

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setiap pelaksanaan upacara selalu diikuti dengan *tajen* yang dimaknai sebagai *Tabuh Rah*, pada hal keduanya memiliki idiologi, makna dan fungsi yang berbeda. *Tabuh rah* adalah penaburan darah binatang ke *pertiwi* untuk mendapatkan keseimbangan dan keharmonisan jagat raya, sedangkan *tajen* adalah murni permainan judi karena dilaksanakan dengan menggunakan taruhan, ada yang kalah dan menang. Masyarakat menyatakan bahwa *tajen* sama dengan *tabuh rah* dan merupakan rangkaian upacara yang harus dilaksanakan. Aktivitas ini merupakan suatu kesalahan besar tetapi karena telah dilakukan sejak lama dan berkesinambungan, sehingga masyarakat menganggapnya sebagai budaya tradisi yang harus dipertahankan.

Orang yang suka berjudi disebut dengan *bebotoh*, yaitu seseorang yang ingin mendapatkan sesuatu secara instan dengan jiwa spekulasi yang tinggi. Orang yang suka *memotoh* memiliki jiwa yang egoistis, temperamental, keras, loyar, tetapi bodoh dan suka dipuji (*belog ajum*) dan suka pamer (*belog demen*). *Tajen* dengan komunitas *bebotoh* memunculkan fenomena sosial yang sangat beragam yang lebih banyak mengarah pada hal yang negatif. Perselisihan di keluarga kerap terjadi karena permasalahan keuangan dan kurangnya perhatian pada keluarga. Mereka lebih sayang dan perhatian pada ayam peliharaannya dari pada perhatian pada anak dan istrinya. Dalam keluarga yang lebih besar sering terjadi pertengkaran antara saudara sendiri untuk memperebutkan warisan dan tanahnya dijual yang sebagian besar uangnya habis untuk berjudi. Upacara sering dijadikan

alasan untuk menjual tanah warisan dengan mengadakan upacara besar dan mewah dengan menghabiskan biaya yang banyak. Budaya upacara besar seakan menjadi tradisi baru dalam masyarakat Bali yang lebih mementingkan penampilan (*sekala*) dari pada makna yang sesungguhnya (*niskala*).

Belakangan ini kerap kali *tajen* dilaksanakan untuk penggalan dana pembangunan, yang diselenggarakan secara khusus dengan melibatkan para *bebotoh* kawakan. Dengan demikian *tajen* tidak dilaksanakan oleh *Banjar* atau *Desa Pakraman*, tetapi telah diorganisir dalam suatu kelompok kapitalis yaitu bandar *tajen*. Pemuka masyarakat justru mendekati diri pada Bandar *tajen* untuk mendapatkan jadwal melaksanakan *tajen* dalam usaha mencari dana. Arena *tajen* mulai bermunculan di beberapa *Banjar* maupun *Desa Pakraman* dengan bangunan fisik yang permanen.

Fenomena di atas merupakan pengalaman pencipta yang telah terakumulasi sejak kecil sebagai orang yang lahir dan dibesarkan di Bali dan terjun aktif dalam aktivitas adat dan agama baik sebagai pelaku maupun pengurus. Perasaan menjadi cemas, khawatir, dan prihatin menyaksikan pelaksanaan upacara yang tidak sesuai dengan sastra agama, yang lebih mementingkan penampilan dari pada makna hakikinya.

Menjadi tanggung jawab besar sebagai seniman intelektual, untuk memikirkan bagaimana mentransformasikan konsep penciptaan karya seni tersebut menjadi karya seni kriya yang unik dan menarik serta dapat dinikmati oleh masyarakat. Dalam mentransformasi konsep ini, pengungkapannya diwujudkan dengan menghadirkan tiga tokoh masyarakat yang menangani masalah adat dan agama sedang duduk termangu, tidak berdaya melihat

permasalahan yang ada di masyarakat, bahwa pelaksanaan upacara telah menyimpang dengan esensi dasarnya dan banyak disusupi dengan judi *tajen* dengan alasan *tabuh rah*. Karya dengan judul “Tidak Berdaya” ini bermakna bahwa tiga tokoh penting, pendeta, pemuka masyarakat, dan polisi tidak dapat berbuat apa-apa menyaksikan upacara agama yang dibarengi dengan judi *tajen*. Masyarakat seharusnya mengetahui bahwa ketidak berdayaan tokoh ini karena ulah dan sifat mereka yang tidak mau menghayati dan mengamalkan pemahaman agama yang telah diberikan bahwa upacara harus dilaksanakan dengan murni dan suci dan tidak boleh dibarengi dengan *tajen*. Dengan karya ini diharapkan masyarakat mengerti bahwa apa yang telah dilakukan dalam aktivitas upacara agama dan judi *tajen* adalah perbuatan yang salah, tidak sesuai dengan ajaran agama dan hukum positif, oleh sebab itu dalam melakukan aktivitas upacara harus disesuaikan dengan kemampuan dan sastra agama yang telah ditentukan.

Pertarungan ayam dihadirkan bukan semata ayam yang bertarung, tetapi nilai apa yang tersirat dibalik pertarungan tersebut. Dari pemikiran yang mendalam, maka lahirlah bentuk karya manusia yang sedang bertarung saling tusuk dengan keris. Karya ini berjudul “Pertarungan Harga Diri” yang bermakna bahwa pertarungan ayam sebenarnya merupakan pertarungan manusia itu sendiri hanya demi untuk mempertahankan harga diri. Karya ini merupakan sindiran pada para *bebotoh* untuk introspeksi diri, bahwa kesukaannya mengadu ayam adalah bunuh diri, karena yang bertarung tersebut adalah dirinya sendiri. Dengan karya ini diharapkan para *bebotoh* memahami bahwa berjudi akan berdampak kurang baik pada kehidupan, pikiran tidak stabil, pemalas, dan selalu ingin menuruti kesenangan yang pada akhirnya akan menyengsarakan hidup. Masyarakat

diharapkan menghindari konflik, dalam skala keluarga maupun masyarakat luas. Jangan hanya karena masalah yang kecil menimbulkan konflik besar, dan sampai adu fisik, sebaiknya segala sesuatunya diselesaikan dengan musyawarah mufakat dan menjunjung tinggi persaudaraan yang saling *asah, asih, asuh, segilik, seguluk, sebayantaka*.

Hasil perbuatan *bebotoh* mengadu ayam ditranformasikan dalam bentuk karya figur manusia yang tercabik-cabik tergantung pada *kisa* (kurungan ayam). Objek yang tergantung pada *kisa* bukan *becundang*, tetapi tubuh manusia sendiri yang telah terkoyak, hancur lebur. Karya yang berjudul “*Karmaphala Bebotoh*” ini bermakna bahwa *bebotoh* yang suka menyiksa ayam hanya untuk kesenangan akan mendapatkan nasib yang sama ketika mereka sudah mati, tubuhnya akan disiksa dan dihancurkan, oleh sebab itu *bebotoh* harus menyayangi binatang, dan bukan menyiksa binatang demi kesenangan. Karya ini diharapkan dapat membuat *bebotoh* mengerti dan introspeksi diri untuk tidak melakukan perbuatan yang kurang baik, karena segala perbuatan akan menemukan hasilnya. Segala *karma* yang diperbuat akan menghasilkan *phahalanya* dan akan dirasakan pada kehidupan yang akan datang.

Fenomena judi *tajen* yang melahirkan konflik antar saudara, antar keluarga, dan antar *banjar* dan *desa pakraman*, ditranformasikan dalam karya pertarungan antara dua manusia iblis yang saling tanduk dan mencekram. Karya ini berjudul “*Bebotoh Yang Berjiwa Binatang*” bermakna bahwa *bebotoh* sering memiliki sikap yang kurang terpuji, tidak peduli dengan lingkungan sekitarnya, sering bertengkar memperebutkan sesuatu yang semestinya dapat diselesaikan dengan baik. Pikiran mereka sudah seperti binatang akan menyerang lawan

apabila merasa dihalangi kemauannya. *Bebotoh* harus menjunjung tinggi persaudaraan dan lebih menyayangi keluarga dan bukan malah lebih memperhatikan ayam peliharaan. Dengan karya ini diharapkan *bebotoh eling* bahwa dengan sering berjudi *tajen*, akan berpengaruh pada sifat temperamental, cepat marah, emosional, dan selalu ingin bertengkar untuk menyelesaikan suatu masalah. Sifat ini harus dihilangkan karena merupakan sifat yang kurang baik dan tidak terpuji, banyak memiliki musuh dan tidak disenangi oleh masyarakat.

Penyiksaan binatang ditransformasikan dalam bentuk karya seseorang yang sedang menusuk dan menombak binatang yang sedang sekarat dan sudah tidak berdaya. Dengan senjata yang tajam dan tombak yang panjang, pencari bulu dengan teganya menusuk dan membacok ayam yang sudah tersakiti. Karya ini berjudul “*Himsa Kharma*” yang bermakna siapapun tidak boleh menyakiti dan menyiksa binatang, apalagi hanya untuk kesenangan. Binatang juga memiliki jiwa dan roh, sehingga tidak akan rela apabila disiksa dan disakiti. Perlakukanlah binatang dengan sewajarnya sesuai dengan kehidupannya. Karya ini memiliki pesan moral bahwa menyiksa dan menyakiti binatang adalah perbuatan yang bersalah dan berdosa, oleh sebab itu binatang tersebut harus dipelihara dengan baik dan perlakukan sesuai dengan kehidupannya. Apabila akan digunakan sebagai konsumsi untuk kebutuhan hidup harus dibunuh dengan sewajarnya.

Penolakan pada *tajen* ditransformasikan dalam bentuk karya dua ekor ayam yang sedang bertarung ditembak dengan senapan laras panjang. Pertarungan ayam yang maha dasyiat di bagian badannya dipangcangkan senjata laras panjang yang menjulang tinggi sebagai tanda polisi menertibkan judi *tajen*. Karya yang berjudul “*Tajen Harus Diberantas*” bermakna bahwa *tajen* tersebut adalah judi dan sama

sekali tidak ada kaitannya dengan upacara, oleh sebab itu harus dihapus karena melanggar ajaran agama Hindu menyiksa binatang (*himsa kharma*) dan sebagai judi yang melanggar hukum. Polisi sebagai penegak hukum memiliki peran yang utama dalam memberantas *tajen*. Senjata sebagai simbol undang-undang harus ditegakkan dengan semestinya. Peran dan fungsi karya ini diharapkan para *bebotoh* mengerti bahwa *tajen* itu sebagai judi yang melanggar hukum. Bagi siapa yang melanggar hukum akan ditindak dengan tegas dan dimasukkan ke dalam penjara. Dengan adanya tindakan tegas ini masyarakat akan merasa jera untuk berjudi *tajen* karena takut dimasukkan dalam penjara.

Teraktualisasinya semua karya ini melalui proses yang cukup panjang, baik pada tataran konsep penciptaan maupun maupun pada proses pengerjaannya. Diawali dengan rasa *jengah* untuk *beryadnya* berbuat sesuatu dengan rasa *bhakti* yang tulus ikhlas untuk menjaga *taksu* Bali yang murni dan suci. Dari empat langkah ini yang tertuang dalam “*Catur Laksana*” (*jengah, yadnya, bhakti, dan taksu*), melahirkan karya seni yang mengandung nilai kebenaran (*satyam*). Kesucian (*□iwam*), dan keindahan (*sundharam*) yang tertuang dalam “*Tri Karya*”, dan tervisualisasi dalam konsep “*Dwi Rupa*” yaitu Bentuk (*sekala*) dan isi (*niskala*), menuju pada yang tunggal yaitu wilayah yang kosong.

B. Saran-Saran

Sudah saatnya masyarakat Bali untuk introspeksi diri dan tidak terlena pada gemerlapnya pariwisata era Globalisasi yang kompetitif. Saat ini masyarakat Bali menghadapi persaingan yang luar biasa terutama dalam peluang kerja dan kesempatan untuk berusaha. Masyarakat Bali diharapkan untuk kembali pada jati dirinya sebagai seorang yang tangguh, ulet, pekerja keras, dan bertanggung jawab.

Segala sesuatu harus tetap diperjuangkan, dan jangan menyerah sebelum berusaha untuk merebut peluang yang ada. Masyarakat Bali jangan gengsi untuk melakukan sesuatu sehingga peluang direbut oleh orang lain.

Dalam melakukan aktivitas adat dan agama, harus disesuaikan dengan petunjuk sastra yang ada, sehingga apa yang dilakukan akan memiliki nilai kemurnian dan kesucian. Upacara harus dimaknai sebagai persembahan yang tulus ikhlas, dan bukan pamer kemewahan dan kemeriahan. Nilai sebuah upacara tidak dilihat dari besar kecilnya upacara, tetapi ketulus-iklasan dan kemurnian persembahan yang sesuai dengan fungsi dan maknanya.

Masyarakat Bali harus menjauhkan diri dari sifat *bebotoh* yang egoisme, temperamental, gengsi tinggi, suka dipuji, berpikir pendek, ingin berkuasa, selalu menginginkan kesenangan, dan ingin mendapatkan sesuatu secara instan. *Bebotoh* selalu menghayal, mengaharap, untuk hidup enak, santai, dan ingin mendapatkan sesuatu dengan mudah. Sikap yang dikungkung oleh hawa napsu yang berlebihan akan berakibat kurang baik dan menyengsarakan hidup. Oleh sebab itu berbuat kebajikan sebanyak mungkin agar hidup menjadi tentram, damai, dan sejahtera.

Untuk menanggulangi hal-hal yang menyimpang dari prikehidupan masyarakat Bali dalam berbudaya dan beragama, seharusnya ditangani secara terpadu oleh orang yang berkopentent dan berwenang dalam hal tersebut, sehingga segala sesuatunya dapat terselesaikan dengan baik. Demikian juga halnya dalam memberantas *tajen* sebagai judi harus ditangani secara terpadu oleh pihak yang berwenang baik dalam tataran nilai, aktivitas dan hukum.

KEPUSTAKAAN

- Abdullah, Ramlan, “*Practice Based Research in Art and Design*”, Jurnal Perintis Pendidikan, Fakultas Seni Lukis dan Seni Reka UiTM, Juni 2010.
- Adrisijanti, Inajati, *Kriyamika Melacak Akar dan Perkembangan Kriya*, Fakultas Ilmu Budaya UGM, Yogyakarta, 2007.
- Ardana, I Gusti Gede, *Pemberdayaan Kearifan Lokal Masyarakat Bali Dalam menghadapi Budaya Lokal*, Pustaka Tarukan Agung, Denpasar, 2007.
- Atmadja, Nengah Bawa, *Ajeg Bali: Gerakan, Identitas Kultural, dan Globalisasi*, LKIS, Yogyakarta, 2010
- _____, *Tajen di Bali: Perspektif Homo Cmplexus*, Pustaka Larasan IBBiK Undiksha, Singaraja, 2015.
- Ave, Joop, “Pariwisata Berbasis Kria Sebagai Produk Wisata Alternatif”, Konperensi Tahun Kriya dan Rekayasan, Institut Teknologi Bandung, 1999
- Bagus, I Gusti Ngurah, “Budaya Bali Pertemuan Dengan Budaya Dunia” *Bali di Persimpangan Jalan*, Bunga Rampai, Nusa Data Indo Budaya, Denpasar, 1995.
- Bagus, Lorens, *Kamus Filsafat*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2005.
- Bahari, Nooryan, *Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2008
- Bandem, I Made, *Metodologi Penciptaan Seni*, In Press, Yogyakarta, 2006.
- _____, “Mengembangkan Lingkungan Sosial Yang Mendukung Kriya Seni” Pidato Pembukaan Seminar Internasional Seni Rupa, PPs ISI Yogyakarta, 2002
- Boas, Frans, *Primitif Art*, Dover Publication, Inc. New York, 1955.
- Burhan, M. Agus, “Sambutan Dekan Fakultas Seni Rupa ISIYogyakarta”, dalam *Seni Kriya dan Kearifan Lokal dalam Lintasan Ruang dan Waktu*, Ed. Sri Krisnanto, ISI Yogyakarta, 2009.
- _____, “Seni Rupa Kontemporer Indonesia: Mempertimbangkan Tradisi” dalam *Jaringan Makna Tradisi Hingga Kontemporer*, BP. ISI Yogyakarta, 2006.
- Campbell, *Seven Theories Of Human Society*, alih bahasa Budi Hardiman,

- Kanisius, Yogyakarta, 1994.
- Couteau, Jean, "Wacana Seni Rupa Bali Modern", *Paradigma Dan Pasar*, Yayasan Seni Cemeti, 2002
- Dafri, Yulriawan, *Ragam Hias Melayu Pada Arsitektur Tradisional Rumah Panggungdi Palembang dan Jambi: Bentuk, Fungsi, dan Maknanya*, Disertasi, Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, 2009
- Daksa, Acarya Paramananda Muni, *Kesalahpahaman Dibalik Yadnya Mecaru di Bali*, CV. Bali Media Adhikarsa, Denpasar, 2008
- Damajanti, Irma, *Psikologi Seni*, PT Kiblat Buku Utama, Bandung, 2006.
- Djendra, Ida Bagus Rai, *Hindu Agama Universal*, Paramita, Surabaya, 2013
- Dibia, I Wayan, *Taksu Dalam Seni Dan Kehidupan Bali, Bali Mangsi*, Denpasar, 2012
- Dwijendra, Ngakan Ketut Acwin, *Arsitektur Rumah Tradisional Bali*, Udayana University Press dan Bali Cipta Adhikarsa, Denpasar, 2008.
- Dwipayana, AA. GN Ari, *Globalism: Pergulatan Politik Representasi Atas Bali*, Uluangkep Press, Denpasar, 2005.
- _____, *Pengaruh Budhi Pada Manusia Hindhu*, Paramita, Surabaya, 2002.
- Donder, I Ketut, *Kosmologi Hindu*, Paramita, Surabaya, 2007
- Geertz, Clifford, *Negara Teater: Kerajaan-kerajaan di Bali Abad Kesembilan Belas*, Yayasan Bentang Budaya, Yogyakarta, 2000.
- _____, *Tafsir Kebudayaan*, Kanisius, Yogyakarta, 1992.
- Gubrium, Jaber F, James A. Holstein, "Fenomenologi, Etnometodelogi, dan Praktik Interpretif" dalam *Handbook Of Qualitative Research*, ed. Norman K. Denzin, Yvonna S. Lincoln, Pustaka Pelajar, 2009.
- Guntur, "Fenomenologi Sebuah Pendekatan Alternatif Dalam Penciptaan Kriya" *Lanskap Tradisi, Praksis Kriya, Dan Disain*, BP ISI Yogyakarta, 2009.
- _____, *Teba Kriya*, Artha -28, Surakarta, 2001
- Gustami, SP, *Butir-Butir Mutiara Estetika Timur: Ide Dasar Penciptaan Seni Kriya Indonesia*, Prasista, Yogyakarta, 2007.
- _____, "Seni Kriya Indonesia Dilema Pembinaan dan Pengembangannya" Pdato Ilmiah pada Dies Natalis XII ISI Yogyakarta, 20 Juni 1991.

- Haryono, Timbul, "Terminologi dan Perwujudan Seni Kriya Masa Lalu dan Masa Kini Sebuah Pendekatan Historis-Arkeologis", Seminar Internasional Seni Rupa, PPs ISI Yogyakarta, 2002.
- Haryatmoko, *Membongkar Rezim Kepastian Pemikiran Kritis Post-Strukturalis*, Kanisius, Yogyakarta, 2016
- Hoop. Van Der, *Ragam-ragam Periasan Indonesia*, Koninklijk Bataviaasch Genootschap Van Kunsten En Wetenschappen, 1949.
- Irianto, Asmudjo, "Mementapkan dan Mengembangkan Wacana Seni Kriya Indonesia, Khususnya "Kriya Seni" Yang Merupakan Fenomena Baru Dalam Penciptaan Seni Kriya" Seminar Internasional Seni Rupa, PPs ISI Yogyakarta, 2002
- Kartika, Sony Dharsono, *Estetika, Rekayasa Sains*, Bandung, 2004.
- _____, *Seni Rupa Modern*, Rekayasa Sains, Bandung, 2004.
- Kerepun, Kembar Made, *Kelemahan dan Kekuatan Manusia Bali (Sebuah Otokritik)*, PT. Empat Warna Komunikasi, Denpasar, 2007.
- _____, "Analisis SWOT dalam Strategi Mencapai dan Memelihara Ajeg Bali", *Dialog Ajeg Bali Perspektik Pengamatan Agama Hindu*, Paramita, Surabaya, 2005.
- Kertamukti, Rama, *Strategi Kreatif Dalam Periklanan*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015.
- Key, James P., *Modules: Research Design in Occupational Education*, Oklahoma State university, Oklahoma USA, 1997.
- Kristianto, Gani. M, *Teknik Mendisain Perabot Yang Benar*, Kanisius, Yogyakarta, 1995.
- Kusnadi, Dkk, *Sejarah Seni Rupa Indonesia*, Proyek Penelitian dan Pencatatan Kebudayaan Daerah, Depdikbud, Jakarta, 1979.
- Langer, Suzanne K, *Problematika Seni*, Terjemahan FX Widaryanto, STSI Bandung, 2006.
- Lomax, Meniff J and Paul Whitehead J., *You and Your action research Project*, Hyde Publication, United Kingdom, 1996.
- Malin, J, Ure J, and Gray C. *The Gap: Addressing Practice Based Research Training requirement for Designers* . The Robert Gordon

University, Aberdeen, United Kingdom, 1996.

Marianto, Dwi M., *Menempa Quanta Mengurai Seni*, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 2011.

_____, *Seni Kritik Seni*, Lembaga Penelitian ISI Yogyakarta, 2002.

Mertha, I Ketut, *Politik Kriminal: Dalam Penanggulangan Tajen di Bali*, Udayana University Press, Denpasar, 2010.

Moediartianto, Heinz Frick, *Ilmu Konstruksi Bangunan Kayu*, Kanisius, Yogyakarta, 2004.

Mudana, I Wayan, "I Ketut Muja Seniman Patung Suralis Yang Berguru Pada Alam", *Sekar Jagat Bali*, Jilid II, Institut Seni Indonesia Denpasar, 2015.

_____, "I Ketut Mumbul Seniman Naturalistik Yang Memberi Pencerahan Pada Seni Patung di Silakarang, Singapadu Kaler, Gianyar Bali", *Sekar Jagat Bali*, Jilid II, Institut Seni Indonesia Denpasar, 2015

Ngurah, I Gst. MD., *Pendidikan Agama Hindu Untuk Perguruan Tinggi*, Paramita, Surabaya, 1999.

Palmer, Richard, *Hermeneutika Teori Baru Mengenai Interpretasi*, Pustaka Belajar, Yogyakarta, 2003.

Pamungkas, Ragil, *Mengenal Keris Senjata Magis Masyarakat Jawa*, Narasi, Yogyakarta, 2007

Piraus, AD, *Melukis Itu Menulis*, ITB, Bandung, 2003

Pudja, Gde, *Sarasamuccaya*, Departemen Agama RI, 1980

_____, *Manawa Dharma Sastra: Weda Smrti*, Departemen Agama RI, 1983

Purwita, Ida Bagus Putu, *Pengertian Tabuh Rah di Bali*, Pemda Bali, Denpasar, 2003

Putrawan, I Nyoman, *Ceki Puja Menipu Diri Dengan Dalih Agama*, Pustaka Bali Post, Denpasar, 2004.

_____, "Ritual Yang Riuh, Etos Kerja Yang Lumpuh", *Pilar Yang Ropuh Bali Yang Runtuh*, Manikgeni, Denpasar, 2002.

Rahzen, Taufik, *Almanak Seni Rupa Indonesia*, Iboekoe Gelaran Almanak, Yogyakarta, 2012

Ranjabar, Jakobus, *Perubahan Sosial Dalam Teori Makro: Pendekatan Realitas Sosial*, Alfabeta, Bandung, 2008.

- Ratna, Nyoman Kuta, *Estetika Sastra Dan Budaya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2007.
- _____, *Metodologi Penelitian Kajian Budaya dan Ilmu Humariora Pada Umumnya*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2010
- Read, Herbert, *Seni Arti dan Problematikanya*, Terj. Soedarso SP, , Duta Wacana University Press, Yogyakarta, 2000.
- Recoeur, Paul, *Teori Interpretasi Memahami Teks, Penapsiran, dan Metodologinya*, Ircisod, Yogyakarta, 2012.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi, *Metode Penelitian Seni*, Cipta Prima Nusantara, Semarang. 2011.
- Sachari, Agus, *Estetika Makna, Simbol dan Daya*, Institut Teknologi Bandung, 2002.
- Saidi, Acep Iwan, *Narasi Simbolik Seni Rupa Kontemporer Indonesia*, Isac Book and Culture, Yogyakarta, 2008.
- Santo, Tris Neddy dkk., *Menjadi Seniman Rupa*, Mategraf, Solo, 2012
- Sanjaya, IGMA, *Mengangkat Nilai-nilai Agama Dalam Menghadapi Globalisasi*, Paramita, Surabaya, 2002.
- Sahman, Humar, *Mengenali Dunia Seni Rupa*, IKIP Semarang Press, Semarang, 1993.
- Sedyawati,Edi, “Kria Dalam Kebudayaan Indonesia”, Konperensi Tahun Kriya dan ReKayasa, Institut Teknologi Bandung, 1999
- Setia, Putu, *Menggugat Bali*, Pustaka Grafiti perss, 1986.
- _____, *Bali Yang Meradang*, Manikgeni, Denpasar, 2006.
- Sidarta, GM., *Seni Lukis Bali Dalam Tiga Generasi*, PT Gramedia, Jakarta, 1975.
- Soedarso, SP., *Trilogi Seni Penciptaan Eksistensi dan Kegunaan Seni*, BP. ISI Yogyakarta, 2006.
- _____, *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Apresiasi Seni*, Saku Dayar Sana, Yogyakarta, 1990
- Soetjipto, AH., *Pengawetan Kayu Bahan dan Metode*, Kanisius, Yogyakarta, 2002.
- Suada, I Nyoman, *Bali Dalam Perspektif Sejarah Dan Tradisi*, Paramita,

- Surabaya, 2013.
- Sudharta, Tjok, *Slokantara, Untaian Ajaran Etika*, Paramita, Surabaya, 2003
- _____, *Upadeca, Tentang Ajaran-Ajaran Agama Hindhu*, Paramita, Surabaya, 2001
- Subawa, I Gede, *Reformasi Retual, Mentradisikan Agama Bukan Mengagamakan Tradisi*, Pustaka Bali Post, 2012.
- Sugiarto, Bambang, Agus Rahmat W., *Wajah Baru Agama dan Etika*, Kanisius, Yogyakarta, 2000.
- Sumardjo, Jakob, *Filsafat Seni*, Penerbit ITB, Bandung, 2000.
- _____, *Estetika Paradoks*, Sunan Ambu Press, STSI Bandung, 2010.
- Sunardi, ST., *Vodka dan Birahi Seorang "Nabi"*, Jelasutra, Yogyakarta, 2012
- Sunarya, I Ketut, Makna Simbolik dan Nilai Estetik Seni Hias dan Tata Letak Pura Jagatnatha di Jemberana dalam Kehidupan Keagamaan Masyarakat Hindu Bali, Disertasi, UGM, 2011.
- Sunaryo, Aryo, *Ornamen Nusantara Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesia*, Dahara Prize, Semarang, 2006.
- Suryajaya, Martin, *Sejarah Estetika: Era Klasik Sampai Kontemporer*, Gang Kabel, Jakarta, 2016.
- Suradi, HP, *Ida Bagus Nyana Hasil Karya dan Pengabdiannya*, Inventarisasi dan Dekumentasi Sejarah Nasional, Jakarta, 1983/1984
- Suwena, I Wayan Putu, "Perspektif Ajeg Bali dalam Pola Pengamanan Terpadu", dalam *Dialog Ajeg Bali*, Ed. I Made Titib, Paramita, Surabaya, 2005.
- Swastika, I Ketut Pasek, *Caru*, CV. Kayumas Agung, 2009.
- Sztompka, Piort, *Sosiologi Perubahan Sosial*, Prenada, Jakarta, 2010.
- Tedjoworo, H., *Imaji dan Imajinasi*, Kanisius, Yogyakarta, 2001.
- Titib, I Made, *Teologi dan Simbol-simbol Dalam Agama Hindu*, Paramita, Surabaya, 2003.
- _____, *Dialog Ajeg Bali: Perspektif Pengamalan Agama Hindu*, Paramita, Surabaya, 2005.
- Triguna, Ida Bagus Gde Yudha, Editor, *Estetika Hindu dan Pembangunan Bali*,

Widya Dharma, Denpasar, 2003.

_____, *Mengapa Bali Unik*, Pustaka Jurnal Keluarga, Jakarta, 2011.

Utarayana, *Pengayam-Ayam*, Offset Ria, Denpasar, 1993.

Wiana, I Ketut, *Mengapa Bali Disebut Bali?*, Paramita, Surabaya, 2004.

_____, “Ajeg Bali adalah Tegaknya Kebudayaan Hindu Bali”, *Dialog Ajeg Bali*, Paramita, Surabaya, 2005.

_____, *Tri Hita Karana Menurut Konsep Hindu*, Paramita, Surabaya, 2007.

Windia, Wayan P., *Membangun Desa Adat Bali yang Sejuk*, Bali Jani, Gianyar Bali, 2003.

Wijayananda, Ida Pandita Mpu Jaya, *Makna Filosofis Upacara dan Upakara*, Paramita, Surabaya, 2004.

Wisetrotomo, Suwarno, (Editor), “Lanskap Pemikiran di Sekitar Seni Tradisi”,
Dalam *Lanskap Tradisi, Praksis Kriya dan Disain*, ISI Yogyakarta, 2009

Yangni, Stanislaus, *Dari Khaos ke Khaosmos Estetika Seni Rupa*, Erupsi Akademia, Yogyakarta, 2012.

Webside

<http://subadra.wordpress.com/2008/12/19/bali-tourism-watch-tajen-sebuah-tinjauan-dari-perspektif-budaya> diunduh tanggal 20 Juni 2015.



GLOSARIUM

<i>Acepok</i>	: Hanya sekali
<i>Adharma</i>	: Perbuatan yang tidak baik
<i>Ahangkara</i>	: Angkuh, sombong, serakah
<i>Ajeg</i>	: Tegak, kokoh
<i>Bandar tajen</i>	: Kepala/cukong <i>tajen</i>
<i>Banjar Adat</i>	: Lembaga adat dalam satu kampung
<i>Bang Karna</i>	: Telinga ayam berwarna merah
<i>Banten</i>	: Sesajen
<i>Becundang</i>	: Ayam mati kalah bertarung
<i>Bebotoh</i>	: Orang yang suka berjudi
<i>Belolong</i>	: Permainan yang curang
<i>Belog</i>	: Bodoh
<i>Belog Ajum</i>	: Bodoh tapi gengsi dan suka dipuji
<i>Belog demen</i>	: Bodoh tapi suka pamer
<i>Bhuta Kala</i>	: Kehidupan yang tidak kelihatan
<i>Bhuta Yadnya</i>	: Upacara untuk para bhuta agar tidak mengganggu
<i>Biyang</i>	: Ayang yang bulunya berwarna merah
<i>Blakas</i>	: Pisau yang besar
<i>Blin darah</i>	: Uang untuk penebus darah
<i>Blokiu</i>	: Permainan judi dengan patokan angka 9 paling Tinggi
<i>Bola adil</i>	: Permainan judi dengan berhentinya bola sebagai Kemenangan
<i>Branangan</i>	: Tajen yang dilaksanakan di sembarang tempat dengan peserta yang tidak banyak
<i>Brumbun</i>	: Ayam yang bulunya berwarna lima jenis
<i>Buik</i>	: Ayam yang bulunya lurik
<i>Caru</i>	: Upacara untuk para <i>Bhuta</i>
<i>Catur Laksana</i>	: Empat perbuatan
<i>Ceeng</i>	: Tempurung kelapa yang digunakan sebagai ukuran waktu dalam pertarungan ayam
<i>Ciwam</i>	: Kesucian
<i>Capdeki</i>	: Permainan judi dengan sistem tebakan
<i>Dadi utang</i>	: Menjadi hutang
<i>Dharma</i>	: Berbuat baik
<i>Desa Adat</i>	: Lembaga adat dalam satu khayangan tiga
<i>Dimpil</i>	: Ayam yang memiliki jeriji lebih dari umumnya
<i>Dwapara yoga</i>	: Jaman dimana upacara menjadi paling utama
<i>Dwi rupa</i>	: Dua perwujudan
<i>Dyuta</i>	: Judian
<i>Empu</i>	: Orang yang memiliki kerohanian tinggi atau orang yang dapat menciptakan pusaka
<i>Eling</i>	: Ingat atau sadar diri
<i>Galungan</i>	: Hari raya kemenangan <i>dharma</i> melawan <i>adharma</i>
<i>Godeg</i>	: Ayam yang kakinya berbulu lebat

<i>Grungsang</i>	: Ayam yang arah bulunya terbalik
<i>Guwungan</i>	: Kurungan dari bambu untuk mengurung ayam
<i>Ijo</i>	: Ayam berwarna hijau
<i>Jaba tengah</i>	: Areal Pura yang berada di tengah sebagai tempat yang cukup suci
<i>Jaba sisi</i>	: Areal Pura yang paling depan untuk tempat aktivitas sekuler
<i>Jambul</i>	: Ayam yang di atas kepalanya ada bulu lebat
<i>Jengah</i>	: Termotivasi untuk melakukan aktivitas tertentu
<i>Jeruan</i>	: Areal Pura yang paling belakang dan paling suci
<i>Kali Yuga</i>	: Jaman dimana maerial menjadi paling utama
<i>Kama</i>	: Napsu dalam diri manusia
<i>Kancingan</i>	: Ayam hasil persilangan ayam luar dengan ayam Bali
<i>Karma Phala</i>	: Hasil perbuatan
<i>Kaon</i>	: Kalah bertarung
<i>Kayika</i>	: Perbuatan
<i>Kemong</i>	: Salah satu jenis gambelan yang yang dipukul sebagai tanda mulai atau berhentinya pertarungan ayam
<i>Kesange</i>	: Bulan kesembilan tahun caka
<i>Kesepekan</i>	: Tidak diakui sebagai anggota banjar
<i>Kidung</i>	: Nyanyian religius
<i>Kimburu</i>	: Suka mencuri milik orang lain
<i>Kisa</i>	: Kurungan khusus untuk membawa ayam ke tajen
<i>Kleda</i>	: Suka menunda-nunda
<i>Kleder</i>	: Orang yang berperan untuk mencari lawan taruhan
<i>Kroda</i>	: Kemarahan
<i>Krta yuga</i>	: Jaman dimana <i>tapa</i> dan <i>brata</i> paling utama
<i>Kuhaka</i>	: Pemarah, selalu mencari kesalahan orang lain
<i>Kules tuke</i>	: Kulit tokek yang telah mengelupas
<i>Kulkul</i>	: Kentongan
<i>Kuningan</i>	: Hari raya kemenangan
<i>Kutilla</i>	: Penyiksa orang miskin, pemabuk, dan penipu
<i>Landep</i>	: Tajam
<i>Lascarya</i>	: Dengan tulus ikhlas
<i>Leja</i>	: Pikiran selalu diliputi kegelapan
<i>Lelasan</i>	: Kadal kecil
<i>Loba</i>	: Kerakusan
<i>Mada</i>	: Kemabukan
<i>Madya</i>	: Sedang atau di tengah
<i>Manacika</i>	: Berasal dari pikiran
<i>Matsarya</i>	: Iri hati
<i>Mebombong</i>	: Melatih ayam bertarung
<i>Mebulet nyelit</i>	: Pakai kemben yang ketat
<i>Mecaru</i>	: Melaksanakan upacara bhuta yadnya
<i>Medeng</i>	: Memperlihatkan ayam
<i>Medoman</i>	: Bermain gaple

<i>Megata</i>	: Kejam, sering melakukan asusia
<i>Megecel</i>	: Memijit ayam
<i>Mertik</i>	: Posisi 10% ke samping
<i>Metanding</i>	: Mencari lawan bertarung
<i>Metajen</i>	: Pergi ke tajen
<i>Metetabuhan</i>	: Memercikan air suci ke tanah
<i>Metogtog</i>	: Permainan judi dengan menggunakan uang kepeng
<i>Metraya</i>	: Berkata kasar dan sombong
<i>Moha</i>	: Kebingungan
<i>Mula keto</i>	: Memang begitu adanya
<i>Nemerang</i>	: Taji diikat dari kiri ke samping bagian dalam
<i>Nemerang yeng</i>	: Posisi nemerang miring ke samping 10%
<i>Ngaben</i>	: Upacara pembakaran mayat
<i>Ngabir</i>	: Posisi ujung taji tajamnya 20% ke samping
<i>Ngalih liyang</i>	: Mencari kesenangan
<i>Ngayah</i>	: Bekerja tanpa pamrih
<i>Ngelah gae</i>	: Melaksanakan upacara
<i>Ngesor</i>	: Merendah
<i>Ngetohin</i>	: Mendukung penuh
<i>Ngutil</i>	: Mematok ayam musuh
<i>Nindihan</i>	: Membela sampai mati
<i>Niskala</i>	: Sekuler, nyata, apa yang dapat dilihat
<i>Nyejer</i>	: Waktu pelaksanaan upacara
<i>Nyekah</i>	: Tingkatan upacara setelah <i>ngaben</i>
<i>Nyepi</i>	: Tahun Baru caka
<i>Pada baret</i>	: Sama-sama berani
<i>Pancagihta</i>	: Kolaborasi lima suara dalam prosesi upacara
<i>Pande</i>	: Masyarakat yang berprofesi sebagai pembuat perabotan dari besi
<i>Pane</i>	: Tempat air pengaturan waktu dalam tajen
<i>Papak</i>	: Ayam yang berwarna putih
<i>Pelinggih</i>	: Tempat suci untuk berstananya para Dewa-Dewa
<i>Pengider Bhuwana</i>	: Sekeliling dunia
<i>Perarem</i>	: Kesepakatan masyarakat
<i>Pertiwi</i>	: Tanah atau dunia
<i>Plolong</i>	: Bertaruh pada musuh
<i>Piodalan</i>	: Upacara besar setiap enam bulan sekali
<i>Predana</i>	: Kaum wanita
<i>Punia suci</i>	: Sumbangan religius
<i>Purusa</i>	: Kaum laki-laki
<i>Rajas</i>	: Bijaksana
<i>Ragastri</i>	: Suka memperkosa dan mengumbar napsu
<i>Rwa bhineda</i>	: Dua yang berbeda
<i>Sadek</i>	: Jimat dalam judi
<i>Sad Ripu</i>	: Enam musuh dalam diri manusia
<i>Samahwaya</i>	: Pertaruhan
<i>Sandeh</i>	: Ayam yang kepalanya ada bulu berdiri
<i>Sanggah cucuk</i>	: Tempat sajen kecil dari bambu untuk mecaru

<i>Sanggah Surya</i>	: Tempat suci untuk <i>Dewa Surya</i>
<i>Sangkur</i>	: Ayam yang bulu ekornya pendek
<i>Sapih</i>	: Seri, tidak ada yang kalah maupun menang
<i>Saraswati</i>	: Dewi ilmu pengetahuan
<i>Sastra</i>	: Ajaran agama
<i>Satwika</i>	: Upacara yang murni dan tulus ikhlas
<i>Satwam</i>	: Jujur, bijaksana
<i>Saye</i>	: Wasit dalam <i>tajen</i>
<i>Sebayantaka</i>	: Seperjuangan
<i>Sehet</i>	: Rondo atau pertarungan
<i>Segara gunung</i>	: Pertemuan laut dan gunung
<i>Segilik</i>	: Satu nasib
<i>Seguluk</i>	: Dalam satu wadah
<i>Selunglung</i>	: Saling mengasihi
<i>Sekala</i>	: Dunia profan
<i>Selem</i>	: Warna hitam
<i>Senata Dharma</i>	: Kekal abadi
<i>Serawah</i>	: Ayam berbulu putih, tapi ada juga warna lain
<i>Sesuluh</i>	: Cerminan, pelajaran
<i>Srada</i>	: Aturan yang berlaku
<i>Sugih</i>	: Kaya
<i>Sundharam</i>	: Keindahan
<i>Susila</i>	: Tata krama, sopan santun, etika
<i>Swadharna</i>	: Kewajiban
<i>Tabuh Rah</i>	: Taburan darah binatang
<i>Tabur</i>	: Menjipratkan, meneteskan
<i>Tajen</i>	: Sabungan ayam yang bermuatan judi
<i>Tajen terangan</i>	: Sabungan ayam yang besar dan lama
<i>Taji</i>	: Pisau kecil yang dipasang di kaki ayam
<i>Tajip</i>	: Runcing
<i>Talenan</i>	: Kayu alas untuk memotong kaki ayam
<i>Tamas</i>	: Males, lemah
<i>Tamasika</i>	: Upacara yang hanya mementingkan penampilan
<i>Tandri</i>	: Malas, lemah, suka makan dan tidur
<i>Tari wali</i>	: Tari sakral khusus untuk upacara
<i>Tat Twam Asi</i>	: Saya adalah kaku, kamu adalah saya
<i>Teleng putih</i>	: Telinga ayam berwarna putih
<i>Tawur</i>	: Upacara labuhan atau mecaru besar
<i>Tri guna</i>	: Tiga sifat manusia
<i>Tri Karya</i>	: Tiga hasil perbuatan
<i>Tri mandala</i>	: Tiga struktur dunia atau bangunan
<i>Treta Yoga</i>	: Jaman ilmu pengetahuan menjadi paling utama
<i>Tukang bulu</i>	: Orang yang mencari bulu ayam di <i>tajen</i>
<i>Tukang gisi</i>	: Orang yang memegang kaki ayam tatkala disi <i>taji</i>
<i>Tukang taji</i>	: Orang yang memasang <i>taji</i>
<i>Tusing ada</i>	: Tidak ada apa
<i>Udeng</i>	: Pengikat kepala
<i>Ules</i>	: Ciri-ciri bulu dan postur tubuh

<i>Upakara</i>	: Peralatan upacara
<i>Utama mandhala</i>	: Tempat yang paling suci
<i>Wacika</i>	: Perkataan
<i>Wangkas</i>	: Ayam bulunya berwarna dan sayapnya ada bulu merah
<i>Wantilan</i>	: Bangunan besar yang ada di jaba pura
<i>Wok</i>	: Ayan yang bulu leher bawah sangat lebat
<i>Yadnya</i>	: Pelaksanaan upacara
<i>Yadnya Widhi</i>	: Upacara khusus untuk para Dewa.

