

## *Tajen*

**Kadek Agung Sari Wiguna**

### *Abstract*

The situation of the gamble game which use animal media to be fight, is one that can not be disappeared from the Bali's social life. This gamble game has been developed and make any restiess and destruction. But in reality, Bali's people at least cannot be liberated with gamble game especially in *tajen* game, although economic faktor also make almost people can not be liberated with *tajen* and everything is come back to them self choice. *Tejen* as a title of this Indonesia archipelago ethnic music composition. Which *tajen* is a name to called a game to fighting cock in Bali island exactly. This traditional *tajen* has been developed in the old Hindu kingdom period, is one way to support and to manure the brave attitude of soldier. As what have been explain, fight in *tajen* game have been inspirited, motivated inside writer to create an Indonesia archipelago ethnic music composition with situation border. The purpose of this creation is to bring a music creation as a process creativity, to continue, to developing and to introducing values culture. The step to bring the art ideas in to reality of this process of creating the ethnic music composition is use five steps. That steps begin with first stimulating, inspiration (idea appears), exploration, improvisation and composition.

*Key Words : Gamble, Tajen, Fight.*

### **Pendahuluan**

*Tajen* telah menjadi bagian dari kebudayaan masyarakat Bali sejak zaman para leluhur masyarakat Bali dan terus berkembang hinggasaat 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*.

Bermacam-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.<sup>1</sup> *Adu jagooleh* dalam masyarakat Jawa mempunyai kemiripan dengan *tajen* di Bali. Namundari kemiripan ini terdapat sedikit perbedaan, *adu jago* masyarakat Jawa tidak mempergunakan *taji* (semacam pisau kecil dan tajam yang diikatkan di 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.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>I Wayan Weni, “*Tajen Dipandang Dari Segi Agama dan Tradisi*”, *Lontar* (Denpasar : Triwulan 1, 1997), 32.

<sup>2</sup>Clifford Geertz, “*Tafsir Kebudayaan*” (Yogyakarta : Kanisius, 1992), 216.

*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.<sup>3</sup> Namun dalam 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

---

<sup>3</sup>Ida Pedanda Putra Pidada Kniten dan Pinandita I Nyoman Gunanta., “*Tinjauan Tabuh Rah dan Judi*” (Surabaya : Paramita, 2005), 20.

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.

### **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?

## **Tujuan dan Manfaat Penciptaan**

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.

## **Metode ( Proses ) 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. Sumandiyo 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.<sup>4</sup>Selain 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 stimulus 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 kartu *ceki* 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.<sup>5</sup>Kemudian penulis membaca dan memahami buku – buku yang terkait dengan *tajenserta* mencoba ikut bermain *tajendengan* maksud ingin

---

<sup>4</sup>Alma M. Hawkins dengan buku “*Creating Through Dance*” Terj Y. Sumandiyo Hadi, “*Mencipta Lewat Tari*” (Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 1990), 27.

<sup>5</sup>Wawancara dengan I Komang Legiarta, Mahasiswa, tanggal 15 januari 2015 jam 15.15, Asrama Bali, Diiijinkan dikutip.

mengetahui bagaimana 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 termasukberpikir, berimajinasi, merasakan, dan merespon objek yang dijadikan sumber penciptaan.<sup>6</sup>

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

---

<sup>6</sup>Alma M. Hawkins dengan Buku “*Creating Through Dance*” Terj Y. Sumandiyo Hadi, 27.

instrumen musik yang penulis inginkan, terkadang tidak sesuai dengan rasa yang penulis inginkan sehinggapenulis harus berimprovisasi agar sesuai dengan yang diharapkan. Improvisasi dapat dikaitkan dengan eksplorasi, sehingga menjadi satu kesatuan proses komposisi yang terstruktur.<sup>7</sup>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 bertaruh penulis memakai pola kecak dengan teknik poliponik dan unisono (dimana bersumber dari orang yang sedang bertaruh).

## 5. Komposisi

Setelah data mulai dari rangsangan awal, inspirasi, ekplorasi 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.<sup>8</sup> Ada beberapa hal yang dipertimbangkan dalam tahapan komposisi ini yaitu konsep estetika yang dikemukakan oleh A.A.M. Djelantik. Konsep estetika tersebut meliputi keutuhan

---

<sup>7</sup>Alma M. Hawkins dengan Buku “*Creating Through Dance*” Terj Y. Sumandiyo Hadi, 77.

<sup>8</sup>Alma M. Hawkins dengan Buku “*Creating Through Dance*” Terj Y. Sumandiyo Hadi, 79.

(*unity*), penonjolan (*dominance*), dan keseimbangan (*balance*).<sup>9</sup>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 dandinamika adalah sifatnya kontras dari sebuah karya. Setelah karya tersebut tersusun ke dalam bentuk notasi, lalu dilakukan penuangan dalam bentuk latihan kepada pemain.

---

<sup>9</sup>A.A.M. Djelantik, “ *Pengantar Dasar Ilmu Estetika:Estetika Instrumental jilid I*” (Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar, 1990), 97.

## Ulasan Karya

Pada awalnya, penulis tertarik kepada *tajen* itu sendiri yang merangsang diri untuk ikut bermain *tajen*. Pada dasarnya memang betul penulis menyukai permainan judi kartu yang menggunakan uang, dan disini untuk pertama kalinya penulis mencoba ikut bermain *tajen* yang menggunakan taruhan berupa uang dengan maksud hanya ingin mengenal *tajen* itu sendiri. Rangsangan ini menjadi *partisipant* observasi penulis.

Judi kartu dan judi *tajen* merupakan permainan yang menggunakan taruhan uang. Tetapi keduanya mempunyai perbedaan, dimana judi kartu ialah benda mati yang bisa diolah atau diatur oleh diri sendiri supaya menang, sedangkan judi *tajen* sendiri adalah judi yang menggunakan media binatang hidup yang diadu untuk mencari kemenangan. Menang kalahnya ayam tidak bisa diolah maupun diatur oleh diri sendiri agar menang, Akan tetapi kedua permainan ini tergantung keberuntungan dan nasib dari pemain masing-masing jika menang dan kalah.

Dalam *tajen* ini penulis merasakan hawa pertarungan antara ayam dengan ayam, manusia dengan manusia di dalamnya. Tetapi sebenarnya di dalam *tajen* manusia sendiri adalah ayamnya. Mengapa? Karena manusialah yang bertarung di dalamnya, “mereka” saling bertarung dengan keegoisannya ingin menang dan juga ayam yang bertarung adalah uang “mereka”. Sebaliknya ayam disamakan dengan manusia, mengapa? Karena ayam bagaikan petinju terkenal yang diserbu banyak orang untuk disaksikan pertarungannya dan juga bagaikan anak kesayangan yang selalu dimandikan, diberikan makan, disayangidan lain-lain.

Menang dan kalah dalam permainan *tajen* ini dikarenakan pertarungannya dengan cara mengadu. Jadi dari penjelasan ide penciptaan inilah penulis mendapat ilham untuk mengambil konsep pertarungan sebagai gagasan awal yang akan ditransformasikan ke dalam karya musik.

Adapun elemen di dalam permainan *tajen* itu sendiri berupa ayam, pertarungan, orang, tempat, peserta/*bebotoh*, dan lain-lain. Dari beberapa elemen ini penulis hanya mengambil salah satu elemen yang akan dijadikan konsep yaitu pertarungan. Karena dalam *tajen* itu sendiri yang ditunggu oleh *bebotoh* atau inti dari permainan *tajen* itu ialah pertarungan ayamnya. Jadi konsep pertarungan ini akan ditransformasikan kedalam bentuk musik.

Kebanyakan *bebotoh* atau penjudi yang datang untuk bertaruh di suatu acara *tajen* intinya *jengah* ingin menang dan mendapatkan uang yang banyak untuk dibawa pulang. *Jengah* yang dimaksud adalah rasa yang menggebu-gebu ingin menang, menang, dan menang. Dalam konteksnya dengan budaya (seni) Bali kata *jengah* memiliki konotasi sebagai *competitive pride* yaitu semangat untuk bersaing.<sup>10</sup>

Adapun contoh *jengah* di sini ada dua yaitu *jengah* secara umum dan *jengah* di dalam *tajen*. Contoh *jengah* secara umum, ketika ada enam *sekeaa baleganjur* yang akan ikut berlomba untuk mendapatkan piala bergilir dari Bupati Tabanan. Dimana keenam peserta ini saling menunjukkan kebolehannya di dalam menabuh dan memperdengarkan gendingnya untuk mendapatkan juara. Dalam perlombaan merebutkan juara, keenam *sekeaa* ini *jengah* atau semangat untuk

---

<sup>10</sup>I Made Bandem, *Metodologi Penciptaan Seni* (Yogyakarta :Program Pasca Sarjana ISI Yogyakarta., 2001), 9.

bersaing dan mengebu - gebu ingin mendapatkan juara. Contoh *jengah* di dalam *tajen*, dimana di dalam permainan ini kebanyakan *bebotoh jengah* ingin menang yang dikarenakan permainan ini menggunakan taruhan berupa uang. Saling bertaruh uang di dalamnya tentu membuat *bebotoh jengah* ingin menang dan tidak ada *bebotoh* yang *jengah* ingin kalah. Jadi *jengah* sendiri bisa dikatakan positif karena mempunyai rasa semangat untuk bersaing.

### **Bentuk (*Form*)**

Bentuk musik merupakan sekumpulan nada-nada yang mengandung ritme, melodi, dan struktur yang harmonis atau kontrapunktis sehingga berkontur, tidak ada bedanya dengan bentuk dalam bahasa atau sastra.<sup>11</sup> Bentuk adalah wujud luar atau garis besar yang di dalamnya terdapat struktur isi, sebagai bentuk dan struktur membicarakan wujud dan isi sebagai musik.<sup>12</sup> Dengan demikian, menurut hemat penulis bentuk merupakan gabungan dari pola-pola elemen musikal, seperti pola ritme, pola melodi, harmoni, dinamika, dan lain-lain. Bentuk karya penulis ini dapat dikatakan sebagai gabungan atau perpaduan dari bentuk-bentuk musik etnis Nusantara, Bali, Jawa, dan Sumatra. Dari ketiga etnis tersebut, etnis Bali dipilih sebagai pijakan dalam pembuatan karya ini. Adapun struktur atau bagian komposisi musik etnis Nusantara ini menggunakan prinsip estetika *jajar pageh*. atau tegak'. Istilah ini digunakan untuk menyebut urutan bagian-bagian *gending* pada bentuk-bentuk *gending* dari perangkat gamelan *Gong Gede*,

---

<sup>11</sup>R.M A.P Suhastjarja yang dikutip oleh I Wayan Senen, "*Pengetahuan Musik Tari Sebuah Pengantar*" (Jakarta: 1982/1983), 19-20.

<sup>12</sup>Sri Hastanto, *Kajian Musik Nusantara I* (Surabaya: ISI Surakarta Press, 2011), 146.

*Semar Pagulingan*, dan *Pegambuhan*.<sup>13</sup> Adapun contoh yang terdapat pada bentuk-bentuk *gending* prangkat gamelan adalah sebagai berikut: perangkat Semar Pagulingan *saih pitu* hampir semua bentuknya mempunyai *jajar pageh* yang sama yaitu *kawitan*, *pangawak*, dan *pangecet*. Contoh *gending* atau lagunya adalah *Lengker*. Dalam karya ini lebih mengambil suasana dari proses *tajen* itu sendiri.

Karya yang diberi judul *tajen* ini penulis memakai analisis bentuk yang dikedepankan oleh Karl-Edmund Prier .S.J. yang terdapat dalam buku “Ilmu Bentuk Musik”. Motif adalah sepotong lagu atau sekelompok nada yang merupakan suatu kesatuan dengan memuat arti dalam dirinya sendiri.<sup>14</sup> Dalam buku itu disebutkan ada beberapa teknik analisis bentuk yaitu *repetisi*, *sekuens*, *augmentation*, *diminuation*, dan *inversion*.<sup>15</sup> Diluar teknik tersebut masih ada empat yaitu *filer*, *imitasi*, *elise*, dan *retrograsi*. Dari sembilan rumus ini, penulis hanya memakai enam yaitu *repetisi* (pengulangan kalimat lagu), *sekuens* (gerakan nada searah), *augmentation* (pelebaran nada), *diminuation* (penyempitan nada), *inversion* (kebalikan nada), dan *filer* (isian). Adapaun contohnya dibaca dengan notasi *kepatihan Jawa* dan tangga nada *pelog barang*:

Melodi pokok : \_7 6 5 3 \_

\_7 6 5 3\_4x *repetisi* (pengulangan kalimat lagu)

*augmentation* (pelebaran nada)

\_ 7 . . . 6 . . . 5 . . . 3 . . . \_

<sup>13</sup>Pande Made Sukerta, *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali* (Bandung: Sstrataya, 1998), 68.

<sup>14</sup>Karl-Edmund Prier .S.J, *Ilmu Bentuk Musik* (Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi, 1996), 27.

<sup>15</sup>Karl-Edmund Prier .S.J., 27-33.

\_ k7k6k53 k7k6k53 \_ *diminuation* (penyempitan nada) :

\_ 3 5 6 7 \_ *inversion* (kebalikan nada)

melodi pokok : \_ 7 6 5 3 \_

\_ k7k6k53 k7k6k53 k7k6k53 k7k6k53 \_ *filer* (isian)

Melodi pokok : \_ 7 6 5 3 k7k6k56 k7k6k56 k7k6k56 k7k6k56 \_

\_ 7 6 5 3 7 6 5 3 k7k6k56 k7k6k56 k7k6k56 k7k6k56 \_  
*sekuens* (gerakan nada searah)

- Lagu ini terdiri dari tiga bagian yaitu bagian awal, bagian tengah, dan bagian akhir :

### 1. Bagian Awal ( *Kawitan* )

Bagian ini adalah proses sebelum persiapan *tajen*. Suasana yang ditekankan pada bagian ini adalah proses pemilihan ayam, memasang *taji*, dan memberi aba-aba kepada *saiya* wasit bahwa ayam siap untuk di adu. Berikut adalah beberapa bagian notasinya, dibaca dengan *kepatihan* Jawa dan memakai tangga nada diatonis.

Suling 5 dan 6 (*repetisi*) delapan kali delapan

\_ 5 1 . 3 j56 . . . \_36x

\_ j.6 . j.2 j56 . . . j.6\_36x

- Suling 1 masuknya di putaran ke delapan bersahut-sahutan dengan suling 2.

Suling 1 : \_1 . . . 1 . . . 1 . . . 1 . . . 0 0 0 0 0 0 0 0  
0 0 0 0 0 0 0 0 1 . . . 1 . . . \_

Suling 2 : \_0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 7 . . . 7 . . .  
7 . . . 7 . . . 7 . . . 7 . . . \_

- Selanjutnya suling 3 masuk di putaran ke enam belas bersahut-sahutan dengan suling 4.

Suling 3 : \_5 . . . 5 . . . 5 . . . 5 . . . 0 0 0 0 0 0 0 0

o o o o o o o o 5 . . . 5 . . . \_

Suling 4: \_o o o o o o o o o o o o o o 4 . . . 4 . . .  
4 . . . 4 . . . 4 . . . 4 . . . \_

- Selanjutnya suling 2 masuk di putaran ke dua puluh empat bersahut-sahutan dengan suling 4.

suling 2 : \_7 . . . 7 . . . 7 . . . 7 . . . o o o o o o o o o o  
o o o o o o o o 7 . . . 7 . . . \_

Suling 4: \_o o o o o o o o o o o o o o 4 . . . 4 . . .  
4 . . . 4 . . . 4 . . . 4 . . . \_

- Selanjutnya suling 1 masuk di putaran ke tiga puluh dua bersahut-sahutan dengan suling 3.

Suling 1: \_1 . . . 1 . . . 1 . . . 1 . . . o o o o o o o o o o  
o o o o o o o o 1 . . . 1 . . . \_

Suling 3: \_o o o o o o o o o o o o o o 5 . . . 5 . . .  
5 . . . 5 . . . 5 . . . 5 . . . \_

Dimana dalam pemilihan ayam ini penulis sengaja memilih nada diatonis 1 dan 5, jika dipindahkan ke *laras pelog* menjadi 6 dan 3 yang mendapatkan ide dari kata *tajen*. *Tajen*, a dan e. Dalam *laras pelog* a adalah *ndang* (6) dan e adalah *ndeng* (3).

- Suling (*sekuens*), bermain sahut – sahutan atau giliran dengan serunai.

\_ j12 3 k.k5k55 k5k5k56 k5k3k21 k2k3k2. . k1k2k35 k3k2k35  
3 k.k5k55 k5k5k56

k5k3k21 k2k3k2. . k1k2k35 k3k2k35 6 k.k1k11 k1k1k12  
k1k6k53 k5k6k5. . k3k2k35\_

- Serunai (*sekuens*), bermain sahut – sahutan atau giliran dengan suling.

\_j.k12 j35 j5k53 j21 k.k1k23 k5k3k51 k2k3k53 k5k1k23  
jk2k1k23 k2k1k23 k2k1k23 k2k1k23

k5k2k35 k2k3k52 k3k5k23 k5k3k21 k2k5k32 k1k5k32 k1k5k32  
k1k5k32 k1k2k35 k1k2k35 k1k2k35 k1k2k35

k3k3k.3 k3k2k.2 k2k1k.1 k1k5k.5 k5k3k.3 k3k2k.2 3 . \_

Suling 5 dan 6

\_ 6/3 . . . . .  
. . . . .  
. . . . . \_

Pada bagian ini mengambil suasana memasang *taji* di kaki ayam dengan tali. Disini penulis membuat dua melodi yang berbeda yang di mainkan oleh suling Bali dan serunai. Kenapa suling Bali dan serunai, karena keduanya mempunyai karakter yang berbeda. Suling Bali karakter lembut yang menggambarkan kaki ayam dan serunai karakter suaranya tajam dan nyaring yang menggambarkan *taji*. Lalu diikat tali supaya menjadi satu, penulis menggambarkan tali yang diikat dengan meniupkan nada 6 dan 3 dengan teknik *cyrkledan* memainkan melodi suling dan serunai dengan bersamaan.

Suling 6

\_k7k6k53 k3k5k67 \_8x(*filer, inverson*, di gabung dengan *repetisi*)

Suling 3

\_ 5 j.1 6 j.1 \_8x(*filer, sekuen*, di gabung dengan *repetisi*)

Serunai (*filer*)

\_ k1k1k11 k1k1k.. k1k1k1. . k1k1k11 k1k1k.. k1k1k1. .  
k.k1k.1 k.k1k.1 k.k1k.1 k1k1k1.  
k.k1k.1 k.k1k.1 k.k1k.1 k1k1k1. 1 1 1 1 1 1 . 1 . 1 1 1 .  
1 1 1 1  
1 . 1 1 1 1 1 1 1 \_

Terakhir dari bagian pertama ini adalah ketika ayam aduan sudah dipasangkan *taji* dan siap untuk di adu, salah satu *saiya* memberi aba-aba kepada *saiya* wasit. Dalam memberi aba-aba penulis membuat dua melodi yang berbeda

dan satu ritme dengan cara bersahut-sahutan yang menggambarkan salah *saiya* memberi aba-aba kepada *saiya* wasit dengan memberi tanda tanya jawab.

## 2. Bagian Tengah ( *Pengawak* )

Bagian ini adalah inti dari karya *tejen* yang menceritakan proses pertarungan ayam. Suasana yang ditekankan pada bagian ini adalah proses pertarungan *tajen* itu dimulai dari keributan bertaruh dengan mengucapkan kata *kaje, kangin, gasal, cok, lude, apit* dan *balu*, ketika ayam bertarung, dan akhirnya salah satu ayam menang dan kalah. Berikut adalah beberapa bagian notasinya, dibaca dengan *kepatihan* Jawa dan memakai tangga nada diatonis.

Vokal : (*augmentation* dan *diminuation*)\_5 1 5 1\_

*Augmentation* : \_5 . 1 . 5 . 1 . \_

*Diminuation* : \_k5k5k11 k5k5k11\_

j.1 j21 j21 j21 j21 j21 j21 j.1 j21 j21 j21 j.1 j21  
j21 j21 j.1

kaja kaja kaja kaja kaja kaja kelod kelod kelod kaja kaja kaja ke

j21 j21 j21 j21 j21 j21 j21 . j.k11 k5k5k.1 j1k55 .  
j.k11 k5k5k.1 j1k55 .

lod kelod kelod kelod kelod kelod kaja kelodkaja kelod kaja kelod kaja kelod

k1k1k11 k5k5k55 k1k1k11 k5k5k55 k1k1k11 k5k5k55

k1k1k11 k5k5k55 j.1 1 j.5 5

kaja kelod kaja kelod kaja kelod kaja kelod kaja kelod

j.1 1 j.5 5

kaja kelod

Suara 1: \_ 5 j51 j15 5 \_ 8x Gasal (*repetis*)

Sal salga salngasal

Suara 2: \_ j.3 j.3 j.3 2 \_ 6x Cok (*repetisi dan filer*)

Cok cok ngecok

Suara 3 dan 4: \_ j.6 7 j.6 7 j.6 j76 5 . \_4x Lude (*repetisi dan filer*)

Lu de lude lu dengelude

Suara 5 dan 6: \_ j.1 2 j.1 2 j.1 j2. j.1 2 . \_2x Apit (*repetisi dan filer*)

Apit ngapit apit ngapit

Semua suara : (*sekuen dan repetisi*)

\_ j.1 j7. . . j.1 j7. . . j.1 j7. j.5 j2. j.1 7 . .  
\_Balu

Ba lu ba lu ba lu ba lu ba lu

Bagian ini menceritakan orang yang sedang bertaruh uang dengan melafalkan kata *kaje, kangin, gasal, cok, lude, apit* dan *balu*. Penulis terinspirasi dari taruhan *tajen* itu sendiri yang saling bersahut-sahutan yang tidak beraturan yang menjadikan keramaian di dalam suasana *tajen* itu sendiri. Dalam karya ini penulis membuat kebalikannya dengan membuat gaya taruhan yang beraturan dan saling bersahut-sahutan. Tema ini hanya menggunakan vokal dengan nada yang penulis pilih dengan cara bersahut-sahutan.

1.\_ k7k6k56 k7k6k56 k7k6k56 k7k6k56 \_4x, 2x, 1x.

(*repetisi, sekuen, dan diminuation*)

2.\_ j76 j53 j76 j53 j76 j53 j76 j53 \_4x, 2x, 1x.

(*repetisi dan sekuen*) “melodi pokok”

Bagian ini menceritakan tentang pertarungan ayam. Adapun di bagian dua ini penulis mendapatkan sumber seorang komposer musik yang berasal dari Jepang bernama Kitaro. Kitaro menciptakan sebuah karya musik yang diberi judul *Symphony Of Dreams*. Dalam karyanya dari tema satu ketema yang lain hampir

tidak bisa ditebak oleh pendengar. Penulis memasukannya pada bagian dua ini ketika ayam sedang bertarung. Ketika ayam yang sedang bertarung penulis merasakan tempo cepat dan lambat ketika kedua ayam saling menyerang. Dibagian ini penulis lebih bermain-main dengan tempo dan rasa di dalam mengarang sebuah melodi dan ritmis.

1\_k2k3k52 k3k5k23 k5k3k52 k3k5k35 k6k3k56 k7k6k53  
k5k3k56 k7k6k53\_2x(*repetisi*)

2\_2 k5k3k52 k3k5k67 j65 3 k7k6k73 k5k2k35 k6k5k35 \_2x  
(*repetisi*)

Terakhir dari bagian tengah ini lebih menceritakan suasana salah satu ayam yang berhasil mengalahkan lawannya. Dalam suasana ini penulis membuat dua buah melodi yang berbeda yang dimana kedua melodi ini mempunyai ritmis atau rasa yang berbeda dan juga disini penulis melakukan kesengajaan ketika menentukan menang dan kalahnya ayam. Metodenya dengan cara melakukan pengulangan disetiap melodi satu maupun dua, dan ketika melakukan pengulangan penulis sengaja mengurangi pengulangan pada melodi dua. Contoh melodi satu pengulangan dua kali dan melodi dua hanya pengulangan sekali saja yang menceritakan salah satu ayam berhasil mengalahkan lawannya hingga tidak bisa melawan kembali.

### **3. Bagian Akhir ( *Pengecet* )**

Bagian akhir ini menceritakan suasana salah satu ayam yang tertusuk *taji* atau kalah, dilepaskan *tajinya* dan bulu ayam dicabut satu persatu, penonton yang bertaruh saling memberi dan meminta uang taruhan. Keduanya menceritakan perasaan yang menang dan kalah. Terakhir menceritakan menang dan kalah dalam

sebuah permainan *tajen* sudah biasa. Berikut adalah beberapa bagian notasinya, dibaca dengan *kepatihan* Jawa dan memakai tangga nada diatonis.

Siter : ( *repetisi dan filer* )

\_ j12 j35 j65 j12 j35 j61 2 . j.6 j53 j21 j26 j51  
j23 5 . \_

\_ j12 j35 j65 j12 j35 j61 j21 j63 j56 j53 j21 j26  
j51 j23 5 j32\_8x

Suling 1, 2, 3 : ( *repetisi dan filer* )

\_ 1 . j53 j51 j23 2 j56 j51 j23 j.5 j65 j16 5 j.1  
j23 j56 \_2x

\_ 1 ! j65 j31 2 ! j65 j36 j51 j23 j56 j53 j21 j23  
j56 j32 \_2x

Suling 4, 5, 6 : ( *repetisi dan filer* )

\_ 1 j23 j.2 1 j23 j.2 1 2 3 j56 j.1 6 j56 j16 j.5  
j32 \_2x

\_ 1 j65 j61 j35 2 j65 j.6 j.2 1 k2k1k6. k2k1k62 1  
k5k6k53 k5k6k53 k5k2k35 k6k5k32\_2x

Pada bagian ini diceritakan salah satu *saiya* melepaskan *taji* dan mencabut bulu ayam dan juga penonton yang bertaruh saling memberi dan meminta uang taruhannya. Dalam suasana ini lebih mementingkan diri sendiri, dimana pengulis mengaplikasikan *saiya* yang sedang mencabut *taji* dan mencabut bulu dengan membuat melodi patah-patah dan mengalun yang dimainkan dengan *siter*. Menceritakan penonton yang sedang meminta dan memberi, penulis mengaplikasikannya dengan membuat melodi tanya dan jawab melalui instrumen suling.

Suling :( *repetisi dan sekuens* )

\_ 1 k.k1k23 j5k65 j31 j2k.1 j.k61 k6k1k65 j46 5  
k.k1k23 j5k65 j31 2 k.k1k23 j5k65 j32\_4x

\_k3k3k33 jk5k3k42 k3k3k33 jk5k3k42 k3k3k33 jk5k3k42  
k3k3k33 k4k3k21 k2k2k22 k4k3k21

k2k2k22 k4k3k21k2k2k22 k4k3k21 k2k2k22 k4k3k24 \_4x

Pada bagian ini diceritakan perasaan menang dan kalah. Penulis mengaplikasikan suasana perasaan menang dan kalah dengan cara membuat melodi dengan tempo lambat (kalah) dan cepat (menang), dan juga menggabungkan kedua melodi tersebut. Kenapa digabungkan, karena penulis ingin menceritakan perasaan orang kalah yang tidak terima dengan kekalahannya dan ingin bermain lagi. Pola ini mendapatkan sumber dari grup musik *Bona Alit*. Di mana bentuk melodi, ritme, rasa dan komposisi musiknya membantu merangsang diri penulis untuk mencoba mengolah nada yang menjadi melodi, ritme, rasa dalam komposisi *tajen*. Penulis mengambil pola ritmis dari grup ini dan penulis mengembangkannya dengan *retrograsi* dan *repetisi* pada bagian dua.

Contoh :

Pola dasar kendang : \_ j.k.I k.kIk.I j.k.I k.kIk.I \_  
*Retrograsi* dan *repetisi* : \_ j.k.I j.k.I j.k.I j.k.I \_2x

Suling :( *sekuens* )

j12 j35 j35 j32 j16 j32 j16 j21 k1k2k45 k6k5k42  
k.k2k35 k6k7k65

k3k.k34 k6k7k17 k6k4k.4 k5k7k12

k1k7k5. j53 j53 j21 j26 j12 j35 j32 j1k65 j65 j63 j21  
j6k65 j65 j65 j36

5 5 6 1 2 . . . k1j1. . . .

Pada bagian ini menceritakan menang dan kalah sudah biasa di dalam sebuah permainan tepatnya *tajen*. Penulis mengaplikasikannya dengan membuat

melodi yang dimainkan bersamaan yang bermaksud menerangkan menang dan kalah harus saling berdampingan dan sejalan.

### **Penutup**

Sebagaimana yang telah penulis paparkan di atas, konsep pertarungan di dalam permainan *tajen* telah menginspirasi, dan memotivasi diri penulis untuk menciptakan sebuah komposisi musik.

Tujuan dan manfaat karya ini adalah mewujudkan sebuah komposisi musik sebagai proses perwujudan kreativitas. Karya ini juga bertujuan untuk melestarikan, mengembangkan, dan memperkenalkan nilai-nilai budaya. Manfaat dari karya ini adalah menambah pengalaman berkegiatan di bidang seni musik dari ilmu yang telah diperoleh baik secara formal maupun non formal. Karya ini juga diharapkan dapat bermanfaat terhadap pengembangan wawasan penciptaan musik, khususnya musik etnis dan nantinya dapat memberi gambaran atau digunakan sebagai referensi dalam penciptaan musik selanjutnya.

Tahapan atau metode untuk mewujudkan ide-ide seni dalam proses penciptaan karya musik ini mengacu pada buku Alma M. Hawkins dengan judul *Creating Through Dance*. Tahapan tersebut mulai dari eksplorasi, improvisasi dan komposisi. Namun, penulis menambahkan beberapa tahapan untuk mewujudkan karya ini diantaranya; rangsang awal, inspirasi (pemunculan ide), dan penyajian.

*Tajen* adalah nama karya ini. *Tajen* berasal dari kata *taji* ditambah akhiran an menjadi *tajian*. i dan a berasimilasi menjadi e yang berarti *tajen*.

Karya musik yang berjudul *tajen* ini merupakan karya komposisi musik dimana struktur atau bagian komposisi musik etnis Nusantara ini menggunakan prinsip estetika *jajar pageh*. Penuangan inspirasi ke dalam bentuk bahasa musikal menggunakan media ungkap etnis Bali yang dipadukan dengan nuansa Jawa dan Sumatra. Instrumen tersebut di antaranya Bali :kendang, ceng-ceng ricik, tawa-tawa, suling. Jawa: calung dan siter. Sumatra : serunai.

Sumber-sumber yang memberi inspirasi ataupun pencerahan kepada penulis dalam mewujudkan karya ini adalah sumber berupa peristiwa sosial dan sumber berupa karya seni (musik).

Konsep ini telah diperhitungkan secara matang walaupun tidak menutup kemungkinan adanya penambahan ide maupun kritik dan saran.

#### KEPUSTAKAAN

- Bandem, I Made. 2001. *Metodologi Penciptaan Seni*. Program Pasca Sarjana.
- Djelantik, A.A.M. 1990. *Pengantar Dasar Ilmu Estetika: Estetika Instrumental* Jilid I. Denpasar: Sekolah Tinggi Seni Indonesia Denpasar.
- Geertz, Clifford. 1992. *Tafsir Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Hastanto, Sri. 2011. *Kajian Musik Nusantara I*. Surabaya: ISI Surakarta Press.
- Hawkins, Alma M. dengan judul “*Creating Through Dance*” Terj Hadi, Y. Sumandiyo. 1990. *Mencipta Lewat Tari*. Institut Seni Indonesia. Yogyakarta.
- Moeliono, Anton M. 1999. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pedoman penulisan tugas akhir kompetensi pengkajian dan penciptaan musik etnis, 2015.

Prier, S.J. Karl-Edmund. 1996. *Ilmu Bentuk Musik*. Yogyakarta: Pusat Musik Liturgi.

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

Suhastjarja, R.M A.P yang dikutip oleh I Wayan Senen. 1982/1983. *Pengetahuan Musik Tari Sebuah Pengantar*. Jakarta.

Sukerta, Pande Made. 1998. *Ensiklopedi Mini Karawitan Bali*. Bandung: Sstrataya.

Weni, I Wayan. 1997. *Tajen Dipandang Dari Segi Agama dan Tradisi, Lontar*. Denpasar: Triwulan.

