

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tradisi budaya adu domba Garut telah menjadi bagian penting bagi kehidupan orang-orang di Garut, Jawa Barat. Adu domba adalah permainan yang menguji kekuatan, ketangkasan, dan keterampilan bertarung dua ekor domba di sebuah arena khusus. Lebih dari sekadar hiburan atau olahraga, adu domba memiliki makna yang mendalam dalam budaya masyarakat Garut karena mewakili warisan leluhur dan identitas lokal. Jumlah domba di Provinsi Jawa Barat pada tahun 2024 adalah 6.971.877 ekor, 75,6% atau dari total populasi domba Indonesia. Dengan jumlah ini, Jawa Barat adalah provinsi dengan jumlah domba terbanyak di seluruh negeri (Badan Pusat Statistik Indonesia, 2025).

Seni adu domba Garut memiliki sejarah yang panjang. Sekitar tahun 1815–1829, Ketika Bupati Suria Karta Legawa memerintah Garut. Pada masa itu, dia sering mengunjungi teman satu sekolahnya bernama Haji Saleh, yang memiliki banyak domba. Bupati meminta si Lenjang, salah satu domba Haji Saleh, untuk dikawinkan dengan si Dewa, seekor domba yang ada di pendopo kabupaten. Dari perkawinan itu lahir si Toblo, yang kemudian berkembang biak dan menjadi cikal bakal domba Garut modern. Adu domba Garut adalah salah satu warisan budaya yang dilestarikan secara turun-temurun dari generasi ke generasi, yang memastikan keberadaannya hingga hari ini. Selama ini, domba Garut lebih dikenal karena dagingnya yang lezat dan kualitas kulitnya yang bagus. Namun, domba Garut juga memiliki daya tarik lain, yaitu ketangkasan dalam adu

domba. Ciri-ciri tertentu membedakan domba garut dari jenis domba lainnya. Tubuhnya kekar, dengan bobot 60-80 kg dan tanduk besar yang melengkung ke belakang (Sofyan, 2024).

Para petani ternak di pedesaan Kabupaten Garut telah lama menjalankan peternakan domba, yang tersebar hampir di seluruh kecamatan. Kegiatan pertanian dikombinasikan dengan peternakan ini sebagai usaha utama dan sampingan. Usaha ternak domba ini benar-benar meningkatkan kesejahteraan masyarakat, terutama dalam hal pemanfaatan sumber daya alam yang lebih baik.

Salah satu cara bentuk pelatihan dalam meningkatkan keterampilan adu domba yaitu, pertama, menghitamkan dan mengilapkan tanduk dengan tanduk digosok dengan kemiri agar berwarna hitam. Kedua, membentuk tanduk yang simetris dengan cara tanduk domba dipanaskan terlebih dahulu kemudian diurut serta dibentuk agar terlihat simetris. Ketiga, melatih kekuatan serta keindahan tanduk dengan cara domba dilatih beradu dalam waktu tertentu. Keempat, membersihkan area sekitar tanduk dan pencukuran rutin agar tampilan domba terlihat rapi dan proporsional (Parameter Media, 2021).

Secara teknis sistem pertandingan dalam kontes adu domba hanya ada satu pasang domba di lapangan selama satu sesi. Sebelum diadu, domba yang akan diaben harus dipilih dan diberikan data, terutama berat badan. Tujuan dari proses ini adalah untuk membantu panitia menentukan lawan yang sepadan, sehingga setiap domba memiliki kekuatan yang seimbang dan tidak ada perbedaan kekuatan yang signifikan selama pertandingan. Dalam pertandingan, ada batasan jumlah pukulan hingga 20 pukulan; pertandingan dimulai dengan "15 pukulan pertama", kemudian beberapa menit istirahat sebelum "5 pukulan terakhir".

Sistem ini berbeda dengan "*Ngadu Domba*" sebelumnya, di mana domba diadu tanpa batasan jumlah pukulan, bahkan hingga salah satu domba tidak dapat bertanding lagi atau meninggal (Febriani, 2022).

Dampak negatif pada fisik domba dalam ketangkasan adu domba Garut yaitu; cedera kaki domba, lecet pada bagian kepala, dan patah pada tanduk domba. Penanganan terhadap domba yang cedera dengan beberapa cara. Seperti, jika cedera kaki domba di obati dengan cara di pijat. Kemudian, jika lecet pada bagian kepala di obati menggunakan ampas kopi atau kotoran domba. Sedangkan, patah tanduk domba tergantung posisi cedera pada tanduk tersebut. Jika posisi tanduk yang patah bagian ujung di obati dengan cara di bakar dan jika posisi tanduk yang patah mendekati kepala tidak bisa diobati, maka domba tersebut tidak bisa mengikuti ketangkasan adu domba. Patahan tanduk kemudian dikubur di dalam tanah. Dalam ketangkasan adu domba tidak menutup kemungkinan domba tersebut mati, sehingga dampak terburuk dari ketangkasan adu domba yaitu mati dalam arena pertandingan (Maltin, 2025).

Jika dilihat sekilas ketika melihat domba Garut, tanduknya yang melengkung sempurna dan tampak kokoh langsung menarik perhatian. Selain itu, dia memiliki postur yang tegap, dengan bulu di lehernya yang menyerupai surai singa karena dibiarkan tumbuh panjang. Tanduk domba Garut unik dibandingkan dengan jenis lainnya. Terdapat ciri-ciri khusus untuk mengenali domba dengan tanduk terbaik. Ciri yang dimaksud adalah bentuk tanduk yang pertama-tama melengkung ke bawah, kemudian memanjang ke atas, dan harus simetris antara tanduk kanan dan kiri. Tanduk domba memiliki nilai jual karena tanduk domba tersebut memiliki kesan yang gagah, berani, dan tangkas dalam bertarung.

Kemudian, tanduk yang bagus memiliki nilai estetika sehingga bisa di gunakan untuk hiasan dalam ruangan (Arifa, 2022).

Salah satu bentuk reparasi tanduk menurut H Yeyep Ruslan, pengelola Padepokan Sunda Dewata, Garut. Reparasi tanduk tidak bisa dilakukan sembarangan, umur domba yang di reparasi minimal dua tahun. Kurang dari itu reparasi bisa menyebabkan kerusakan syaraf dan membuat trauma, sehingga domba tidak mau bertarung. Cara untuk reparasi tanduk ada tiga cara. Pertama, dengan cara pembutrikan yaitu mencukur bulu disekitar pangkal tanduk hingga tandas. Kedua, dengan rutin mengompreskan air dingin pada tanduk. Ketiga, menggunakan urea yang dilarutkan dalam air dengan cara di oleskan pada tanduk sepekan sekali hingga tanduk berukuran 10 cm. (Redaksi Trubus , 2019).

Penulis menggunakan tanduk domba asli dan kerangka kepala domba asli sebagai elemen dalam proses membuat karya ini untuk merepresentasikan domba adu Garut dalam bentuk karya instalasi. Selain itu, penulis menyertakan video dokumenter untuk menjelaskan sejarah dan dampak negatif secara singkat dari kegiatan tersebut. Claire Bishop mengungkapkan teori dalam bukunya yang berjudul *Installation Art* menyatakan bahwa media instalasi membentuk suatu lingkungan yang menyatu dalam ruang dengan menggabungkan berbagai media seperti video, objek, suara, dan teks (Bishop, 2005). Tujuan utamanya adalah menghidupkan ruang dan membawa pengamat ke dalam pengalaman estetis yang menyeluruh. Penulis ingin mengangkat masalah ini melalui karya instalasi karena dampak yang dialami domba dalam arena ketangkasan. Hal ini merupakan realitas yang dialami domba adu saat mengikuti ketangkasan domba. Dan pengenalan budaya ketangkasan domba.

Pemilihan karya ini untuk menggunakan medium instalasi bukan hanya pertimbangan artistik, itu adalah keputusan konseptual yang penting. Pada dasarnya, media dokumenter menyampaikan narasi secara linier dan satu arah. Sebaliknya, instalasi memungkinkan pengamat mengalami dua perspektif secara bersamaan, budaya adu domba dan dampak fisik yang ditimbulkannya secara bersamaan di tempat yang nyata. Dalam bukunya yang berjudul *Installation Art*, Claire Bishop (Bishop, 2005), dia menyatakan bahwa instalasi memberikan ruang untuk pengalaman interpretatif dan memungkinkan pembacaan dari berbagai perspektif, sesuatu yang tidak dapat disediakan oleh media linier seperti video dokumenter. Karya instalasi ini memberikan pengalaman multisensorik dan reflektif yang tidak dapat dicapai hanya melalui media video, dengan menggabungkan video dokumenter sebagai sarana penyampaian informasi budaya dan objek asli sebagai representasi dari dampak yang ditimbulkan. Instalasi membentuk ruang yang terbuka, netral, dan tidak menghakimi, sehingga pengamat dapat menyusun makna secara aktif dan personal melalui keterlibatan tubuh, ruang, dan waktu.

Tujuan penulis dalam karya instalasi ini adalah untuk menunjukkan proses terhadap narasi budaya tentang ketangkasan adu domba dan dampaknya. Memberikan kesempatan kepada pengamat untuk mempertimbangkan realitas dari dua perspektif, yaitu budaya dan dampak yang ditimbulkan oleh tindakan tersebut. Dalam buku *Relational Aesthetics* (2002), Nicolas Bourriaud menyatakan bahwa karya instalasi adalah objek seni dan ruang sosial yang aktif guna mendorong interaksi antar orang. Dalam karya seperti ini, estetika tidak hanya terletak pada gaya atau media yang digunakan; itu juga terletak pada hubungan yang diciptakan

melalui berbicara, berpartisipasi, dan berkolaborasi. Instalasi menjadi wadah di mana seni dan kehidupan saling terhubung secara langsung menghadirkan seni sebagai pengalaman sosial yang hidup (Bourriaud, 2002).

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam pengkaryaan ini:

1. Bagaimana seni instalasi dapat merepresentasikan dua sisi tradisi ketangkasan domba, yaitu:
 1. Pengenalan budaya
 2. Dampak terhadap domba

C. Batasan Masalah

Batasan masalah bagi penulis dalam proses pengkaryaan ini:

1. Penelitian ini akan terfokuskan pada dampak dalam ketangkasan adu domba garut dan merepresentasikannya ke dalam karya instalasi.

Perincian masalah bagi penulis dalam proses pengkaryaan ini:

1. Pengkaryaan ini menunjukkan dampak fisik yang dialami domba dalam pertandingan, dengan mempertimbangkan aspek cedera.

D. Tujuan Berkarya

Tujuan bagi penulis dalam pengkaryaan ini:

1. Pengkaryaan ini memiliki tujuan agar pengamat dapat mengetahui adanya tradisi ketangkasan domba Garut dan adanya realitas yang dihadapi domba-domba yang bertanding, melalui karya instalasi yang diharapkan menjadi ruang refleksi terhadap budaya dan dampaknya.

E. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjabarkan pokok-pokok permasalahan dasar yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan berkarya, sistematika penulisan, dan kerangka berpikir dalam proposal ini menguraikan bagaimana representasi dampak ketangkasan domba Garut diwujudkan melalui medium karya instalasi .

2. BAB II REFERENSI DAN KAJIAN LITERATUR

Bab ini berisi teori-teori yang berhubungan dalam melakukan kajian penulisan dan pengkaryaan representasi dampak ketangkasan domba Garut dalam karya instalasi.

3. BAB III PENGKARYAAN

Bab ini berisikan konsep karya dan penjabaran proses penciptaan karya instalasi mulai dari persiapan, sketsa, alat, dan bahan, proses pengerjaan karya sampai karya selesai.

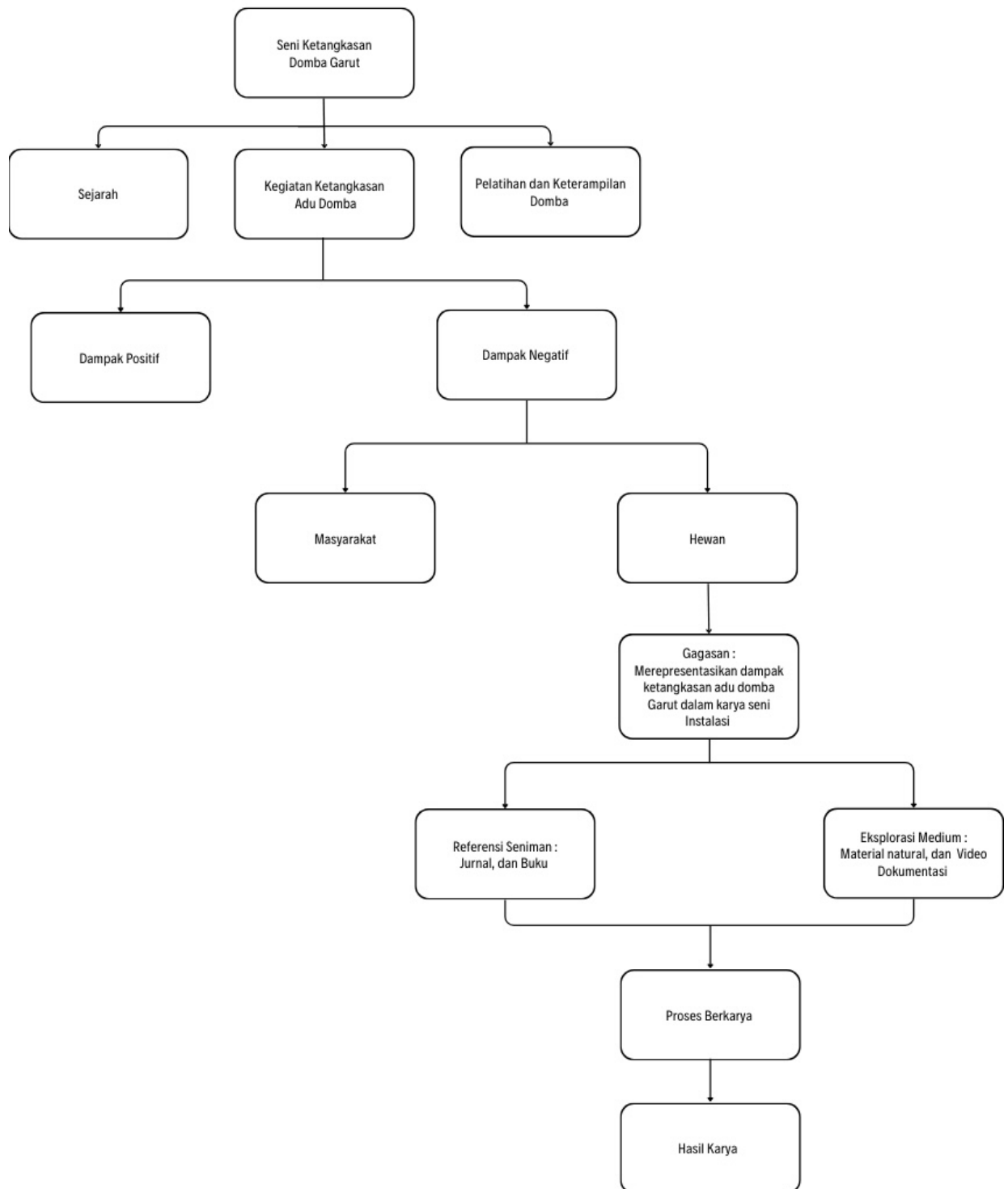
4. BAB IV PENUTUP

Bab ini berisikan kesimpulan dan juga saran jika ada. Kesimpulan berisi pernyataan-pernyataan hasil simpulan dari karya.

5. BAB V DAFTAR PUSTAKA

Bab ini berisikan referensi berupa buku, jurnal, dan sumber lainnya yang disusun secara sistematis sesuai gaya penulisan yang dipakai.

F. Kerangka Berpikir



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir