

# **FENOMENA JUDI *TAJEN* DALAM KARYA KRIYA**



**DISERTASI**  
**Untuk Memperoleh Gelar Doktor**  
**Pada Program Doktor Penciptaan dan Pengkajian Seni**  
**Pascasarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta**  
**Minat Utama Seni Rupa**

**Oleh:**  
**I Wayan Suardana**  
**NIM 1130069511**

**PROGRAM PASCASARJANA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**  
**25 Januari 2017**

## LEMBAR PERSETUJUAN

**Naskah Disertasi ini telah mendapat persetujuan  
dan telah lulus Ujian Terbuka  
Hari Rabo, 25 Januari 2017**



Promotor

Kopromotor

Profesor Dr. Timbul Haryono, M.Sc.  
NIP 194410051976031001

Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.  
NIP 196207291990021001

**Naskah Disertasi Penciptaan karya seni ini telah lulus Ujian Tertutup pada hari  
Jumat, 9 Desember 2016 dan Ujian Terbuka pada hari Rabu, 25 Januari 2017**

---

**PANITIA PENGUJI DISERTASI**

**KETUA:** Prof. Dr. Djohan, M.Si.

**ANGGOTA:** Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc.  
Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.  
Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.  
Dr. G. Budi Subanar, S.J.  
Dr. Edi Sunaryo, M.S.  
Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum.  
Dr. Drs. I Ketut Muka P, M.Si.  
Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D.

Detetapkan berdasarkan Surat Keputusan Direktur Pascasarjana Institut Seni  
Indonesia Yogyakarta, No: 808/IT4.4/KP/2016

Status	Nama	Tanda Tangan
Ketua	1. Prof. Dr Djohan, M.Si	1.
Anggota	2. Prof. Dr. Timbul Haryono, M.Sc.	2.
	3. Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum.	3.
	4. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.	4.
	5. Dr. G. Budi Subanar, S.J	5.
	6. Dr. Edi Sunaryo, M.S.	6.
	7. Dr. H. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum	7.
	8. Dr. Drs. I Ketut Muka P, M.Si.	8.
	9. Prof. Drs. M. Dwi Marianto, MFA, Ph.D.	9.

Direktur,

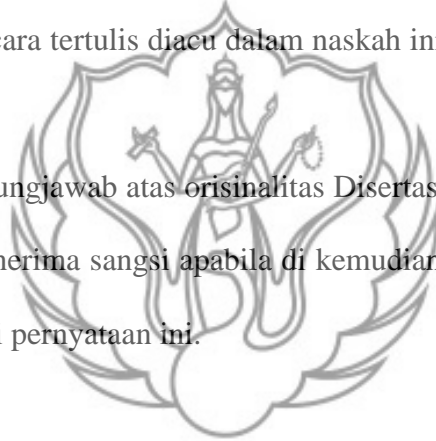
Profesor Dr. Djohan, M.Si  
NIP. 196112171994031001

## PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Disertasi yang ditulis dan karya seni yang diciptakan, belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu perguruan tinggi manapun, dan belum pernah dipublikasikan.

Disertasi sebagai pertanggungjawaban verbal dari sebuah karya seni merupakan hasil penelitian dan penciptaan yang didukung berbagai referensi, dan sepanjang pengetahuan saya, tidak terdapat pendapat yang ditulis, atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Saya bertanggungjawab atas orisinalitas Disertasi maupun karya seni tersebut, dan saya bersedia menerima sanksi apabila di kemudian hari ditemukan hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini.



Yogyakarta, 16 Pebruari 2017  
Yang membuat pernyataan

I Wayan Suardana  
NIM. 1130069511

## The Phenomenon of *Tajen* Betting in Crafts Works

I Wayan Suardana

### Abstract

*Bhuta Yadnya* ceremonies are always integrating traditional cockfight locally known as *Tajen*, and construed as *Tabuh Rah*. People consider *Tajen* and *tabuh rah* as one and the same when, in fact, they serve different functions and means differently. While *Tabuh Rah* means pouring the cock blood as a *somia* to appease the evil spirit *Bhuta kala*, *tajen* is a cock fight intended for a purely gambling purpose. At the present time, such ceremonies are frequently held to conceal the cockfight betting by the gamblers. The paradox lies in the fact that the supposedly sacred rites have become the cockfight betting (*Tajen*) arena for fun. Such a phenomenon is important to be studied on an in-depth and holistic basis to solve the problem and, therefore, to keep Bali from losing its *Taksu* and sacredness. Inspired by the concepts of *Jengah* (motivation), *Yadna* (act), *Bhakti* (sincerity), and *Taksu* (sacred force), the creator proposed the phenomena to serve as the source of ideas for the creation of sculpture.

The works to create are art crafts in three-dimensional forms. They use tamarind wood as the main material, combined with other materials such as metal and bamboo. They consist of 6 titles in varied dimensions adopting the carving, construction, and hammering techniques. In accordance with the research problem, the creation of sculpture adopts the approaches to phenomenology, social change and hermeneutics. The method of creation employed here represents a combination of practice-based research, action method, and three-phase six-step method, consisting of exploration, designing, and realization.

The works of art to be created will convey social criticism and moral message that contain the values of *Satyam* (truth), *Çiwam* (sacredness), and *Sundharam* (beauty), and is expected to serve as the *Sesuluh* (reflection) for Balinese people, especially to encourage them to perform religious and traditional ceremonies in accordance with their purposes and functions. All ceremonies are supposed to be conducted with sincerity, purity, sacredness, and free of wrongdoings and sins.

The creation of this work is expected to be highly appreciated by public and art lovers as the innovative, expressive, and full of ideas. It is also expected to bring benefits to the future development of sculpture works and to serve as a comparative study on further creation of more varied sculptures.

**Keywords:** phenomenon, ceremony, *Tajen*, craft arts.

# Fenomena Judi *Tajen* Dalam Karya Kriya

I Wayan Suardana

## Abstrak

Dalam upacara *Bhuta Yadnya* selalu dirangkai dengan sabungan ayam yang disebut dengan *Tajen*, dan dimaknai sebagai *Tabuh Rah*. Masyarakat memahami bahwa *tajen* dan *tabuh rah* adalah sama, pada hal keduanya mempunyai fungsi dan makna yang berbeda. *Tabuh rah* adalah penaburan darah binatang ayam sebagai *somia* pada para *bhuta kala* agar mereka tidak mengganggu, sedangkan *tajen* adalah sambungan ayam yang murni sebagai permainan judi. Belakangan ini banyak upacara yang dijadikan tameng untuk menyelenggarakan *tajen* oleh para bebotoh. Menjadi sebuah paradoks, ritual yang suci selalu dijadikan media judi *tajen* untuk mencari kesenangan. Fenomena ini sangat penting untuk dikaji secara mendalam dan holistik, agar permasalahannya dapat dipecahkan dan Bali tidak kehilangan *taksu* dan kesuciannya. Dilatabelakangi oleh sikap *Jengah* (motivasi), *Yadnya* (berbuat), *Bhakti* (tulus ikhlas), dan *Taksu* (kekuatan suci), pencipta mengangkat fenomena ini sebagai sumber ide penciptaan karya Kriya.

Karya yang diciptakan adalah kriya seni, dalam bentuk tiga dimensional. dengan menggunakan kayu trembesi sebagai bahan utama dan dikombinasi dengan material lainnya seperti logam dan bambu. Karya yang diciptakan sebanyak 6 judul dengan ukuran yang bervariasi dan menggunakan teknik pahatan, konstruksi, dan kenteng. Sesuai dengan permasalahannya, penciptaan ini menggunakan pendekatan teori fenomenologi, perubahan sosial dan hermeneutika. Metode penciptaan yang digunakan adalah kombinasi antara *Practice Based Research*, Metode *action*, dan metode tiga tahap enam langkah yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan.

Penciptaan Karya ini memiliki kritik sosial dan pesan moral pada masyarakat *bebotoh* serta mengandung nilai *satyam* (kebenaran), *Āiwam* (kesucian), dan *Sundharam* (keindahan), dengan harapan dapat menjadi *sesuluh* (cerminan) bagi masyarakat Bali, terutama dalam melakukan aktivitas adat dan agama agar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Segala upacara agar dilakukan dengan tulus ikhlas, murni, suci, dan tidak dikotori oleh perbuatan yang bersalah dan berdosa.

Dengan terciptanya karya ini diharapkan mendapat apresiasi yang tinggi dari masyarakat dan para pencinta seni sebagai sebuah karya kriya yang inovatif, ekspresif, dan penuh gagasan. Penciptaan ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan karya kriya ke depan sebagai studi komparatif dalam penciptaan karya lebih lanjut yang lebih bervariasi.

Kata Kunci: Fenomena, Judi *Tajen*, dan Karya Kriya.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur dihaturkan kehadiran Ida Sang Hyang Wasa, karena atas rahmatNYA, maka penulisan Disertasi dengan judul “Fenomena Judi *Tajen* Dalam Karya Kriya” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar. Tulisan disertasi ini sudah tentu sangat kurang sempurna, oleh sebab itu dalam hal ini tidak lupa pencipta mohon masukan pada para pembaca, sehingga disertasi ini dapat bermanfaat bagi yang memerlukan. Berjalannya penulisan disertasi ini tentunya berkat bimbingan dan bantuan semua pihak, oleh sebab itu dalam kesempatan ini pencipta menghaturkan terimakasih yang tak terhingga kepada yang terhormat bapak Profesor Dr. Timbul Haryono, Msc., selaku promotor, yang telah dengan sabar dan teliti memberikan bimbingan, dan juga kepada Dr. Ir. Yulriawan Dafri, M.Hum., selaku kopromotor yang telah dengan tekun memberikan dan arahan, sehingga disertasi ini dapat berjalan lancar.

Ucapan terimakasih juga sampaikan kepada Profesor Dr. M. Agus Burhan, M.Hum, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Profesor Dr. Djohan, M.Si., selaku direktur Paska Sarjana ISI Yogyakarta, dan Dr. Fortunata Tyasrinestu, selaku Ketua Program Studi Program Doktor (S3), dan staf pengajar dan karyawan Pasca Sarjana ISI Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan untuk mengikuti pendidikan di Pasca Sarjana dan membantu pencipta dalam proses belajar.

Terimakasih kepada Rektor Institut Seni Indonesia Denpasar Prof Dr. I Gede Arya Sugiarta, M.Hum, Dekan Fakultas Seni Rupa Disain Institut Seni Indonesia



Denpasar Dra. Ni Made Rinu, M.Si, Ketua Program Studi Kriya Produk, Dr. Drs I Ketut Muka, M.Si, yang telah memberikan izin untuk mengikuti pendidikan lanjutan program Doktor (S3) di Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Denpasar.

Ucapan terimakasih yang terdalam juga disampaikan pada istri tercinta Ni Made Reni, dan anak-anak tersayang: Ni Luh Putu Asti Suarini, Ni Kadek Asri Suardewanti, dan I Komang Yoga Widisuputra, yang telah penuh pengertian dan pengorbanan jauh dari kasih sayang ayah yang tinggal di Yogyakarta untuk menempuh pendidikan program Doktor (S3).

Terimakasih yang terhingga juga disampaikan kepada kedua orang tua yang tercinta yaitu ayahnda I Made Poleng (almarhum), dan Ibunda Ni Made Krejet (almahumah), yang dengan kasih sayangnya yang tulus ikhlas telah membesarkan, mendidik, membimbing, dan mengayomi dari kecil hingga dewasa dan menjadi orang yang dapat mandiri saat ini dan berguna bagi masyarakat.

Ucapan terimakasih yang sangat besar juga disampaikan pada teman-teman yang telah membantu dalam penciptaan ini terutama kepada Mas Wantoro, Dr I Nyoman Suardina, S.Sn, M.Sn, Drs I Made Suparta, Dra Ni Kadek Karuni, M.Sn, I Ketut Budiana, S.Pd, MM, I Wayan Sri Yoga Parta, SSn, M.Sn, Dra Sri Supriatmi, M.Sn, Dr Drs Ponimin, M.Hum, dan Hery Putra (Hery Soto), yang telah memberikan dorongan moral, sehingga Disertasi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Akhirnya kepada semua pihak yang telah membantu yang tidak dapat disebutkan satu persatu, pencipta sampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya,

semoga Ida Sang Hyang Widhi Wasa selalu melimpahkan rahmatnya kepada semuanya dan selalu mendapatkan *santhi lan jagadhita*.

Yogyakarta, 16 Pebruari 2017

Pencipta

I Wayan Suardana



## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN TELAH MENGIKUTI UJIAN .....	iii
HALAMAN PANITIA PENGUJI DISERTASI .....	iv
PERNYATAAN .....	v
ABSTRACT.....	vi
ABSTRAK .....	ix
KATA PENGANTAR .....	xii
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR TABEL .....	xvii
DAFTAR SKEMA.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan .....	1
B. Ide dan Konsep Penciptaan .....	5
C. Rumusan Masalah Penciptaan .....	12
D. Tujuan dan Manfaat Penciptaan .....	12
E. Estimasi karya .....	13
BAB II TINJAUAN PUSTAKA, KARYA TERDAHULU, DAN TEMUAN TEORETIKAL .....	17
A. Tinjauan Pustaka .....	17
B. Kajian Sumber .....	20
1. Kajian Upacara.....	20
2. Kajian <i>Tajen</i> .....	22
a. <i>Tajen</i> dalam ceritera rakyat Bali .....	31
b. <i>Tajen</i> dalam sejarah kerajaan di Bali.....	33
c. <i>Tajen</i> Sebagai Budaya .....	44

d. Nilai Ekonomi <i>Tajen</i> .....	53
e. Fenomena Sosial <i>Tajen</i> .....	56
C. Tinjauan Kriya .....	60
D. Teori Pendekatan .....	76
1. Teori Fenomenologi .....	76
2. Teori Perubahan Sosial .....	81
3. Teori Hermeneutika .....	87
E. Karya Terdahulu .....	89
F. Temuan Konsep .....	108
1. Konsep Ide .....	108
2. Konsep Bentuk .....	120
<b>BAB III METODE PENCiptAAN</b> .....	126
A. Eksplorasi .....	134
1. Eksplorasi Ide .....	136
2. Eksplorasi Bentuk .....	140
3. Eksplorasi Teknik .....	142
B. Perancangan .....	145
1. Eksperimen Bentuk .....	146
2. Eksperimen Material .....	165
C. Perwujudan .....	168
1. Pemindahan Disain .....	169
2. Pembentukan .....	170
3. Konstruksi Kayu .....	172
4. Menghaluskan .....	180
5. <i>Finishing</i> .....	185
D. Presentasi .....	192
<b>BAB IV ANALISIS DAN SINTESIS</b> .....	195
A. Analisis .....	195



1. Dua Gaya Representasi Dalam Menterjemahkan Konsep <i>Tajen</i> .....	198
2. Interpretasi Fenomena <i>Tajen</i> Dalam Dimensi Kriya .....	204
3. Visualisasi Fenomena <i>Tajen</i> Dalam Karya Kriya .....	210
B. Sintesis .....	246
1. Sintesis Konsep .....	246
2. Sintesis Karya .....	248
BAB V PENUTUP .....	254
A. Kesimpulan .....	254
B. Saran-Saran .....	259
KEPUSTAKAAN .....	261
GLOSSARIUM .....	268



## DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. <i>Taji Lurus</i> .....	25
2. <i>Taji Sangket</i> .....	25
3. Upacara <i>mecaru</i> di Petulu Gunung .....	27
4. <i>Tabuh Rah</i> pada upacara <i>mecaru</i> .....	28
5. <i>Tetesan darah</i> pada upacara <i>bhuta yadnya</i> .....	29
6. <i>Tajen</i> sebagai judi.....	30
7. <i>Bebotoh</i> sedang <i>megecel</i> .....	48
8. <i>Saya Kemong</i> .....	50
9. Pemasangan <i>taji</i> dan <i>tukang gisi</i> .....	51
10. Beberapa perlengkapan dalam <i>tajen</i> .....	52
11. Upacara sebelum <i>tajen</i> dimulai .....	54
12. Berjualan obat di arena <i>tajen</i> .....	56
13. Berjualan makanan di arena <i>tajen</i> .....	56
14. <i>Tukang kembar ayam wanita</i> .....	61
15. Patung Garuda makan ular .....	92
16. Patung Sang Hyang Pertiwi .....	96
17. Pendeta Bersila .....	100
18. Patung Perputaran Kehidupan .....	103
19. Aktivitas pencipta <i>ngayah</i> di Pura .....	137
20. Memasang <i>taji</i> di kaki ayam.....	138
21. Mencari lawan bertarung .....	139
22. <i>Bebotoh</i> mebombong .....	140
23. Peragaan bertarung .....	142
24. Eksplorasi teknik di perusahaan mebel .....	145
25. Membuat disain .....	147
26. Disain karya Tidak Berdaya .....	149
27. Pendeta dan pemuka masyarakat pada suatu upacara.....	150
28. Disain Pertarungan Harga Diari.....	152
29. Tari sacral Onying .....	153
30. Disain karya <i>Karma Phala Bebotoh</i> .....	155
31. <i>Becundang</i> digantung pada <i>kisa</i> .....	156
32. Disain karya <i>Bebotoh Berjiwa Binatang</i> .....	158
33. Dua orang pekembar mengadu ayam.....	159
34. Disain karya <i>Himsa Karma</i> .....	161
35. Menyiksa binatang masih hidup .....	162
36. Sketsa karya <i>Tajen</i> Harus Diberantas.....	164
37. Ayam sedang bertarung .....	165
38. Pohon kayu trembesi .....	167
39. Memilih kayu .....	169

40.	Mendisain Mal .....	170
41.	Memahat mal .....	170
42.	Menggergaji kayu dengan sensor .....	171
43.	Menjegso kayu .....	172
44.	Merakit kayu .....	174
45.	Karya setengah jadi .....	175
46.	Karya jadi sebelum <i>finishing</i> .....	176
47.	Memotong besi untuk pen .....	177
48.	Mengebor kayu .....	178
49.	Membubuhi lem perekat .....	178
50.	Memasukan pen sambungan .....	179
51.	Merakit sambungan .....	179
52.	Membentuk dengan kampak .....	180
53.	Membentuk dengan pahat .....	180
54.	Menghaluskan dengan pahat .....	181
55.	Meraut dengan <i>pengutik</i> .....	182
56.	Konstruksi logam pada kayu .....	183
57.	Konstruksi kawat besi pada kayu .....	184
58.	Menghaluskan dengan amplas .....	186
59.	Memoleskan cairan pengawet .....	186
60.	Memoleskan warna pada kayu .....	187
61.	Menggosok dengan kain .....	188
62.	Bahan pengawet dan perekat .....	191
63.	Bahan pewarna dan dempul .....	192
64.	Bahan pengkilap .....	192
65.	Peninggalan patung figuratif .....	202
66.	Denah penempatan karya pada ruang pameran .....	204
67.	Penataan pameran dalam ruang pameran .....	204
68.	Karya tidak berdaya .....	211
69.	Pertarungan ayam .....	212
70.	Polisi menunduk .....	213
71.	Tokoh masyarakat termangu .....	214
72.	Seorang pendeta tertegun .....	215
73.	Pertarungan harga diri .....	220
74.	Detail karya pertarungan harga diri ..	225
75.	<i>Karma Phala Bebotoh</i> .....	228
76.	Detail anyaman bambu dan <i>upih</i> .....	229
77.	Detail anyaman bambu total .....	230
78.	Detail anyaman daun lontar .....	231
79.	<i>Bebotoh</i> berjiwa binatang .....	234
80.	Detail <i>bebotoh</i> berjiwa binatang .....	235
81.	<i>Himsa Karma</i> .....	237

82.	Detail karya <i>Himsa Karma I</i> .....	239
83.	Detail karya <i>Himsa Karma II</i> .....	240
84.	<i>Tajen</i> harus diberantas .....	243





## DAFTAR TABEL

1.	Bahasa dan posisi <i>toh</i> dalam taruhan .....	49
2.	Peralatan dalam <i>tajen</i> dan fungsinya .....	53
3.	Nama ayam dari luar negeri .....	57
4.	Interpretasi karya Tidak Berdaya .....	219
5.	Interpretasi karya Pertarungan Harga Diri .....	227
6.	Interpretasi karya <i>Karma Phala</i> Bebotoh .....	233
7.	Interpretasi karya <i>Bebotoh</i> Berjiwa Binatang .....	237
8.	Interpretasi karya <i>Himsa Karma</i> .....	242
9.	Interpretasi karya <i>Tejen</i> Harus Diberantas .....	245



## DAFTAR SKEMA

1.	Abstraksi <i>Homo Complexus</i> pada <i>tajen</i> di Bali.....	45
2.	Aktor yang berperan dalam <i>tajen</i> .....	55
3.	Landasan Konsep Penciptaan Karya .....	125
4.	<i>Practice Based Research</i> .....	131
5.	Skema Proses Kreasi.....	194
6.	Sintesa Konsep Penciptaan .....	253

