan”.

Penyalahgunaan makna dapat terjadi kesalahan pemahaman terhadap bentuk maupun identitas karya seni/karakter. Secara historis, suatu kebudayaan tidak memiliki makna dalam pencatatan perdaban jika tidak terjadi proses pemaknaan dalam perjalanan transformasinya (Sachari, 2002 :94).

Berdasarkan uraian di atas, Jaran Kamput postmodern menyalahgunakan/mengesampingkan makna sesungguhnya dari karakter Sekardiu. Sekardiu yang juga memiliki identitas makna yang merupakan simbol tunggangan suci dalam Agama dan budaya dalam proses transformasinya mengalami proses pemaknaan yang luas. Makna yang diambil berdasarkan fungsi, tetapi tidak pada makna identitas visualnya. Bentuk dari hasil proses transformasi ini, beranggapan bahwa Sekardiu adalah kuda, akan tetapi bentuk yang aslinya menyatakan tidak. Jadi, identitas karakter Sekardiu hampir tidak ditemukan, bentuknya mirip seperti kuda.

• Kelebihan

Bentuk Sekardiu dalam Jaran Kamput terbaru/era postmodern, memiliki kelebihan sebagai perkembangan bentuk karya seni yang baru. Kehadirannya memperkaya bentuk Jaran Kamput sebagai suatu kreativitas berkesenian yang baru dalam ranah budaya. Wujud kebudayaan tersebut sebagai hegemoni baru dalam kehidupan sosial masyarakat suku Sasak. Hegemoni jauh lebih kuat dan dahsyat dibandingkan dengan bentuk kekuatan yang lain sebab tidak terbatas oleh ruang dan waktu, seperti hegemoni kolonialisme (Ratna, 2005 : 600). Ruang dan waktu dalam eksistensinya Jaran kamput sebagai wahana tumbuh dan berkembangnya nilai komodifikasi dalam kesenian tersebut. Menurut Turner, komodifikasi merupakan upaya menjadikan sesuatu agar siap jual demi keuntungan ekonomi (Turner, 1992: 43).

- **Kekurangan**

Bentuk Sekardiu dalam Jaran Kamput terbaru/era postmodern, memiliki kekurangan seperti pengkaburan identitas dari karakter Sekardiu itu sendiri. Kurang diminati oleh masyarakat setempat, karena bentuk yang kurang mencerminkan budaya dan Agama atau kepercayaan Suku Sasak. Perlawanan terhadap kepercayaan yang melekat pada benah masyarakat serta perlawanan terhadap eksistensinya Sekardiu sebagai awal munculnya Jaran Kamput. Perlawanan tersebut di katakana sebagai *Resistance* merupakan objek yang telah membawa makna simbolis yang mengendap dimaknai ulang dalam kaitannya dengan artefak lain dalam suatu konteks baru (Barker, 2004: 340).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis di atas, disimpulkan bahwa karakter Sekardiu hampir kehilangan identitas disebabkan karena faktor transformasi bentuk yang mengacu terhadap perkembangan budaya dan akulturasi budaya. Perubahan bentuk membuat Sekardiu tidak menandakan ciri khas atau identitasnya. Identitas makna juga berpengaruh terhadap simbol tunggangan suci bagi anak laki-laki yang akan dikhitan (disucikan). Kemunculan bentuk baru tersebut menanggalkan makna-makna simbolis yang sudah pekem. Bentuk Jaran Kamput yang baru hanya mengutamakan fungsi dari pada mengutamakan identitas visual serta mengesampingkan makna sesungguhnya. Kelebihannya untuk memperkaya bentuk Jaran kamput dan meningkat nilai jual (komodifikasi) dalam lingkup pariwisata. Kekurangan rendahnya animo masyarakat yang mempercayai sebagai tunggangan suci membuat keberadaan Sekardiu menjadi terancam punah dan merupakan perlawanan terhadap kepercayaan masyarakat serta sebagai penyelenyapan identitas Sekardiu itu sendiri.

DAFTAR SUMBER

Sumber Pustaka

Barker, Chris. *Cultural Studies Teori & Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2004.

Djalle, Zaharudin G. dkk. *The Making Of 3D Animation Movie*. Bandung: Informatika, 2007.

Hidayat, Syarip, dan Rosidin, Mochamad. Visualisasi Desain Karakter Mahasiswa Jurusan Desain Komunikasi Visual Pada Papan Permainan Kuliah Seni & Desain. Demandia, Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan Vol. 03 No. 02 (September 2018). Hal. 134-145.

- Listya, Ariefika dan Rukiah, Yayah. Visual Branding Produk Belimbing Olahan Umkm Depok Melalui Desain Logo. *Demandia, Jurnal Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain dan Periklanan* Vol. 03 No. 02 (September 2018) Hal. 55 – 74.
- Piliang, Yasraf Amir. *Dunia Yang Dilipat, Tamasya Melampau Batas-Batas Kebudayaan*. Yogyakarta: Jalasutra, 2004.
- _____. *Semiotika dan Hipersemiotika Kode, gaya & matinya makna*. Bandung: Matahari. 2012.
- Ratna, Nyoman Kutha. *Sastra dan Cultural Studies Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Sachari, Agus. *Estetika*. Bandung: ITB, 2002.
- _____. *Pengantar Metodologi Penelitian Budaya Rupa*. Jakarta: Penerbit Erlangga, 2005.
- Turner, Bryan S. *Max Weber: From History to Modernity*. London: Routledge, 1992.

Sumber Internet

<http://www.Lomboktoday.co.id>, diunggah 24 juni 2016 dan diunduh 30 April 2019.