

## Music Composition Tajen Jangkrik

### Komposisi Musik Tajen Jangkrik

I Wayan Srutha Wiguna<sup>1</sup> dan I Koman Sudirga<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Seni Karawitan, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Denpasar

<sup>2</sup>Program Studi S2 Seni, Institut Seni Indonesia Denpasar

ksudirga3@gmail.com<sup>2</sup>

*Tajen Jangkrik consists of two words, namely tajen which means fight, and cricket is a small insect with a loud sound. Tajen Jangkrik is a Balinese musical art work that describes the process of playing cricket fighting games. This work raises the phenomenon of youth and old people in Bali past or present, especially in Kesiman Village who play cricket fights for gambling or betting. This work will be realized in the form of innovative musical works using the media, namely Gamelan Semarandana and Gamelan Selonding. The problem to be discussed is how to transform the idea of fighting crickets into two Balinese gamelan barungans, namely Semarandana and Selonding. The purpose of the creation of this work is as a criticism through Balinese musical works of art to the public that this gambling game is not good to do, it can harm oneself because of betting and harm the living things that are used as a means of playing. The method used in the process of creating works is the creation method of Alma M. Hawkins with three stages in it, namely the exploration stage, the improvisation stage and the forming stage. The recommendation that can be given is how the stylist combines two gamelan barungan with different techniques, materials and characteristics into one complete work. From these recommendations, hopefully it can be an inspiration as a reference for future works.*

*Keywords: tajen, cricket, inovatif, semarandana, selonding*

*Tajen Jangkrik terdiri dari dua kata, yaitu tajen yang berarti sabung, dan jangkrik merupakan serangga kecil yang bunyinya nyaring. Tajen Jangkrik merupakan karya seni karawitan Bali yang menggambarkan mengenai proses permainan judi adu jangkrik. Karya ini mengangkat fenomena pemuda serta orang tua di Bali zaman dulu atau sekarang, khususnya di Desa Kesiman yang memainkan adu jangkrik untuk berjudi atau taruhan. Karya ini akan diwujudkan ke dalam bentuk karya karawitan inovatif dengan media ungkap Gamelan Semarandana dan Gamelan Selonding. Adapun permasalahan yang akan dibahas adalah bagaimana cara mentransformasikan ide adu jangkrik ke dalam dua gamelan Bali, yaitu Semarandana dan Selonding. Tujuan dari penciptaan karya ini adalah sebagai kritikan melalui karya seni karawitan Bali kepada masyarakat bahwa permainan judi ini tidak baik dilakukan, dapat merugikan diri sendiri karena adanya taruhan dan merugikan makhluk hidup yang digunakan sebagai sarana permainan. Metode yang digunakan pada proses penciptaan karya adalah metode penciptaan dari Alma M. Hawkins dengan tiga tahap di dalamnya, yaitu tahap penjajagan, tahap percobaan dan tahap pembentukan. Rekomendasi yang dapat diberikan adalah bagaimana cara penata dalam menggabungkan dua gamelan dengan teknik, bahan dan karakteristik yang berbeda menjadi satu karya utuh. Dari rekomendasi tersebut semoga bisa menjadi inspirasi sebagai acuan untuk karya selanjutnya.*

*Kata kunci: tajen, jangkrik, inovatif, semarandana, selonding*

## PENDAHULUAN

Tajen adalah tradisi sabung ayam yang turut dihadirkan dalam ritual keagamaan di Bali. Tajen sendiri memiliki arti mengadu dua ekor binatang (biasanya ayam) dalam suatu pertarungan hingga salah satu dari binatang tersebut ada yang memenangkan pertarungan. Tajen ini sering dilaksanakan pada upacara keagamaan, namun perbedaannya tajen upacara disebut *tabuh rah* yaitu penaburan darah ayam sebagai somia atau persembahan kepada Butha Kala agar mereka tidak mengganggu jalannya upacara. Selain sebagai rangkaian upacara keagamaan, tajen juga kerap kali dijadikan judi bagi sebagian masyarakat Bali. Kegiatan judi ini berpotensi timbulnya masalah ekonomi dan psikologi, karena adanya taruhan berupa uang. Taruhan tersebut dapat menimbulkan masalah baru seperti masalah sosial atau terjadinya perkelahian ketika salah satu orang tidak menerima kekalahan. Judi sabung ayam inilah yang mengakibatkan orang luar Bali ketika melihat sabung ayam dalam rangkaian upacara (*tabuh rah*) menganggap itu sebuah judi ilegal, namun kenyataannya sabung ayam dalam konteks ini adalah rangkaian dari sebuah ritual keagamaan di Bali. (Aryanata, 2017).

Jangkrik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah serangga yang biasa hidup di tanah sawah dengan warna kulit coklat atau hitam dan memiliki sayap ganda kecil di punggungnya. Jangkrik merupakan serangga omnivora yang giat dan aktif di malam hari, jangkrik memakan tanaman, buahbuahan, bahan organik, bahkan hidup sebagai pemangsa dan pemakan bangkai. (Ardiyati et al., 2016). Tubuhnya yang kecil sering kali membuat jangkrik menjadi mangsa hewan lain, ataupun diburu dan dimakan oleh manusia, terkadang jangkrik juga digunakan untuk pakan burung oleh para pemelihara burung. Tapi dibalik tubuhnya yang kecil, jangkrik ini memiliki suara yang nyaring dan bisa didengar juga dari jarak yang cukup jauh. Suara jangkrik ini tergantung dari suhu atau cuaca tempatnya tinggal dan jika cuaca terlalu panas atau terlalu dingin, jangkrik akan menjadi lebih pendiam. Selain cuaca, suara jangkrik juga dipicu atau digunakan untuk mereka berkomunikasi sesama jangkrik lain yang keberadaannya tidak jauh dari jangkauan suara jangkrik itu sendiri. Komunikasi itu sendiri misalnya seperti musim kawin untuk para jangkrik, banyak jangkrik bersuara untuk memikat lawan jenisnya untuk diajak kawin dan kemudian menghasilkan jangkrik keturunan.

Sesuatu yang menarik tentang jangkrik ini ada pada zaman kerajaan di Bali. Jangkrik di zaman ini oleh masyarakat bahkan raja-raja untuk diadu suara dan jangkrik itu akan bergulat sampai salah satu ada yang mati. Di Desa Kesiman (tempat penata melaksanakan MBKM) terdapat sebuah cerita mengenai Jangkrik itu sendiri dan sempat diangkat ke dalam sebuah garapan Baleganjur yang dipentaskan di Lapangan Puputan Badung. Disebutkan bahwa Raja Kesiman yang melakukan ekspansi menuju ke Sasak dan melakukan tajen jangkrik. Pada permainan tersebut masing-masing raja mengeluarkan kesaktian mereka dan Raja Kesiman memenangkan tajen tersebut yang menggunakan kesaktian Banaran Petak (Putra et al., 2021).

Namun, yang membuat penata tertarik bukanlah dari cerita yang sudah disebutkan, melainkan dari konsep sabung itu sendiri. Judi Jangkrik kerap kali dilakukan pemuda-pemuda bahkan orang tua zaman dahulu dan mungkin masih diteruskan sampai sekarang. Keberadaan judi ini kerap menjadi hiburan bagi masyarakat namun akan sangat merugikan bagi serangga kecil ini karena mereka kerap diadu sampai meninggal dan merugikan pemuda itu sendiri ketika kalah taruhan. Selain itu judi ini ilegal dan tidak dibenarkan menurut ajaran Agama Hindu Bali.

Berdasarkan fenomena di atas, muncul keinginan penata untuk mentransformasikan ide tersebut ke dalam sebuah garapan karawitan inovatif dengan memfokuskan karya kepada ketertarikan penata akan judi jangkrik yang marak dilaksanakan, serta keunikan dari judi jangkrik itu sendiri yaitu memasukan jangkrik ke dalam sebuah tabung dan menggelitik mereka sehingga mereka beradu bunyi serta fisik sampai salah satunya meninggal. Garapan adalah suatu daya kreativitas seniman dalam menyikapi atau memperlakukan instrumen gamelan sesuai dengan pengalaman batinnya dalam menyajikan sebuah komposisi gending (Saptono et al., 2019). Berdasarkan pernyataan garapan diatas, penata akan menggunakan pengalaman batin penata dalam mentransformasi keunikan judi jangkrik ke dalam satu garapan yang utuh. Keunikan cara memainkan judi jangkrik yang berbeda dengan sabung ayam ini juga menjadi dasar penata ingin mengangkat fenomena judi jangkrik ke dalam karya karawitan inovatif.

Adapun tujuan dari penciptaan karya ini adalah sebagai kritikan atau sindiran melalui karya seni karawitan Bali kepada masyarakat bahwa permainan judi ini tidak baik dilakukan, dapat merugikan diri sendiri karena adanya taruhan dan merugikan makhluk hidup yang digunakan sebagai sarana permainan dan harapan penata ketika karya ini dipentaskan dapat menjadi teguran dan menyadarkan masyarakat akan bahayanya bermain judi apalagi yang melibatkan makhluk hidup ciptaan Tuhan lainnya. Selain berbahaya karena bisa menimbulkan kerugian, judi dalam hal ini juga dapat mengganggu psikologis para pelakunya. Sebagai contohnya para pelaku-pelaku judi ini akan mempraktekan apa yang dilakukannya dalam arena judi ke dunia nyata, misalnya saja mengadu domba binatang sewaktu-waktu akan dilakukannya di dunia nyata dengan mengadu domba orang lain demi mendapatkan kepuasan batinnya. Atas dasar ini maka karya ini, diberi judul “Tajen Jangkrik”, sebagai suatu kritikan melalui sebuah karya seni karawitan.

## **METODE PENCIPTAAN**

Metode merupakan sebuah proses atau cara sistematis yang digunakan seseorang dalam mencapai tujuan tertentu, biasanya dalam urutan serta langkah-langkah tetap yang teratur. Pada proses Karya Karawitan “Tajen Jangkrik” penata akan menggunakan metode penciptaan dari Alma M. Hawkins dalam buku *Mencipta Lewat Tari* oleh Y. Sumandyo Hadi (Buku terjemahan dari *Creating Through Dance* Oleh Alma M. Hawkins). Metode penciptaan ini sejatinya ditujukan untuk Seni Tari, namun dapat juga diadopsi ke dalam penciptaan sebuah karya Seni Karawitan. Metode ini akan melalui 3 buah tahap, yaitu Tahap Penjajagan/eksplorasi, Tahap Percobaan/improvisasi, dan Tahap Pembentukan/forming. Adapun alasan penata menggunakan metode ini, pertama adanya proses eksplorasi, karena tahap ini merupakan tahap paling penting untuk mendapatkan sebuah gagasan dan ide yang akan digunakan dalam karya. Kedua metode ini sangat mudah dipahami oleh semua orang, karena tahapannya yang bersifat umum dan sesuai untuk digunakan dalam proses penciptaan apapun (Hawkins, 1990; Sukerta, 2011; Yudha et al., 2020).

Tahap Penjajagan/eksplorasi merupakan tahap awal dari metode ini, dimana penata akan melakukan riset, observasi dan wawancara mengenai ide yang akan penata angkat. Dari proses ini penata mendapatkan ide untuk mengangkat fenomena judi atau tajen yang marak terjadi di Bali. Setelah mendapatkan suatu fenomena, penata kembali menggali sumber dari berbagai artikel dan melihat sumber potensi di Desa Kesiman (Tempat penata melaksanakan MBKM). Setelah proses itu penata mendapatkan ide untuk merealisasikan tajen jangkrik yang dilakukan pemuda-pemuda Bali zaman dulu sebagai sarana judi. Selain ide, pada tahap ini juga penata gunakan untuk eksplorasi instrumen sebagai media ungkap ide yang telah dibuat. Setelah itu penata beranjak kepada proses atau tahap selanjutnya pada metode ini, yaitu tahap percobaan/improvisasi.

Tahap Percobaan/improvisasi merupakan tahap selanjutnya setelah tahap penjajagan/eksplorasi. Pada tahap ini penata berusaha menuangkan ide ke dalam bentuk lagu yang menggambarkan fenomena atau ide tajen itu sendiri. Pada tahap ini juga penata berusaha untuk menuangkan sedikit dari idenya ke dalam media FL Studio yang akan diberikan kepada musisi-musisi untuk proses latihan karya. *Fruity Loops* adalah salah satu media pembelajaran berbasis teknologi digital berbentuk software yang digunakan dalam menulis dan menciptakan karya ataupun aransemennya pada seni musik dalam bentuk partisi dan audio (Laksono, 2017; Santosa, 2005). Setelah proses menuangkan ke media FL Studio, penata kemudian menuju ke tahap selanjutnya, yaitu Tahap Pembentukan/forming.

Tahap Pembentukan/forming merupakan tahap selanjutnya setelah tahap penjajagan/eksplorasi dan tahap percobaan/improvisasi. Pada tahap ini penata memulai proses latihan karya dengan mencari hari baik secara Hindu atau Nuasen (Adnyana, 2019). Setelah itu penata memulai latihan dengan cara latihan sektoral. Penata membagi waktunya antara latihan Gamelan Semarandana dan Gamelan Selending untuk mengefektifkan waktu latihan. Setelah selesai, penata melanjutkannya dengan proses Ngadungin atau menggabungkan kedua gamelan yang sudah melakukan latihan dan memadukan rasa serta menghaluskan karya.



Gambar 1 Proses latihan karya Tajen Jangkrik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada sebuah karya komposisi tentu terdapat konsep yang memudahkan seorang komposer untuk menciptakan sebuah karya yang ingin diwujudkan. Selain itu dalam bidang akademik konsep ini juga dapat dipergunakan untuk mempertanggungjawabkan suatu karyanya secara komprehensif. Dengan adanya konsep yang matang seorang komposer akan dapat merealisasikan karyanya dengan efisien, efektif dan tepat sasaran. Berdasarkan ide di atas, saya akan mengkonsep bagaimana komposisi karawitan ini akan saya garap dan wujudkan dalam proses karya. Karya “Tajen Jangkrik” akan berwujud karya karawitan inovatif, dengan 3 bagian di dalamnya dan masing-masing bagian diporsikan waktunya, yaitu 4 menit, sehingga keseluruhan karya akan berdurasi kurang lebih 12 menit.

Adapun media yang akan digunakan untuk merealisasikan ide ini ke dalam karya seni kawaitan Bali adalah Gamelan Semarandana dan Gamelan Selonding. Gamelan Semarandana adalah salah satu gamelan yang diciptakan oleh I Wayan Beratha pada tahun 1987. Termasuk dalam golongan gamelan baru sesuai dengan klasifikasi periode waktu. Gamelan Semarandana merupakan gamelan dari pemekaran Gamelan Genta Pinara Pitu yang diciptakan oleh I Wayan Beratha dengan I Made Bandem (Bandem, 2013). Gamelan Selonding adalah salah satu bagian dari khazanah gamelan Bali yang begitu beragam. Gamelan ini secara populasinya banyak ditemukan di Bali timur (Karangasem dan sekitarnya) memiliki nilai vitalitas bagi keberlangsungan prosesi adat pada setiap desa, khususnya desa-desa Bali Aga (Widiana, 2019). Gamelan Selonding merupakan salah satu gamelan Bali berlaras pelog tujuh nada yang sebagian besar menggunakan tunggahan, dan bahannya dari besi (Sukerta, 2009).

### Transformasi ide ke dalam konsep garap

Ide yang sudah didapatkan mengenai fenomena judi jangkrik, penata selanjutnya melakukan tahap untuk mentransformasi ide ke dalam konsep garap yang terdapat unsur musikal sebagai penunjang karya. Penata pada tahap ini membagi karya ke dalam tiga buah bagian yang masing-masing bagiannya akan menggambarkan bagaimana kegiatan masyarakat Bali tempo dulu, bagaimana kegiatan adu jangkrik atau *Tajen Jangkrik* serta akibat dari melakukan perbuatan judi jangkrik. Pada masing-masing bagian ini tentu sudah dilengkapi dengan unsur-unsur musikal yang ingin ditonjolkan di dalamnya.

Pada bagian 1, penata menggambarkan suasana Bali tempo dulu yang alamnya rindang serta asri, bagaimana masyarakatnya saling bercengkrama dan bercanda gurau. Pada bagian 1 ini penata lebih menonjolkan menonjolkan melodi dari Instrumen Peenem dan Petuduh pada Selonding dengan Instrumen Suling yang dimainkan beberapa musisi pada Gamelan Semarandana. Pada penuangan karyanya penata mendahuluinya dengan latihan sektoral Gamelan Selonding, kemudian digabung dengan bagian suling di Gamelan Semarandana. Melodi adalah suatu rangkaian nada-nada yang terkait, biasanya bervariasi dalam tinggi-rendah dan panjang pendeknya nada-nada (Miller, 2017).

1/32

Kebyar Semarandana (Patet Selisir) : ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ

1/16

Reong : . ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ . ˆ . ˆ ˆ ˆ . ˆ

Gangsa, Kantil,

Jublag dan Jegogan : . . . . . ˆ . . . . ˆ

1/32

. . . . . ˆ ˆ ˆ . . . . .	→ Gangsa, Kantil	Saling Bersautan (2x)
. . . . . ˆ ˆ ˆ . . . . . ˆ ˆ	→ Selonding	

Kebyar

(Semarandana) : . . ˆ . ˆ ˆ . (ˆ)

. . . ˆ . ˆ ˆ . ˆ . ˆ ˆ . ˆ . ˆ ˆ

. . . ˆ . ˆ ˆ . ˆ . ˆ ˆ (ˆ)

Reong : ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ

. . . . ˆ ˆ ˆ ˆ . . . . . ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ . . . . → Reong 1,2

. . . . . ˆ ˆ ˆ ˆ . . . . . ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ → Reong 3,4

. . . . ˆ ˆ ˆ ˆ . . . . . ˆ ˆ ˆ ˆ . . . . → Reong 1,2

. . . . . ˆ ˆ ˆ ˆ . . . . . ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ → Reong 3,4

Awal Melodi Peenem Petuduh :

. ˆ ˆ ˆ . . ˆ . ˆ ˆ . ˆ ˆ ˆ . . ˆ ˆ ˆ ˆ ˆ

. ˆ ˆ ˆ . . ˆ ˆ ˆ ˆ . ˆ ˆ ˆ (ˆ)

Melodi Pokok Peenem Petuduh :

. . . ˆ	ˆ ˆ ˆ ˆ	. ˆ ˆ ˆ ˆ	ˆ ˆ ˆ ˆ
. . . ˆ	ˆ ˆ ˆ ˆ	. ˆ ˆ ˆ ˆ	ˆ ˆ ˆ ˆ
. . . ˆ	ˆ ˆ ˆ ˆ	. . . ˆ	. ˆ ˆ ˆ ˆ
. ˆ ˆ ˆ	ˆ ˆ ˆ ˆ	. . . ˆ	. ˆ ˆ ˆ ˆ
. ˆ ˆ ˆ	ˆ ˆ ˆ ˆ	. . . ˆ	. ˆ ˆ ˆ ˆ
. ˆ ˆ ˆ	ˆ ˆ ˆ ˆ	. ˆ ˆ ˆ	. ˆ . ˆ
ˆ ˆ ˆ ˆ	ˆ ˆ ˆ (ˆ)		

Pada bagian 2 ini penata berfokus kepada penggambaran bagaimana tingkah jangkrik itu sendiri yang suka melompat-lompat dan memiliki bunyi nyaring. Pada bagian ini akan ada 2 pola secara garis besarnya. Pada pola 1 adalah penggambaran tingkah jangkrik yang caranya bergerak atau berjalan melompat-lompat atau terbang. Pada pola 1 ini juga akan memainkan perpindahan *patet* secara cepat, namun pada notasi penata akan merangkumnya dalam sebuah *patet* yaitu *Patet Lebeng*. *Patet Lebeng* akan mewakili perpindahan-perpindahan *patet* yang terjadi pada pola ini, karena *patet* ini menggunakan

semua nada yang berada pada Instrumen Semarandana. Musisi Gamelan Selonding pada pola 1 bahkan pada bagian 2 ini memainkan Instrumen Suling. Pada bagian 2 ini penata membuat suatu pokok melodi yang melompat-lompat patet dan bermain saling bersautan pada masing-masing instrumen di Gamelan Semarandana.

*Jublag :*

. ˆ . ʔ	. 0 ʔ .	ʔ . 5 .	ˆ . 0 ʔ
. ʔ 0 ʔ	ʔ 5 0 .	0 . 0 .	0 5 0 ʔ
. 0 . 0	0 . 0 .	0 0 . 0	. 0 0 .
0 . 0 0	5 ʔ . 0	. ˆ . 0	. ʔ 5 0
. ˆ . 0	. (0)		

*Jegogan :*

. . ˆ .	0 ʔ . ʔ	. . ʔ .	ʔ 0 . ˆ
. 0 5 .	ʔ . 0 .	0 . 0 5	. ʔ . 0
0 . 0 5	. 5 . 0	5 . 5 .	0 5 . 5
. 0 5 .	0 0 . .	0 . . ʔ	. 5 . .
0 . ˆ 0	. (0)		

Pada bagian ketiga, penata berfokus kepada kedua teknik yang berada pada kedua ensambel gamelan yang digunakan, dimana permainan satu tangan yang berada pada Gamelan Semarandana dipadukan dengan teknik dua tangan yang berada pada Gamelan Selonding. Perpaduan disini juga memakai sistem saling bersautan antara kedua ensambel gamelan ini dimana pada tahanan ini penata ingin menggambarkan bagaimana jangkrik digelitiki. Pada saat klimaks akan terdapat sedikit melodi yang mengilustrasikan penyesalan bahwa tidak ada untungnya jika bermain judi, apalagi melibatkan makhluk hidup yang lain. Pada bagian 3 ini terdapat permainan ritme dan difokuskan kepada instrumen saling bersautan dimana itu penggambaran jangkrik beradu. Pola ritme adalah elemen musik utama yang berkaitan dengan gerakan waktu dalam musik, dimana waktu selalu bergerak dan mengatur kestabilan rasa musikal (Kustap & Lubis, 2019).

**Melodi Selonding (*Saih Dong Desa Asak*) :**

ˆ . ʔ ʔ	0 ˆ ʔ ʔ	(0)	
. . ʔ ʔ	0 ˆ . 0	. . ʔ ʔ	0 ˆ . 0
. ˆ 0 (ˆ)	. . 0 ʔ	ʔ . 0 ˆ	. . 0 ʔ
ʔ . 0 ˆ	. 0 ʔ ʔ	. 0 ˆ (0)	. . ˆ .
0 . ˆ 0	ˆ 0 ˆ (0)	. . . 0	. ˆ . (0)



Gambar 2 Foto Pementasan karya Tajen Jangkrik

## KESIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, karya karawitan “Tajen Jangkrik” terinspirasi dari fenomena judi jangkrik atau adu jangkrik yang terjadi dari zaman dulu hingga kini. Suatu permainan yang merugikan sesama makhluk hidup dan menyebabkan sesama makhluk hidup memiliki karakter mengadu domba antara satu sama lainnya. Karya ini diciptakan dengan suatu tujuan tersendiri yang diselipkan penata, yaitu untuk menyindir seorang pelaku judi supaya dirinya bisa berhenti dari perilaku berjudi dan menyerukan kepada masyarakat bahwa judi jangkrik ini tidak baik serta ilegal untuk dilakukan. Pada karya karawitan “Tajen Jangkrik”, penata menggunakan metode Alma M. Hawkins yang terdiri dari 3 tahap, yaitu Tahap Penjajagan/*eksplorasi*, Tahap Percobaan/*improvisasi*, dan Tahap Pembentukan/*forming*. Pada semua tahap ini penata mengeluarkan ide dan kreativitasnya serta menuangkan ide yang telah di konsep ke dalam media ungkapannya. Wujud dari karya karawitan “Tajen Jangkrik” adalah karya inovatif dengan 3 bagian di dalamnya, dimana setiap bagiannya akan menggambarkan kegiatan masyarakat, tahap bermain adu jangkrik sampai penyesalan ketika tau bermain adu jangkrik itu tidak baik. Karya karawitan “Tajen Jangkrik” menggunakan Gamelan Semarandana dan Gamelan Selonding sebagai media ungkap karya, alasannya karena penata ingin menggabungkan dua pemikiran berbeda dari dua gamelan itu sebagai representasi dari konsep *Tajen* itu sendiri.

## DAFTAR SUMBER

- Adnyana, I. M. P. I. G. Y. H. S. (2019). Patra Dalung, Sebuah Komposisi Karawitan Bali Yang Lahir Dari Fenomena Sosial Di Desa Dalung. *Kalangwan: Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 61–67. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/kalangwan/article/view/670>
- Ardiyati, A. T., Mudjiono, G., & Himawan, T. (2016). Uji patogenisitas jamur entomopatogen *Beauveria bassiana* (Balsamo) Vuillemin pada jangkrik (*Gryllus sp.*)(Orthoptera: Gryllidae). *Jurnal Hama Dan Penyakit Tumbuhan*, 3(3), pp-43.
- Aryanata, N. T. (2017). Budaya dan Perilaku Berjudi: Kasus Tajen Di Bali. *Jurnal Ilmu Perilaku*, 1(1), 11–21.
- Bandem, I. M. (2013). *Gamelan Bali Diatas Panggung Sejarah*. BP. STIKOM BALI.
- Hawkins, A. M. (1990). *Creating Through Dance* (S. Hadi (ed.); Terjemahan). Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Kustap, K., & Lubis, I. (2019). Pelatihan pola ritme sebagai strategi peningkatan kualitas pembelajaran mata kuliah instrumen gitar di jurusan musik FSP ISI Yogyakarta. *PROMUSIKA: Jurnal Pengkajian, Penyajian, Dan Penciptaan Musik*, 7(1), 20–28.
- Laksono, Y. T. (2017). Penerapan Aplikasi Fruity Loops sebagai Media Pembelajaran Penciptaan Komposisi dan Aransemen Tata Suara. *Jurnal Studi Komunikasi*, 1(3), 253–261.

- Miller, H. M. (2017). *Apresiasi Musik* (Triyono Brahmantyo (ed.); Terjemahan). Thafa Media.
- Putra, I. P. A. A., Wibawa, I. P. S., & Artatik, I. G. A. K. (2021). TABUH RAH DAN TAJEN: ANTARA TRADISI DAN HUKUM. *Hukum Dan Kebudayaan*, 1(3 Mei), 17–27.
- Santosa, H. (2005). *Pengetahuan Multimedia Jilid 1*.
- Saptono, Haryanto, T., & Hendro, D. (2019). Greng Sebuah Estetika Dalam Kerampakan Antara Gamelan dan Vokal. *KALANGWAN Jurnal Seni Pertunjukan*, 5(1), 29–38.  
<https://doi.org/10.31091/kalangwan.v5i1.728>
- Sukerta, P. M. (2009). *Ensiklopedi Karawitan Bali*. ISI Press Solo.
- Sukerta, P. M. (2011). *Metode Penyusunan Karya Musik (Sebuah Alternatif)*. ISI Press Solo.
- Widiana, I. W. P. (2019). Karakteristik Gamelan Selonding Bebandem Dan Selonding Tenganan â€œStudi Komparasi Intramusikalâ€œ. *Mudra Jurnal Seni Budaya*, 34(1), 61–72.
- Yudha, I. N., Widiantara, P., Santosa, H., & Suartaya, K. (2020). *Proses Penciptaan Komposisi Karawitan Kreasi Baru Paras Paros*. 8(April), 1–13.  
<https://doi.org/10.24821/promusika.v1i1.3607>