

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan kesenian Adu Domba yang dikembangkan kembali menjadi Kesenian Raja Dogar dan ingin mengetahui secara umum tentang Kesenian Raja Dogar dalam struktur pertunjukannya.

Sesuai dengan pokok permasalahan yang dikaji, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan dengan cara melihat obyek pengkajian sebagai suatu sistem, dengan kata lain obyek kajian dilihat sebagai satuan yang terdiri dari unsur yang saling terkait. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis. Metode ini dimaksudkan untuk menjelaskan dan memaparkan seluruh hasil penelitian sesuai dengan keadaan dilapangan. Metode ini juga membantu kita dalam mengetahui bagaimana caranya mencapai tujuan yang diinginkan.

Kesenian Raja Dogar adalah kesenian dari Desa. Kereseck Kec. Cibatu Kab. Garut. Potensi seni khas Desa Kereseck, yaitu Kesenian Raja Dogar alias Raja Domba Garut. Dalam proses pembuatan kesenian Raja Dogar ini, Entis Sutisna terinspirasi dari kesenian Adu Domba khas Garut. Dimana kesenian Adu Domba ini mempertunjukan ketangkasan adu domba nyata. Dari situlah Entis Sutisna menciptakan kesenian Raja Dogar yang merupakan perkembangan dari kesenian Adu Domba yang mempertunjukan adu domba yang dimainkan oleh 2 orang dengan memakai kostum domba tiruan. Kesenian Raja Dogar ini, terbentuk pada Tanggal 18 Desember 2005 oleh Bapak Entis Sutisna. Meski terbilang baru kesenian ini, tetapi kesenian ini merupakan Ikon Garut karena kesenian ini sangat berkembang pesat dan banyak yang menyukai kesenian ini, khususnya masyarakat garut, luar kota dan mancanegara.

Kata Kunci: Raja Dogar, Cibatu, Garut.

ABSTRACT

This study aims to determine the development of the Adu Domba cultivated back into the Raja Dogar and want to know in general about the structure Raja Dogar show.

In accordance with the subject matter being studied , this study used a qualitative approach , the approach by looking at the object assessment as a system , in other words, the object of study is seen as a unit composed of interrelated elements . The method used in this research is descriptive method of analysis . This method is intended to clarify and explain all the results of the study in accordance with the state of the field. This method also helps us in knowing how to achieve the desired goal.

Art is the art of Raja Dogar Desa Keresek Kecamatan Cibatu Kabupaten Garut. Potential art Keresek typical village , namely Arts Raja Raja Dogar is Raja Garut Sheep . In the process of making art is Raja Dogar , Entis Sutisna inspired art and Conquer typical of Garut. Where art and Conquer is a real demonstration of dexterity pitting. From there Entis Sutisna Raja Dogar create art which is the development of art that demonstrates Conquer pitting played by 2 people with artificial sheep costume. Raja Dogar 's art , formed on Date December 18, 2005 by Mr. Entis Sutisna. Although relatively new art , but this art is because Garut Icon art is growing rapidly and many who love this art , especially the arrowroot , outside the city and abroad.

Keywords : Raja Dogar , Cibatu , Garut .