

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tajen telah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat Bali sejak zaman para leluhur masyarakat Bali dan terus berkembang hingga saat ini. Fenomena itu pada umumnya dilakukan oleh kalangan laki-laki, baik orang tua, remaja, bahkan belakangan ini anak-anak usia sekolah dasar pun sudah mulai menggeluti *tajen*.

Berbagai macam istilah atau sebutan yang diberikan kepada sabung ayam di Bali ini seperti *tajen*, *kelecan*, *gocekan*, *branangan*, dan lain-lain. Namun demikian, istilah yang paling populer di masyarakat Bali ialah *tajen*. *Tajen* berasal dari kata *taji* ditambah akhiran *an* menjadi *tajian*. *i* dan *a* berasimilasi menjadi *e* yang berarti *tajen*. Pelaksanaan *tajen* bisa di mana saja dan biasanya dilaksanakan di tempat-tempat terbuka. Para pelakunya membentuk atau membuat sebuah *kalangan* (semacam arena tempat perjudian berbentuk persegi empat yang terbuat dari bambu) yang berfungsi sebagai tempat ayam-ayam aduan yang nantinya akan diadu.

Tradisi *tajen* ini sudah berkembang pada masa kerajaan Hindu kuna yang merupakan salah satu sarana untuk mendukung dan memupuk sifat berani prajurit.¹ *Adu jago* dalam masyarakat Jawa mempunyai kemiripan dengan *tajen* di Bali. Namun dari kemiripan ini terdapat sedikit perbedaan, *adu jago* masyarakat Jawa tidak mempergunakan *taji* (semacam pisau kecil dan tajam yang diikatkan di

¹I Wayan Weni, "Tajen Dipandang Dari Segi Agama dan Tradisi", *Lontar* (Denpasar : Triwulan 1, 1997), 32.

salah satu kaki ayam yang akan diadu), sementara di dalam *tajen* (sabung ayam) di Bali selalu digunakan *taji* yang diikatkan di kaki sebelah kiri yang dipercaya mempunyai power yang lebih tinggi (tendangan) dari pada kaki sebelah kanan. Mengenai *taji* biasanya di asah (ditajamkan) hanya saat gerhana bulan dan ketika bulan tidak penuh.²

Taji adalah senjata yang berfungsi sebagai alat bantu untuk menyerang dengan cara menendang musuhnya. Kebanyakan ayam yang terkena atau tertusuk *taji* biasanya mati ditempat dengan posisi tidur sambil meloncat sekali dua kali setelah itu mati dan ada juga ayam yang tertusuk *taji* duluan bisa bertahan melawan musuhnya hingga menang walaupun nantinya ayam yang menang tersebut tetap mati. Memangadu *jago* dan *tajen* mempunyai sedikit perbedaan tetapi perbedaan ini tidak terlepas dari yang namanya judi. Judi adalah permainan yang memakai uang atau barang sebagai taruhan.

Bagaimana akibat judi? Judi pada awalnya memang memperoleh keuntungan, tetapi pada akhirnya akan memperoleh kehancuran, rumah tangga menjadi hancur yang menimbulkan terjadinya kejahatan seperti pencurian, proses kemiskinan akan terjadi, banyak harta benda yang dimiliki terjual dan terjadilah suatu kemelaratan dan kemiskinan. Judi adalah sebuah penyakit yang menghancurkan tatanan masyarakat yang rajin dan suka bekerja, dan dengan judi banyak orang bermimpi menjadi kaya, padahal mimpi tersebut hampa belaka. Hal inilah yang menyebabkan terjadinya kebodohan dan kemiskinan.³ Namun dalam

²Clifford Geertz, "*Tafsir Kebudayaan*" (Yogyakarta : Kanisius, 1992), 216.

³Ida Pedanda Putra Pidada Kniten dan Pinandita I Nyoman Gunanta., "*Tinjauan Tabuh Rah dan Judi*" (Surabaya : Paramita, 2005), 20.

kenyataannya di Bali masyarakat sedikit banyaknya tidak bisa lepas dengan namanya judi khususnya di dalam permainan *tajen* dan semuanya kembali kepada pilihan masing-masing, apakah selalu ingin bermain judi *tajen* atau sebaliknya.

Faktor ekonomi juga menjadikan kebanyakan masyarakat tidak bisa lepas dengan *tajen*. Jika dilihat, para *bebotoh* datang kedalam permainan *tajen* hanya ingin mendapatkan banyak uang dengan cara mudah dan itu pun pasti banyak ruginya, contohnya rugi waktu, uang, dan tenaga (rugi). Tetapi sebaliknya para pedagang, tukang ojek, dan lain-lain memanfaatkan kesempatan ini untuk meningkatkan hasil usahanya, mereka membuang waktu, uang, dan tenaga mereka tetapi pasti mendapatkan keuntungan (tidak rugi). Contoh pedagang yang menjual makanan dan minuman seperti buah-buahan, sate, air mineral dan lain-lain. Selain itu banyak juga peluang berbisnis lainnya yang dapat dikembangkan di sini misalnya tukang ojek yang siap menjual jasanya menghantar dan menjemput para pelaku *tajen* yang tidak membawa kendaraan ke tempat judi tersebut.

Penjelasan latar belakang di atas menantang penulis untuk berani mengangkat *tajen* sebagai judul karya. Dimana penulis tertarik dengan permainan *tajen* yang mendorong penulis untuk mencoba ikut bermain yang bermaksud ingin merasakan kalah menang dan untung rugi di dalam *tajen*. Kini penulis mencoba mengangkat permainan *tajen* yang berkonsepkan pertarungan.

B. Rumusan Ide Penciptaan

Fenomena itu memacu kedalaman imajinasi, mendorong kreativitas, dan membuka pikiran sekaligus memberi inspirasi untuk mengambil konsep

pertarungan sebagai gagasan awal yang akan diaktualisasikan ke dalam bentuk musik.

Dari peristiwa inilah muncul rumusan ide penciptaan sebagai berikut :

- a. Apakah bisa suasana *tajen* yang dimulai dari proses persiapan, pertarungan, hingga akhir dari pertarungan diungkapkan kedalam sebuah karya musik?
- b. Bagaimana caranya? dan bagaimana hasilnya?

C. Tujuan dan Manfaat Garapan

Karya musik etnis ini memiliki tujuan dan manfaat yang ingin disampaikan kepada para penikmat seni serta yang terpenting adalah untuk diri penulis sendiri. Terwujudnya karya ini sangat mempengaruhi diri penulis untuk melatih dan mengembangkan kreativitas yang ada dalam diri penulis sendiri. Karya ini juga berharap untuk melestarikan, mengembangkan, dan memperkenalkan nilai-nilai budaya. Adapun tujuan utamanya adalah ingin mengaktualisasikan konsep *tajen* ke dalam karya musik.

Manfaatnya adalah untuk menguji atau pun melatih kemampuan dan kreativitas penulis dalam membuat sebuah komposisi, memperoleh pengalaman menggarap sebuah karya musik, nilai-nilai seni budaya, menghasilkan karya baru melalui seni musik, dan mengembangkan kreativitas dengan menuangkan ide-ide cemerlang penulis. Satu hal yang paling penting, komposisi musik etnis ini dapat digunakan sebagai suatu wacana bagi segenap seluruh mahasiswa Etnomusikologi maupun mahasiswa lain yang nantinya bisa digunakan sebagai referensi karya yang akan diciptakan. Dengan karya ini penulis menawarkan sesuatu yang baru untuk musik etnis Nusantara.

D. Tinjauan Sumber

Bagian ini berisi kajian terhadap berbagai sumber yang memberi inspirasi penciptaan. Jenis sumber dapat berupa karya seni, alam, lingkungan sosial, pustaka, dan idea.⁴Proses terwujudnya karya musik tidak lepas dari berbagai sumber yang memberi inspirasi penciptaan. Karya ini hanya memakai empat jenis sumber yang digunakan sebagai acuan atau pedoman dalam berkarya yaitu karya seni, lingkungan sosial, pustaka, dan idea. Empat jenis sumber tersebut akan dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

1. Karya Seni

Grup musik *Bona Alit* dengan judul *Plasma*. Grup musik ini berasal dari Kabupaten Gianyar Bali. Dimana grup ini memadukan etnis barat dan timur yang diantaranya memakai alat musik gitar, bass, seperangkat gamelan *semara pagulingan*, erhu, dan suling Bali. Bentuk melodi, rasa dan komposisi musiknya membantu merangsang diri penulis untuk mencoba mengolah nada yang menjadi melodi, ritme, rasa dan komposisi musik yang akan dimasukkan kedalam karya musik yang berjudul *Tajen*.

Seorang komposer musik yang berasal dari Jepang bernama Kitaro. Kitaro ini menciptakan sebuah karya musik yang diberi judul *Symphony Of Dreams*. Dimana bentuk musik dalam komposisi musik ini sangat menarik dari tema satu ketema yang lain hampir tidak bisa ditebak oleh pendengar dan juga suasananya

⁴Pedoman Penulisan Tugas Akhir Kompetensi Pengkajian dan Penciptaan Musik Etnis., (2015), 24.

menyentuh. Dari suasana tema satu ketema yang lain ini merangsang dan sangat membantu penulis di dalam karya yang berjudul *tajen*.

2. Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial yang dipakai sumber untuk karya ini dikelompokkan menjadi dua bagian yaitu :

- a. Peristiwa dalam *kalangan* atau di dalam permainan *tajen*.
- b. Peristiwa di luar *kalangan* atau di luar permainan *tajen*.

1). Peristiwa dalam kalangan atau di dalam permainan *tajen*.

Adapun keterangan dari proses persiapan, pertarungan, hingga akhir dari pertarungan sebagai berikut:

Dalam *tajen* ini digunakan enam *saiya* (hakim *tajen*). Satu orang sebagai wasit, dua orang sebagai pemegang ayam aduan, dua orangnya lagi sebagai *saiya* yang mengajak penonton untuk bertaruh dan satu orang sebagai menghitung di dalam pertarungan dan juga sebagai pemberi tanda memulai dan menyudahi pertandingan dengan memukul *kulkul* (kentongan) atau *kempli*. Adapun persiapan pertama pemilik ayam mempertemukan ayamnya kepada pasangannya yang tak beraturan, jika tidak seimbang akan dicarikan pasangan yang lain supaya seimbang dan sebaliknya jika seimbang kedua ayam akan dipasangkan untuk diadu. Sesudah didapatkan ayam yang akan diadu, kedua *saiya* mengambil ayam aduan untuk diberi *taji*. Sebelum bertanding pemilik ayam mengelus, meloncatkan ayam, meniup, dan mencium ayam terlebih dahulu supaya ayam menjadi berani melawan musuhnya. Selesai memakai *taji*, dua *saiya* yang memegang ayam memberi tanda kepada *saiya* wasit dan *saiya* yang menghitung waktu atau yang memegang *kempli* bahwa ayam siap

untuk diadu. *Saiya* wasit dan *saiya* memegang *kempli* sangat penting perannya karena kedua *saiya* ini sebagai pemimpin dan penentu menang kalahnya ayam.

Ketika ayam aduan sudah siap untuk diadu. Kedua *saiya* membuka *toh* (taruhan) dengan melafalkan kata *kaja* (utara) *kelod* (selatan), *kangin* (timur) *kauh* (barat), *kaje kauh*, *kelod kangin* tergantung posisi ayam diletakan di sebelah mana. Biasanya yang ingin taruhan besar langsung memberi tanda kepada *saiya*. Jika ingin taruhan kecil biasanya penonton yang ingin bertaruh mandiri mencari lawan taruhannya dengan cara memberi gerakan tangan dan melafalkan taruhan kepenonton yang lain. Taruhan dengan *saiya* adalah taruhan resmi sedangkan taruhan kecil adalah taruhan yang tidak resmi. Dimana dalam judi *tajen* ini terdapat nama sebutan ketika melakukan taruhan, metode dan artinya. Adapun nama taruhannya sebagai berikut :

a. *Gasal* dan *Ngasal*

Gasal adalah taruhan uang delapan puluh *ringgit* (kecil) melawan *ngasal* seratus *ringgit* (besar). Pertarungan dengan memakai sistem taruhan *gasal* ini, satu orang memegang *gasal* dan satu orang lagi memegang *ngasal* yang dimana jika yang memegang *gasal* menang akan mendapatkan seratus *ringgit* (lebih besar) dan sebaliknya jika *ngasal* menang akan mendapatkan delapan puluh *ringgit* (lebih kecil). Perbedaan menang dan kalah hanya dua puluh persen khusus *gasal* dan *ngasal*

b. *Cok* dan *Ngecok*

Cok adalah taruhan uang tujuh puluh lima *ringgit* (kecil) melawan *ngecok* seratus *ringgit* (besar). Pertarungan dengan memakai sistem taruhan *cok* ini, satu orang

memegang *cok* dan satu orang lagi memegang *ngecok* yang dimana jika yang memegang *cok* menang akan mendapatkan seratus ringgit (lebih besar) dan sebaliknya jika *ngecok* menang akan mendapatkan tujuh puluh lima ringgit (lebih kecil). perbedaan menang kalah hanya dua puluh lima persen khusus *cok* dan *ngecok*.

c. *Lude* dan *Ngelude*

Lude adalah taruhan uang lima puluh *ringgit* (kecil) melawan *Ngelude* seratus *ringgit* (besar). Pertarungan dengan memakai sistem taruhan *Lude* ini, satu orang memegang *lude* dan satu orang lagi memegang *ngelude* yang dimana jika yang memegang *lude* menang akan mendapatkan seratus lima puluh ringgit (lebih besar) dan sebaliknya jika *ngelude* menang akan mendapatkan seratus ringgit (lebih kecil). perbedaan menang kalah hanya lima puluh persen khusus *lude* dan *ngelude*.

d. *Apit* dan *Ngapit*

Apit adalah taruhan uang seratus *ringgit* (kecil) melawan *Ngapit* dua ratus *ringgit* (besar). Pertarungan dengan memakai sistem taruhan *Apit* ini, satu orang memegang *Apit* dan satu orang lagi memegang *ngapit* yang dimana jika yang memegang *Apit* menang akan mendapatkan dua ratus ringgit (lebih besar) dan sebaliknya jika *ngapit* menang akan mendapatkan seratus ringgit (lebih kecil). Perbedaan menang dan kalah hanya seratus persen khusus *apit* dan *ngapit*

e. *Balu*

Jarang orang yang berani memakai taruhan ini karena *balu* adalah sistem taruhan dengan cara menebak bahwa ayam aduan tersebut tidak ada yang menang dan kalah alias *sapuh* (sama). Sebenarnya *balu* adalah kata bantu, contoh *gasal balu*. Dalam *tajen* tetap memakai taruhan (*gasal*) tetapi jika seseorang melihat ayam aduan tersebut tidak memiliki bibit, bebet dan bobotnya maka seseorang tersebut mengatakan *gasal balu* dan jika ayam aduan tidak ada yang kalah dan menang alias *sapuh* (sama), maka orang yang bertaruh *balu* tetap dikatakan menang.

Kelima sebutan ini adalah metode atau cara untuk bertaruh *tajen*. Walaupun dalam *toh* atau taruhan ini ada menang kalah dan ada untung ruginya semua dijalani ikhlas dan dinikmati, karena uang yang telah keluar banyak akan didapatkan kembali walaupun kerugiannya lebih banyak. *Tajen* hanyalah sebagai hiburan seseorang untuk mencari kesenangan sementara.

Ketika ayam aduan belum di lepas, suasana *tajen* ramai yang dikarenakan penonton saling mencari lawannya dengan cara memberi gerakantangan sembari melafalkan kata-kata *kaje kangin, kauh kelod, gasal, cok, luda, apit, dan balu* yang menjadikan suasana *tajen* ramai seperti cak Bali dan sebaliknya jika ayam aduan dilepas oleh kedua *saiya* seketika suasana *tajen* menjadi hening tanpa suara. Sedikit pun tidak terdengar suara, yang terdengar hanyalah suara kepak sayap dan suara *kempli* yang menandai pertarungan. Ayam saling berterbangan, menendang, mematuk, dan saling menginjak. Bila ayam tidak keluar dari garis yang telah ditentukan maka pertandingan dilanjutkan, tetapi jika ayam keluar garis salah satu

saiya mengatakan *sambut* dengan memukul *kempli*. *Sambut* yang artinya menyambut atau mengambil ayam.

Sesudah ayam diambil *saiya* wasit menghitung dari satu hingga sepuluh (jeda) dengan mengatakan *leb* (dilepas) sambil memukul *kempli*, *leb* pertama ayam belum dilepas biasanya pemilik ayam masih bisa mengelus, meloncatkan ayam, dan lain-lain. Ketika *saiya* wasit kembali menghitung kedua kalinya, *saiya* wasit mengatakan *leb* sambil memukul *kempli* dan ayam pun dilepas. Jika salah satu ayam tidak dilepas maka ayam tersebut dinyatakan kalah dalam pertarungan *tajen*. Orang Bali tidak pernah melakukan segala sesuatu secara sederhana sehingga mereka berusaha membuat sesuatu secara rumit.⁵ Ketika salah satu ayam tertusuk dan kalah, *saiya* wasit memukul *kempli* yang bermaksud untuk mengambil ayam. Setelah ayam diambil *saiya* wasit menghitung sambil berdirikan ayam yang tertusuk, jika ayam masih bisa jalan dan bertarung akan dilanjutkan pertandingan dan jika ayam terjatuh maka ayam tersebut dikatakan kalah.

Sesudah pertarungan berakhir, salah satu ayam yg telah tertusuk *taji* (kalah) dilepaskan *tajinya* dan dibawa, direndam dengan air hangat, dicabut bulunya satu persatu dan diberikan kepada pemilik ayam yang menang untuk dibawa pulang. Penonton yang bertaruh saling memberi dan meminta uang taruhan kepada yang kalah walaupun di dalam hati yang kalah tidak mau menerima kekalahannya. Kalah dan menang sudah biasa di dalam judi *tajen* tetapi di balik itu semua yang kalah tetap merasakan kehilangan ayam dan uangnya. Sebaliknya yang menang tetap merasakan

⁵Clifford Geertz , 221.

kemenangan dimana pemilik ayam merasa senang dan bahagia karena ayamnya tidak mati, mendapatkan uang dan mendapatkan satu ayam mati untuk di bawa pulang.

2). Peristiwa di luar *kalangan* atau di luar permainan tajen.

Ada beberapa fenomena di luar kalangan yang dapat dijadikan sumber yaitu :

- Pedagang, dimana di luar dari permainan tajen para pedagang menjual aneka makanan atau minuman dan para pemain tajen membeli makanan atau minuman ketika lapar maupun kehausan.
- Permaianan *kocokan, bola adil*, dan lain-lain, dimana diluar dari permainan tajen ada permainan judi yang lain. Para pemain tajen sembari menunggu dimulai, mereka mengisi waktu dengan bermain diluar judi tajen seperti permainan judi *kocokan, bola adil*, dan lain-lain untuk mendapatkan hasil yang lebih banyak diluar bermain tajen.
- Ojek, dimana jasa ojek sangat membantu di luar dari permainan tajen. Biasanya fungsi ojek ini untuk diminta menjemput para bos *bebotoh* atau penjudi dan tentunya mendapatkan bayaran.
- Ketika permainan tajen diketahui oleh polisi, para *bebotoh* maupun peserta tajen berlarian yang dikarenakan di kejar oleh polisi. Tetapi sekarang sudah berbeda karena polisi bisa di bayar dengan uang, jadi tidak perlu saling kejar-kejaran dan sebaliknya polisi ikut bermain di dalamnya (*tajen*),

A. Pustaka

A. I Wayan Weni , “*Lontar, tajen dipandang dari segi agama dan tradisi*”, Denpasar : 1997. Pada halaman 32 mengatakan Tradisi *tajen* ini sudah berkembang pada masa kerajaan Hindu kuna yang merupakan salah satu sarana untuk mendukung dan memupuk sifat berani prajurit. Buku ini sangat membantu penulis mengetahui tradisi *tajen* pada masa kerajaan Hindu kuna yang dimana *tajen* adalah salah satu sarana untuk mendukung dan memupuk sifat berani prajurit.

B. Clifford Geertz , “*Tafsir Kebudayaan*” , Yogyakarta : 1992). Pada halaman 216 mengatakan *taji* biasanya di asah (ditajamkan) hanya saat gerhana bulan dan ketika bulan tidak penuh. Pada halaman 221 juga mengatakan orang Bali tidak pernah melakukan segala sesuatu secara sederhana sehingga mereka berusaha membuat sesuatu secara rumit. Buku ini sangat membantu penulis dari segi pengetahuan tentang *tajen* dan mengetahui tentang orang bali yang suka membuat sesuatu secara rumit. Rumit yang dalam artian peraturan *tajen*.

C. Ida Pedanda Putra Pidada Kniten Dan Pinandita I Nyoman Gunanta, “*Tinjauan Tabuh Rah dan Judi*”, Surabaya : 2005. Pada halaman 20 mengatakan Judi adalah sebuah penyakit yang menghancurkan tatanan masyarakat yang rajin dan suka bekerja, dan dengan judi banyak orang bermimpi menjadi kaya, padahal mimpi tersebut hampa belaka hal inilah yang menyebabkan terjadinya kebodohan dan kemiskinan. Buku ini membantu penulis tentang akibat bermain judi khususnya judi *tajen*.

D. Alma M. Hawkins dengan judul “*Creating Through Dance*” yang diterjemahkan oleh Y. Sumandiyo Hadi dengan judul “*Mencipta Lewat Tari*”,

Institut Seni Indonesia Yogyakarta : 1990. Pada halaman 27 mengatakan Tahapan – tahapan penciptaan di dalam buku ini dimulai dari eksplorasi, improvisasi, dan komposisi. Walaupun teori di dalam buku ini pada awalnya diciptakan untuk tari, tetapi teori ini juga bisa di aplikasikan dalam ranah penciptaan musik yang di karena teori ini dapat menjadi rambu – rambu yang menuntun ide - ide dan tahapan penciptaan.

B. Idea

Sumber terakhir adalah idea. Idea merupakan salah satu cara untuk membuat musik dengan imajinasi, yang artinya mengarang atau membuat melodi dan ritme yang baru berdasarkan rasa dan keinginan pribadi. Contohnya membuat ritme atau melodi yang baru tanpa meniru atau bersumber dari karya seseorang adalah idea. Ketika mendapatkan sumber dari karya seni dan lalu mencipta secara tidak langsung idea ikut masuk. Contoh ketika membuat ritme yang bersumber dari karya seni kebanyakan ingin menghiasi ritme tersebut dengan cara membuat ritme baru untuk di gabungkan agar menarik dan ada juga dijadikan jembatan untuk pindah ke tema selanjutnya yang telah mendapatkan sumber dari karya seni dan lain-lain.

E. Metode Penciptaan

Menyangkut metode penciptaan yang digunakan dalam penciptaan musik etnis ini mengacu pada buku yang ditulis oleh Alma M. Hawkins dengan judul *Creating Through Dance* dan diterjemahkan oleh Y. Sumantho Hadi dengan judul *Mencipta Lewat Tari*. Walaupun teori ini pada awalnya diciptakan untuk tari, tetapi

teori ini juga bisa diaplikasikan dalam ranah penciptaan musik. Teori ini diaplikasikan sebagai metode penciptaan karena teori tersebut dapat menjadi rambu – rambu yang menuntun ide dan tahapan penciptaan. Tahap penciptaan dalam buku tersebut mulai dari eksplorasi, improvisasi, dan komposisi.⁶Selain ketiga tahapan tersebut, penulis menambahkan dua tahap penciptaan seperti rangsang awal, dan inspirasi (pemunculan ide).Tahapan-tahapan tersebut akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Rangsang Awal

Rangsangan awal adalah setimulus atau rangsangan yang muncul ketika seorang pencipta atau penata musik akan mulai berproses mencipta atau menata musik. Dengan kata lain dorongan yang hadir pertama – tama ketika seorang seniman memikirkan suatu karya seni. Rangsangan ini dimulai dari sebuah permainan judi kartu “ceki” yang bertempat di asrama putra Bali Yogyakarta. Dimana penulis tertarik melihat keseriusan, kegembiraan, kebersamaan di dalamnya sehingga membuat penulis terangsang untuk mengangkat judi kartuceki ke dalam sebuah karya musik tetapi sumber bukunya tidak ada. Itulah yang menyebabkan penulis susah mengangkat judi kartu ini. Salah seorang penghuni asrama Bali, I Komang Legiarta dan I Wayan Senen (pembimbing I) memberikan masukan untuk mencoba mencari tahu tentang judi *tajendan* kebetulan sumber bukunya ada.⁷Kemudian penulis membaca dan memahami buku – buku yang terkait dengan *tajenserta* mencoba ikut bermain*tajendengan* maksud ingin mengetahui bagaimana

⁶Alma M. Hawkins dengan buku “*Creating Through Dance*” Terj Y. Sumandiyo Hadi, “*Mencipta Lewat Tari*” (Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1990), 27.

⁷Wawancara dengan I Komang Legiarta, Mahasiswa, tanggal 15 januari 2015 jam 15.15, Asrama Bali, Diiijinkan dikutip.

asyiknya bermain *tajen*. Ketika masuk dan ikut bermain *tajen*, ternyata menarik karena banyak sumber-sumber yang bisa dijadikan musik. Dari rangsangan inilah penulis berani mengangkat *tajen* untuk dijadikan karya tugas akhir penciptaan.

2. Inspirasi (Pemunculan Ide)

Dari rangsangan awal yang telah dipaparkan di atas, penulis mendapatkan inspirasi ketika mononton dan ikut bermain di dalam permainan *tajen*. Dimana inspirasi ini muncul secara tiba – tiba ketika berada di dalam lingkaran dan di sekitar lingkungan *tajen* itu sendiri. Inspirasi atau ide ini melintas bersamaan dengan kesadaran diri penulis, ingin mengangkat suasana *tajen* kedalam sebuah karya musik. Mengapa, karena dari kesadaran inilah timbul sebuah inspirasi, dimana penulis melihat dan mendengar banyak sumber – sumber suara yang bersumber dari lingkungan disekitarnya bisa dijadikan sumber di dalam mencipta sebuah karya musik. Dari kesadaran yang timbul inspirasi inilah penulis ingin mengangkat suasana *tajen* itu sendiri untuk di jadikan sumber dan bingkai karya musik tugas akhir penciptaan musik etnis Nusantara. Selain itu juga, mengapa penulis ingin sekali mengangkat *tajen* kedalam bentuk musik?. Semua ini disebabkan karena penulis belum pernah melihat dan mendengar *tajen* dijadikan sebuah karya musik atau tema itu belum pernah digarap ke dalam musik. Maka, dari ide inilah penulis mempunyai kesempatan untuk mengangkat *tajen* tepatnya suasana *tajen* yang diaplikasikan ke dalam bentuk musik.

3. Eksplorasi

Menurut Alma M. Hawkins eksplorasi merupakan tahapan pertama dari penciptaan karya seni di dalamnya termasuk berpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan.⁸

Pada tahapan ini, penulis melakukan pengamatan dengan cara berpikir (menonton), merespon (ikut bermain), dan terakhir merasakan dengan menikmati suasana di dalam *kalangan* maupun diluar *tajen* sembari berimajinasi. Dari pengamatan penulis banyak yang bisa dieksplorasi salah satunya adalah lingkungan sosial. Contoh : kepakakan sayap, suara ayam, dan suara manusia atau keramaian (kontras). Adapun yang dieksplorasi adalah sumber – sumber yang ada di dalam *tajen*, apa saja: *tajen* (di dalam dan di luar *kalangan tajen*), lingkungan sosial, karya seni, buku, alat musik, pemain, dan tempat pementasan.

4. Improvisasi

Improvisasi yang dimaksud adalah kegiatan mencoba atau mengolah elemen musik. Improvisasi berdasarkan data tinjauan pustaka serta karya seni. Sebelum melakukan improvisasi penulis terlebih dahulu memahami dan mendengarkan sumber- sumber penciptaan. Karena dengan dilakukannya hal ini akan mempermudah cara kerja penulis di dalam membuat karya seni. Improvisasi dalam karya ini lebih sering hadir ketika proses pembuatan karya dan latihan. Karena improvisasi menjadikan karya yang penulis buat lebih mudah. Contoh: ketika penulis membuat karya musik melalui *prutilub* dan di aplikasikan ke instrumen musik yang

⁸Alma M. Hawkins dengan Buku “*Creating Through Dance*” Terj Y. Sumandiyo Hadi, 27.

penulis inginkan, terkadang tidak sesuai dengan rasa yang penulis inginkan sehingga penulis harus berimprovisasi agar sesuai dengan yang diharapkan. Improvisasi dapat dikaitkan dengan eksplorasi, sehingga menjadi satu kesatuan proses komposisi yang terstruktur.⁹ Selain pemaparan sebelumnya, apa saja yang harus diolah lagi? Yang bisa diolah adalah sumber, media atau instrumen, dan pola – pola isian elemen musik. Adapun nama pola – pola isian elemen musik yang digunakan adalah *jagul* (ketika dua orang memainkan kendang berpasangan yang bersumber dari ayam yang sedang bertarung. Adapun teknik yang dipakai adalah teknik *augmentation* dan *diminuation*), Ketika bertarung penulis memakai pola kecak dengan teknik poliponik dan unisono (dimana bersumber dari orang yang sedang bertarung).

5. Komposisi

Setelah data mulai dari rangsangan awal, inspirasi, eksplorasi dan improvisasi terkumpul, langkah selanjutnya yaitu menyusun komposisi. Tahapan komposisi adalah tahapan pembentukan dari elemen – elemen musikal. Penyusunan tersebut lebih ditekankan untuk menyeleksi, mengevaluasi, menyusun, merangkai, menata bunyi menjadi satu – kesatuan.¹⁰ Ada beberapa hal yang dipertimbangkan dalam tahapan komposisi ini yaitu konsep estetika yang dikemukakan oleh A.A.M. Djelantik. Konsep estetika tersebut meliputi keutuhan (*unity*), penonjolan

⁹Alma M. Hawkins dengan Buku “*Creating Through Dance*” Terj Y. Sumandiyo Hadi, 77.

¹⁰Alma M. Hawkins dengan Buku “*Creating Through Dance*” Terj Y. Sumandiyo Hadi, 79.

(*dominance*), dan keseimbangan (*balance*).¹¹ Keutuhan yang dimaksudkan suatu karya seni tidak ada yang kurang dan tidak yang berlebihan yakni ada hubungan harmonis yang saling memerlukan, saling mengisi, dan saling bermakna antara bagian – bagian. Contoh di dalam karya *tajen* terletak pada bagian akhir yang menceritakan *bebotoh* yang saling memberi atau meminta uang taruhan kepada lawannya. Karena pada bagian tiga ini saling memerlukan, mengisi, dan bermakna. Penonjolan adalah satu kualitas keindahan dapat mengarahkan perhatian para pengamat ke suatu hal atau bagian tertentu yang dipandang lebih penting dari yang lainnya atau untuk membuat kejutan – kejutan dalam suatu lagu. Contoh di dalam karya *tajen* penonjolannya terletak pada bagian dua. Dimana bagian ini menceritakan pertarungan ayam yang lebih dominan bersahut – sahutan melalui pola – pola garap instrumen, melodi, ritmis dan bagian – bagian gending. Keseimbangan adalah sehat alami manusia dalam hidupnya dengan alam sekitar dan sesama manusia selalu menghendaki keseimbangan. Contoh di dalam karya *tajen* bukan saja dimaksudkan sebagai keseimbangan antara bagian – bagian atau unsur – unsur yang bersifat kontras, melainkan keseimbangan gendingnya, instrumennya, dan pemain.

Selain ketiga tersebut penulis memakai konsep estetika ‘kerumitan dan dinamika’. Kerumitan yaitu konsep yang menunjukkan kepada karya dalam suatu karya seni harus ada kerumitan dan dinamika adalah sifatnya kontras dari sebuah karya. Setelah karya tersebut tersusun ke dalam bentuk notasi, lalu dilakukan penguangan dalam bentuk latihan kepada pemain.

¹¹A.A.M. Djelantik, “ *Pengantar Dasar Ilmu Estetika:Estetika Instrumental jilid I*” (Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar, 1990), 97.