

REPRESENTASI DAMPAK KETANGKASAN DOMBA GARUT DALAM KARYA INSTALASI

Regina Aziz Puspawijaya¹, Ranti Rachmawanti² dan Axel Ramadhan Ridzky³

^{1,2,3}Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi No 1, Terusan Buah Batu –

Bojongsoang, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat, 40257

reginaaziz@student.telkomuniversity.ac.id, rantirach@telkomuniversity.ac.id,

axelramadhanridzky@telkomuniversity.ac.id

Abstrak: Ketangkasan adu domba Garut adalah sebuah tradisi budaya yang telah menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat Garut, Jawa Barat, Indonesia sejak abad ke-19. Tradisi ini memiliki sejarah yang panjang dan mencerminkan identitas lokal yang kuat, meskipun di sisi lain memunculkan perhatian terhadap isu kesejahteraan hewan. Seiring meningkatnya perhatian terhadap isu tersebut, berbagai peraturan dan regulasi mulai diberlakukan dalam pelaksanaan adu domba. Oleh karena itu, saat ini adu domba lebih mengedepankan aspek teknik dan keterampilan domba dalam bertarung daripada sekedar kekerasan. Meskipun begitu, peraturan yang ada tetap memberi dampak terhadap kesehatan fisik domba yang terlibat dalam ajang ketangkasan ini. Pengkaryaan ini menghadirkan instalasi seni yang mengombinasikan objek material nyata berupa tanduk dan kerangka kepala domba dengan media video dokumenter sebagai elemen naratif utama. Melalui pendekatan representasi dampak dan budaya, karya ini bertujuan memperkenalkan tradisi ketangkasan adu domba Garut sekaligus menampilkan dampak kesehatan yang dialami domba. Diharapkan karya ini menjadi ruang refleksi dalam memahami tradisi budaya tersebut secara lebih luas.

Kata Kunci: Instalasi, ketangkasan domba Garut, representasi

Abstract: The agility of Garut sheep fighting is a cultural tradition that has become an integral part of the lives of the people of Garut, West Java, Indonesia, since the 19th century. This tradition has a long history and reflects a strong local identity, although, on the other hand, it raises concerns about animal welfare. As attention to this issue has increased, various rules and regulations have begun to be implemented in the conduct of sheep fighting. Therefore, nowadays, sheep fighting emphasizes the technical aspects and skills of the sheep in combat rather than just violence. However, the existing regulations still impact the physical health of the sheep involved in this agility event. This artwork presents an art installation that combines real material objects, such as sheep horns and skulls, with documentary video media as the main narrative element. Through an approach of impact representation and cultural, this work aims to introduce the tradition of Garut sheep wrestling agility while also showcasing the health impacts experienced by the sheep. It is hoped that this work will serve as a space for reflection in understanding this cultural tradition more broadly.

Keywords: Agility of Garut sheep, installation, representation

PENDAHULUAN

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. Kegiatan pertanian dikombinasikan dengan peternakan ini sebagai usaha utama dan sampingan yang meningkatkan kesejahteraan masyarakat terutama sumber daya alam. 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).

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 pembutirikan 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).

KAJIAN LITERATUR

Ketangkasan Adu Domba

Dalam beberapa budaya, adu domba adalah tradisi yang melibatkan perlombaan atau pertarungan domba. Ini biasanya dilakukan sebagai bagian dari hiburan, kompetisi, atau bahkan ritual dalam komunitas atau masyarakat. Pertandingan adu domba adalah pertandingan di mana dua domba diadu untuk menguji kekuatan, kecepatan, dan ketahanan masing-masing. Pertandingan ini, yang sering disaksikan oleh penonton, sebenarnya dapat terjadi di alam liar. Domba jantan bersaing untuk mendominasi kelompoknya. Namun, adu domba biasanya direncanakan dan diselenggarakan sebagai acara budaya atau kompetisi resmi. Persepsi tentang adu domba berbeda-beda di setiap budaya. Beberapa menganggapnya sebagai warisan budaya yang harus dilestarikan, sementara yang lain menganggapnya kontroversial atau tidak etis. Karena Dampak negatif yang dapat terjadi pada domba meliputi patah tanduk serta munculnya luka, mulai dari luka ringan hingga cedera berat. Dengan semakin berkembangnya kesadaran terhadap kesejahteraan hewan, praktik adu domba kerap menjadi perdebatan dalam masyarakat modern (Nurhuda, 2023).

Pagelaran adu domba sudah terjadi sejak zaman kolonial, berdasarkan sumber yang di produksi sejak akhir abad ke-19. Koran *De Locomotief* edisi 22 Juni 1896 misalnya, kunjungan Raja Siam ke Pulau Jawa, terutama Bandung dan Garut, adalah salah satu peristiwa penting dalam sejarah. Residen Priangan menyambut rombongan Kerajaan Siam dengan baik dan mengadakan berbagai acara hiburan, seperti balap kuda dan adu domba (Gustaman, 2021).

Representasi

Teori representasi adalah teori yang membahas tentang bagaimana sesuatu dipresentasikan dengan berbagai medium yang berbeda dalam bentuk yang lebih konkret, sehingga dapat dipahami dan diterima oleh banyak orang. Stuart Hall, seorang pemikir yang masih relevan hingga saat ini, memandang representasi sebagai proses

dinamis yang menghasilkan makna melalui bahasa, visualisasi, dan simbol. Kekuatan, ideologi, dan praktik sosial mempengaruhi proses ini (Difa, 2024).

Dalam proses pembuatan karya seni representasi ini menggunakan instalasi dengan *display* terbuka sesuai dengan teori yang di ungkapkan oleh Jacques Ranciere dalam bukunya yang berjudul *The Emancipated Spectator* (2009) bahwa para audiens mampu membangun representasi sendiri melalui keterlibatan dalam menikmati sebuah karya seni karena diberikan kebebasan penuh dalam menginterpretasi elemen-elemen karya (Ranciere, 2009).

Instalasi

Teori seni instalasi secara harfiah merupakan pendekatan seni rupa kontemporer yang menggunakan ruang tiga dimensi sebagai medium utama dalam pembuatan karya seni. Menurut (Ramandiaz, Endriawan , & Rachmawanti, 2024) seni instalasi mencakup proses karya seni yang diciptakan dengan pemasangan, perangkaian, penataan, dan teknik ini berkembang di aliran kubisme, yang kemudian menjadi gaya seni konseptual, dadaisme, dan surealisme. *Filled-Space Installation* adalah salah satu dari dua kategori utama karya instalasi, menurut Mark Rosenthal dalam bukunya *Understanding Installation Art* (2003). Jenis instalasi ini mengisi ruang, baik di dalam bangunan arsitektur maupun di ruang terbuka atau ruang imajiner (ruang di alam terbuka). Jenis karya yang sama tetap ada di tempat yang berbeda, yang menjadikan kategori ini unik. Karya jenis ini biasanya dibuat oleh seniman yang sering pindah-pindah, sehingga mudah dibongkar dan dibawa (Isnanta, 2020).

Karya ini menggunakan metode instalasi dengan *display* terbuka, yang merupakan pendekatan konseptual yang sangat relevan untuk instalasi multimedia. Instalasi terbuka menekankan keterlibatan aktif penonton, baik mental maupun fisik, berdasarkan teori yang dikemukakan Umberto Eco dalam buku *The Open Work* (1989). Metode ini tidak menyajikan cerita dalam satu arah, tetapi memberikan setiap orang

kesempatan untuk menafsirkan karya sesuai dengan pengalaman dan perspektif mereka sendiri (Eco, 1989).

Implementasi Video dokumenter dalam karya seni instalasi ini merupakan representasi visual dari budaya ketangkasan adu domba. Karya ini dikemas dalam bentuk video dokumenter yang berupa kompilasi dari beberapa acara ketangkasan adu domba Garut. Menurut (Rachmawanti, Gunawan, & Supirza, 2019) fungsi film tidak hanya sebagai media hiburan namun film juga berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan budaya. Diperkuat dengan penjelasan dari *voice over* tentang ketangkasan mulai dari sejarah hingga dampak yang dialami domba dalam adu domba. Video ini tidak berdiri sendiri, tetapi bersama dengan objek nyata (tanduk dan kerangka domba) memberi konteks yang lebih utuh bagi pengamat.

PENGKARYAAN

Konsep Karya

Gagasan pada karya ini adalah merepresentasikan dampak ketangkasan adu domba Garut dalam karya instalasi. Karya ini berbentuk instalasi yang menggabungkan berbagai elemen, antara lain tanduk domba asli yang tidak utuh, dua kerangka kepala domba lengkap dengan tanduk, serta video dokumenter beserta audio pendukungnya. Seluruh elemen tersebut dikombinasikan dalam satu ruang untuk menciptakan suasana yang dapat menggugah pengalaman indrawi pengamat. Dalam karya ini akan ditampilkan dua kerangka kepala domba bertanduk yang merepresentasikan domba adu, dua pasang tanduk asli yang merepresentasikan dampak, dan satu video dokumenter dengan *voice over* untuk menjelaskan sejarah, proses dan struktur ketangkasan adu domba, fungsi sosial dan budaya, hingga resiko yang dialami domba. Teknik penyajian menggunakan pendekatan *display* terbuka yang bersifat eksploratif dan naratif non-linier. Pendekatan ini bertujuan untuk membuka ruang diskusi bagi

pengamat, sehingga karya tidak berfokus pada satu medium saja, melainkan mendorong keterlibatan multi-indrawi dan multi-perspektif.

Perencanaan Karya

Penelitian (Observasi)

Dalam penelitian ini penulis melakukan observasi guna mengumpulkan data dan informasi untuk kebutuhan proses perencanaan karya. Salah satunya adalah wawancara dengan salah satu pemilik domba adu dari padepokan Bebeb jaya. Penulis melakukan observasi di Cikajang, Leles, Tugu PLP, dan Rancabango Kabupaten Garut. Observasi ini dilakukan pertama pada tanggal 20 oktober 2024 tepatnya di Kecamatan Cikajang, Kabupaten Garut. Selanjutnya, observasi kedua dilakukan pada tanggal 13 April 2025 di Tugu PLP dan dilanjutkan secara berkala pada tanggal 20 April 2025, 27 April 2025, serta 4 Mei 2025 tepatnya di Kecamatan Leles dan Rancabango.

Karya Instalasi



Gambar 1 Sketsa Instalasi

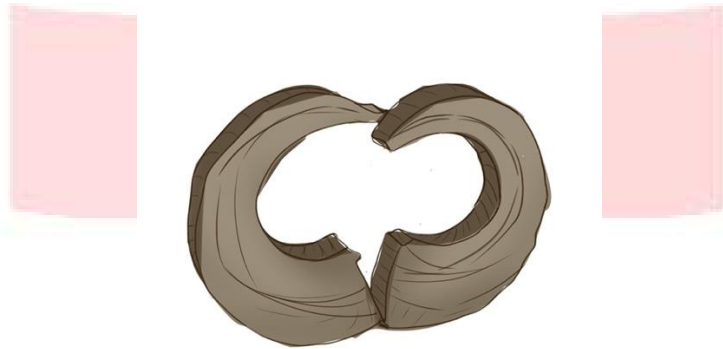
Sumber : Penulis, 2025

Karya instalasi dengan *display* terbuka memberi makna dan dialog visual antara tradisi dan dampaknya. Melalui sketsa tampak depan yang memperlihatkan dua kerangka kepala domba saling berhadapan, empat tanduk yang tidak sempurna bentuknya, dan video dokumenter dengan *voice over* berfungsi sebagai narasi budaya

yang informatif, karya ini merepresentasikan realitas tradisi ketangkasan adu domba secara utuh yaitu dari kekuatan dan luka fisik yang dialami domba dikarenakan dampak dari tradisi ketangkasan adu domba.

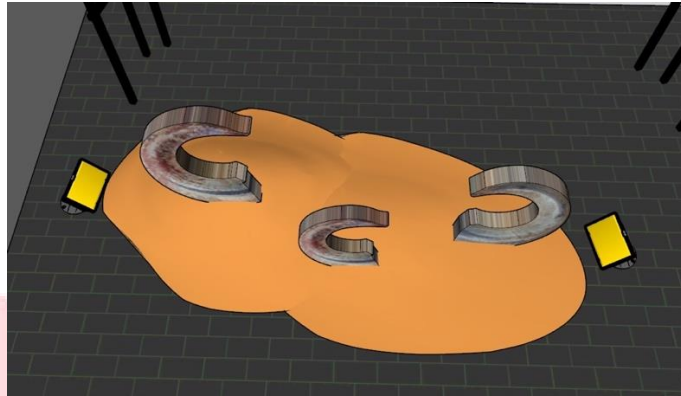
Medium Karya

Elemen Karya Pertama



Gambar 2 Sketsa Elemen Karya Pertama
Sumber: Penulis, 2025

Sketsa dari tanduk domba asli ini menunjukkan ketidak sempurnaan sebagai jejak nyata dari realitas budaya. Tanduk domba asli yang digunakan dalam karya ini tidak berbentuk dalam kondisi sempurna, melainkan dalam bentuk yang telah mengalami dampak dari ketangkasan adu domba, seperti tanduk yang patah dan panjang yang tidak seimbang. Ketidak sempurnaan ini bukanlah kekurangan, melainkan representasi nyata dari dampak fisik yang dialami oleh domba dalam tradisi ketangkasan adu domba.



Gambar 3 Sketsa Penempatan Tanduk
Sumber: Penulis, 2025

Penempatan tanduk domba asli yang tidak sempurna dikarenakan dampak dari ketangkasan adu domba dalam karya instalasi akan ditempatkan di atas tanah dengan penyangga menandakan bahwa tanduk yang mengalami dampak dari ketangkasan adu domba akan dikuburkan seperti yang dilakukan para peternak. Empat buah tanduk akan di posisikan tidak sejajar dan setiap tanduk memiliki patahan tanduk yang akan di letakkan di atas tanah dengan berdampingan.

Elemen Karya Kedua



Gambar 4 Sketsa Elemen Karya Kedua
Sumber: Penulis, 2025

Kerangka kepala domba asli ini merepresentasikan fisik sebagai media refleksi atas realitas budaya. Penggunaan kerangka kepala domba asli beserta tanduknya untuk

merepresentasikan domba dan dampak dari ketangkasan adu domba secara nyata dan langsung. Keaslian objek menjadi jembatan antara wujud tradisi dan dampaknya.

Storyboard video dokumenter



Gambar 5 *Storyboard Video Dokumenter*
Sumber: Penulis, 2025

Storyboard ini merupakan runtutan cuplikan dari video dokumenter yang merupakan kompilasi dari beberapa acara ketangkasan adu domba. Dalam video dokumenter ini menampilkan realita acara ketangkasan adu domba dengan *voice over* informatif terhadap budaya ketangkasan adu domba.

HASIL KARYA

Elemen Karya Pertama



Gambar 6 Elemen Karya Pertama

Sumber: Penulis, 2025

Elemen karya ini berupa tanduk domba Garut asli yang telah dipatahkan, merepresentasikan salah satu dampak yang dialami oleh domba adu. Patah pada tanduk menjadi simbol cedera yang dapat terjadi pada salah satu ciri khas utama domba Garut, yaitu tanduknya. Tanduk dengan patahannya diletakkan di atas tanah untuk menunjukkan kebiasaan masyarakat yang mengubur patahan tanduk ketika domba mengalami cedera akibat ketangkasan dalam adu domba Garut.

Elemen Karya Kedua



Gambar 7 Elemen Karya Kedua
Sumber: Penulis, 2025

Elemen karya ini berupa kerangka kepala domba Garut asli yang ditampilkan bersamaan dengan elemen-elemen karya lainnya. Kerangka kepala domba asli ini merepresentasikan sosok domba adu yang sedang bertanding dalam tradisi ketangkasan domba Garut. Selain itu, kerangka ini juga menjadi simbol nyata dari domba yang pernah mengalami dampak langsung dari tradisi ketangkasan domba Garut.

Elemen Karya Ketiga



Gambar 8 Elemen Karya Ketiga
Sumber: Penulis, 2025

Video dokumenter menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam karya ini. Video dokumenter ini merupakan kompilasi dari beberapa acara ketangkasan adu domba yang berlangsung di berbagai lokasi. Dokumentasi ini menampilkan realitas dari ketangkasan

domba Garut secara langsung, lengkap dengan narasi *voice over* yang informatif mengenai budaya, konteks sosial, hingga dampak yang dialami domba.

Karya Instalasi



Gambar 9 Karya Instalasi
Sumber: Penulis, 2025

Karya ini merupakan sebuah instalasi yang menyatukan beberapa elemen untuk satu kesatuan yang utuh. Instalasi ini bertujuan untuk memperkenalkan tradisi ketangkasan domba Garut, sekaligus merepresentasikan dampak yang dialami oleh domba adu dalam tradisi.

Elemen-elemen seperti tanduk domba asli yang telah patah, kerangka kepala domba Garut, serta video dokumenter dirangkai menjadi satu kesatuan visual dan naratif. Melalui penyatuan ini, pengamat diajak untuk tidak hanya mengenal budaya ketangkasan domba sebagai warisan tradisi, tetapi juga menyadari realitas fisik dan emosional yang dialami oleh domba adu.

KESIMPULAN

Karya instalasi multimedia dengan pendekatan *display* terbuka yang berjudul “Representasi dampak ketangkasan domba Garut dalam karya instalasi” merupakan

bentuk penyajian visual yang merepresentasikan tradisi ketangkasan domba Garut sekaligus mengungkap dampak nyata yang dialami oleh domba sebagai bagian dari tradisi tersebut. Melalui penggabungan elemen-elemen, karya ini menciptakan pengalaman instalatif juga menyampaikan narasi visual dan faktual yang saling melengkapi. Instalasi ini diharapkan mampu menjadi ruang reflektif bagi pengamat, untuk memahami bahwa tradisi budaya tidak selalu lepas dari konsekuensi. Karya ini tidak hanya menyajikan pengenalan terhadap budaya ketangkasan domba Garut, tetapi juga membuka ruang kesadaran atas dampak yang kerap kali tersembunyi di balik kemeriahan tradisi. Disarankan untuk terus mengembangkan konsep dengan menghadirkan dualitas perseptif guna memberi ruang disukusi yang lebih luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Bishop, C. (2005). *Installation Art*. London: Tate.
- Bourriaud, N. (2002). Relational Aesthetics. In N. Bourriaud, *Relational Aesthetics* (pp. 11-48). Paris: Les Presses du reel.
- Eco, U. (1989). *The Open Work*. Massachusetts: Harvard University Press.
- Ranciere, J. (2009). *The Emancipated Spectator*. 2009: Verso Books.(n.d.).
- Redaksi Trubus . (2019). *Domba Garut: Kekuatan Sosok Klengenan*. Depok: PT. Trubus Swadaya.
- Rosenthal, Mark. (2003). *Understanding Installation Art : From Duchamp to Holzer*, Universitas Michhigan. ISBN 10: 2791329847

Jurnal

- Difa, A. B. (2024). REPRESENTASI DALAM MEDIA DAN BUDAYA: PERSPEKTIF TEORI STUART HALL. *Sanak: Jurnal Studi Agama Agama*, 84.
- Febriani, R. (2022). Eksistensi Perempuan dalam Seni Laga Ketangkasan Domba Garut. *Kawistara: Jurnal Ilmiah Sosial dan Humaniora*, 305-306.

- Gustaman, B. (2021). Menilik Pertunjukan Adu Domba Di Priangan Pada Masa Kolonial. *Patanjala*, 214-216.
- Isnanta, S. D. (2020). STUDI PENCIPTAAN KARYA SENI INSTALASI "MARI KITA...!". *Jurnal Brikolase Online*, 161.
- Nurhuda, D. A. (2023). Penamaan Domba Sebagai Media Rekonstruksi Sejarah dan Budaya: Kajian Zoonimi Kabupaten Garut. *Sawerigading*, 102-103.
- Rachmawanti, Ranti., Gunawan, Djarlis., Supirza, Heri. (2019). Film as a Media of Internalization of Cultural Values for Millennial Generation in Indonesia, *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, volume 419:218.
- Ramandiaz, A. R, Endriawan, D., Rachmawanti, R. (2024), PERMAINAN TRADISIONAL ANAK DI ERA DIGITAL DALAM KARYA INSTALASI, *e-Proceeding of Art & Design* : Vol.11, 3778.
- Sofyan, A. N. (2024). Seni Ketangkasan Adu Domba Garut Sebagai Sarana Peningkatan Pariwisata. *Kabuyutan: Jurnal Kajian Ilmu Sosial dan Humaniora Berbasis Kearifan Lokal*, 7.

Website

- Arifa, S. N. (2022, Agustus 18). *Good News From Indonesia*. Retrieved from Good News From Indonesia: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2022/08/18/fakta-tanduk-memukau-domba-garut-yang-membuatnya-bernilai-ratusan-juta>
- Badan Pusat Statistik Indonesia. (2025, Februari 28). Retrieved from Badan Pusat Statistik: <https://www.bps.go.id/id/statistics-table/2/NDczIzl=/populasi-domba-menurut-provinsi.html>
- Parameter Media. (2021, September 15). Mengenal Domba Garut Domba Perkasa. Garut, Jawa Barat, Indonesia: <https://parametermedia.com/mengenal-domba-garut-domba-perkasa/>

Wawancara

- Maltin, T. F. (2025, April 13). Wawancara Ketangkasan Adu Domba. (R. A. Puspawijaya, Interviewer)