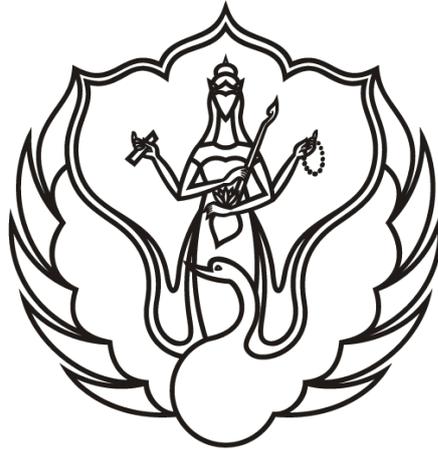


**ANALOGI IKAN CUPANG DALAM BUDAYA  
PALEMBANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI  
LUKIS**



**JURNAL**

oleh:

**Aan Hidayat**

**NIM 1412487021**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2021**

**ANALOGI IKAN CUPANG DALAM BUDAYA  
PALEMBANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI  
LUKIS**



**Aan Hidayat  
NIM 1412487021**

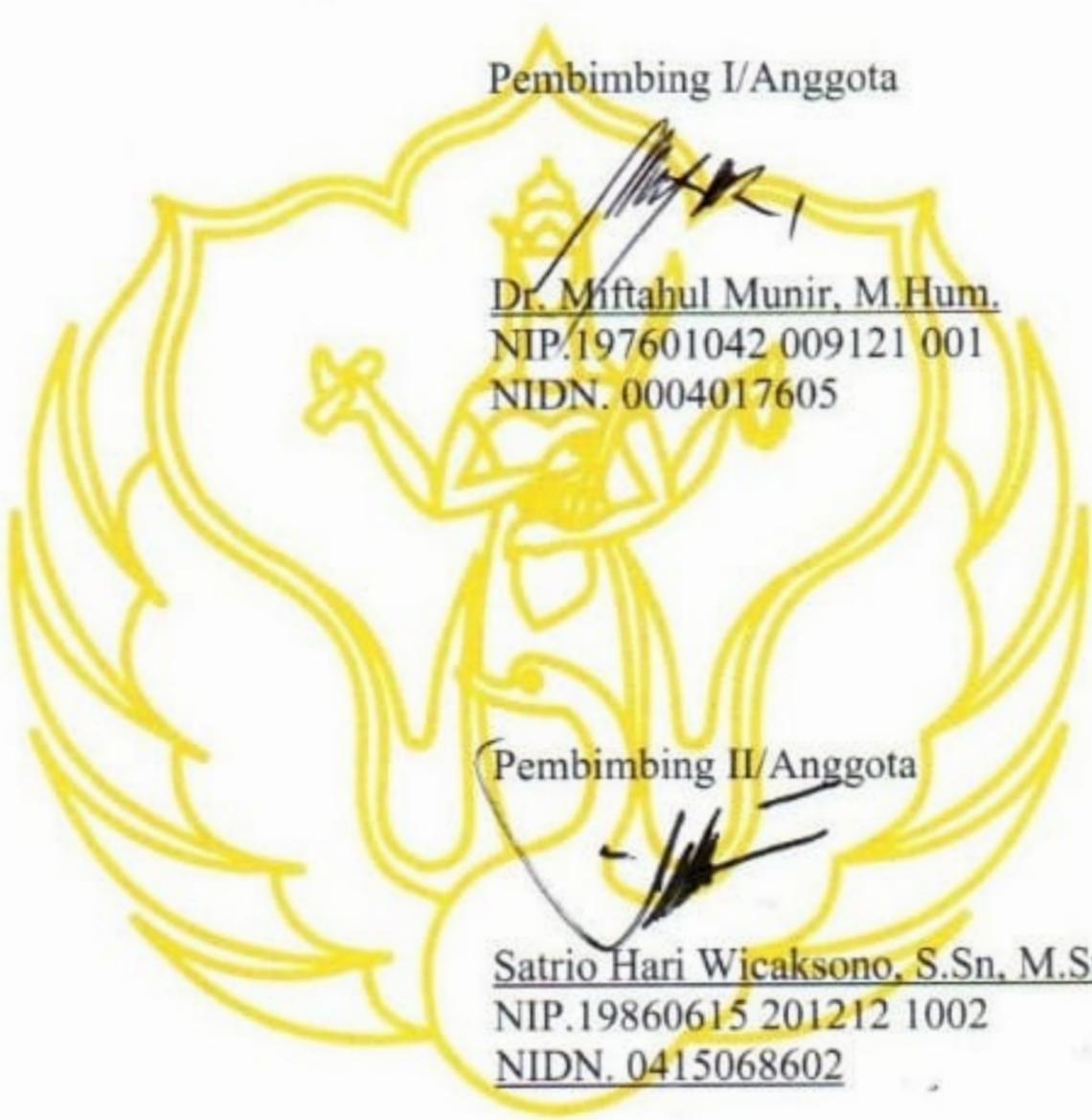
Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta Sebagai  
Salah Satu Syarat untuk Memperoleh  
Gelar Sarjana S-1 dalam Bidang  
Seni Rupa Murni  
2021

## HALAMAN PENGESAHAN

Jurnal Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni berjudul: ANALOGI IKAN CUPANG DALAM BUDAYA PALEMBANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI

LUKIS diajukan oleh Aan Hidayat, NIM 1412487021, Program Studi S-1 Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 28 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota

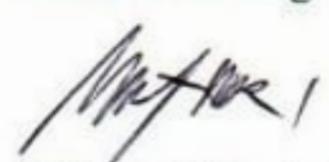


Dr. Miftahul Munir, M.Hum.  
NIP.197601042 009121 001  
NIDN. 0004017605

Pembimbing II/Anggota

Satrio Hari Wicaksono, S.Sn, M.Sn  
NIP.19860615 201212 1002  
NIDN. 0415068602

Mengetahui,  
Ketua Jurusan/Program Studi/Ketua/Anggota



Dr. Miftahul Munir, M.Hum.  
NIP.19760104 200912 1 001  
NIDN. 0004017605

# ANALOGI IKAN CUPANG DALAM BUDAYA PALEMBANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

Oleh: Aan Hidayat  
Institusi: Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Alamat institusi: Jl. Parangtritis Km. 6,5 Sewon, Bantul, Yogyakarta  
E-mail: [aanhidayath20@gmail.com](mailto:aanhidayath20@gmail.com)

## *Abstract*

*Indonesian culture, which is rich in regional languages, customs, traditions, and has distinctive colors and historical cultural heritage, is highlighted in this Final Project, because there are indications that many young people are currently experiencing a crisis of character, identity and integrity. So that the cultural discourse of Palembang in particular continues to be voiced regarding the noble values of counteracting negative external influences. In this case the Betta fish as an ornamental fish species typical of Palembang and Southeast Asia in general, is used as an analogy of the Palembang culture which is packaged in decorative-style paintings. The analogy of Betta fish in Palembang culture becomes a work of painting as one of the authors' efforts to reintroduce new forms of cultural products that have existed before. This must be carried out continuously for each generation, so as to create an understanding of respect for the arts and culture of their own region. If it is not introduced from now on, then in the future, the existing cultural arts will be forgotten and replaced by new cultural arts. Moreover, the emergence of new cultural arts from outside through various social media, which of course will affect the current cultural character. On the other hand, the author is concerned about the loss of cultural values, and not being actualized by society, especially the younger generation. Therefore, cultural discourse, especially related to noble values, must continue to be voiced to counteract negative external influences, one of which can be done by preserving, advancing, and developing these cultural values. It is necessary to bring cultural values back into the form of works.*

*Keywords: Betta Fish, Culture, Palembang, Painting.*

## **Abstrak**

*Budaya Indonesia yang kaya akan Bahasa daerahnya, adat, tradisi, serta memiliki ciri warna khas dan peninggalan sejarah budayanya menjadi sorotan dalam Tugas Akhir ini, dikarenakan ada indikasi di kalangan generasi muda saat ini banyak mengalami krisis karakter, identitas serta integritas. Sehingga wacana kebudayaan Palembang khususnya terus disuarakan terkait nilai-nilai luhur menangkal pengaruh eksternal-negatif. Dalam hal ini ikan Cupang sebagai species ikan hias khas Palembang dan Asia Tenggara umumnya, dijadikan analogi dari budaya Palembang tersebut yang dikemas dalam karya seni lukis bergaya Dekoratif. Menganalogikan ikan Cupang dalam budaya Palembang menjadi karya lukis sebagai salah satu upaya penulis memperkenalkan ulang bentuk baru dari produk budaya yang sudah ada sebelumnya. Hal ini harus terus-menerus dilakukan kepada setiap generasi, sehingga menimbulkan pemahaman menghargai seni budaya daerahnya sendiri. Jika tidak diperkenalkan dari sekarang, maka dimasa yang akan datang, seni budaya yang ada akan terlupakan dan tergantikan oleh seni budaya baru. Apalagi munculnya seni budaya baru dari luar melalui berbagai media social,*

*yang tentunya akan mempengaruhi karakter budaya yang ada saat ini. Di sisi lain penulis mengkhawatirkan nilai-nilai budaya hilang, dan tidak teraktualisasi masyarakat, khususnya generasi muda. Oleh karena itu, wacana kebudayaan, khususnya terkait nilai-nilai luhur harus terus disuarakan untuk menangkal pengaruh eksternal- negatif yang salah satunya dapat dilakukan dengan cara melestarikan, memajukan, dan mengembangkan nilai-nilai kebudayaan tersebut. Perlu kiranya nilai-nilai budaya Kembali diangkat dalam bentuk karya.*

***Kata Kunci:*** Ikan Cupang, Budaya, Palembang, Seni lukis.

## **A. Pendahuluan**

Seni merupakan hasil dari rangkaian pemahaman manusia berdasarkan pengalaman-pengalaman masa lampau, hari ini, dan spekulasi masa depan yang diwujudkan berdasarkan suasana batin maupun berbagai gejolak perasaan melalui wujud karya. Terkadang kegelisahan yang muncul dan dirasakan, tanpa disadari memiliki keterkaitan atau persamaan sifat dan karakter dengan objek yang dijumpai untuk di Analogikan sebagai ide berkarya. Seperti pernyataan Steve Jobs, Esensi seni adalah kreatifitas. Kreatifitas adalah perkara menghubungkan-kaitkan segala sesuatu yang tidak terhubung. Orang keatif boleh jadi terusik bilamana ditanya bagaimana mereka menciptakan sesuatu, sebab sesungguhnya mereka tidak membuat apa-apa, melainkan menghubungkan-kaitkan pengalaman-pengalaman yang mereka miliki, lalu merangkainya menjadi hal baru. (Steve Jobs)

Sebagai pelaku seni setiap seniman menciptakan gagasan atau ide kreatif yang tak jauh dari lingkungannya, pengalaman hidup atau fenomena yang pernah dialami. Perenungan dan pengamatan sangat dibutuhkan untuk merealisasikan/memvisualkan sebuah konsep yang muncul dari pikiran.

Karya hasil kreasi manusia tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan kesehariannya dan peradabannya. Semua saling berhubungan, memiliki keterkaitan dan keterikatan. Indonesia memiliki seni budaya sangat beragam, sumber daya alamnya kaya raya, dan alamnya yang indah. Kekayaan Indonesia salah satunya keragaman budayanya. Kekayaan dan keragaman budaya itu terbentuk berdasarkan proses panjang melalui interaksi antar suku di Indonesia maupun hasil persinggungan dengan budaya bangsa lain.

Di Sumatera Selatan yang ber-Ibukota Palembang, ada berbagai macam suku dan budaya dengan keberagaman etnis dan bahasa yang berbeda disetiap wilayah. Kekayaan Seni budaya masyarakat dan tradisi daerah yang dimiliki merupakan asset yang tidak akan habis digali apalagi terus dikembangkan. Bagaimana memperkenalkan dan memberitahukan budaya kepada orang lain menurut kemampuan masing-masing. Apa yang diketahui mengenai ciri dan karakter budaya sendiri. Ini sebaiknya disampaikan kepada orang lain, baik di lingkungan rumah, kampus, atau sesuai dengan kapasitas pergaulan yang dimiliki penulis. Dengan mengajarkan budaya ke luar komunitas budaya penulis, maka semakin banyak orang yang mengetahui mengenai budaya daerah sendiri maupun budaya daerah lain. Sehingga memperkaya diri sendiri dan orang lain dengan pengetahuan kebudayaan yang luas. Semakin banyak pengetahuan budaya yang dimiliki, maka semakin banyak ide untuk mengembangkannya dan semakin besar rasa untuk saling menghormati kebudayaan orang lain. Dengan kemampuan pengembangan itu pula kreasi-kreasi artistik lahir, kreasi artistik tersebutlah sebagai karya seni.

Dalam menciptakan karya seni, Penulis memperoleh inspirasi dari pengamatan terhadap segala sesuatu yang berada disekitar. Baik karena hubungan sosial masyarakat atau karena kontemplasi olah batiniah sendiri, kemudian dijadikan objek ekspresi seni. Dengan cara meneliti, menduplikasi ulang bentuk seni budaya dan ikan Cupang kedalam bentuk visual, menceritakan ulang, mendeskripsikannya, atau mengkolaborasikan dengan bentuk seni lain. Berdasarkan pengamatan ini perlu adanya pengembangan seni budaya daerah sesuai pengetahuan dan kemampuan penulis, yang diangkat sebagai ide dalam penciptaan karya seni lukis.

## **B. Konsep Penciptaan**

Konsep atau ide merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses penciptaan karya seni itu sendiri. Pada permasalahan konsep, merupakan suatu hal yang penting ketika sebuah karya lahir berdasarkan ungkapan hati, pengalaman, dan kejujuran yang mendalam dari seniman. Seperti yang telah diungkapkan oleh Dwi Mariantio dalam tulisannya *Antara Apolonian dan*

*Dionysian*, bahwa: Pilihan yang penting biasanya dipengaruhi oleh hasrat. Tampilan karya maupun garis sketsa seseorang biasanya senyawa dengan perangai dan pola pandang dia atas realitas. Demikian pula subjek dan materi yang direpresentasi, biasanya seirama dengan *passion* dan *desire*nya. M. Dwi Marianto, Artikel pengantar untuk mahasiswa seni tingkat akhir Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, *Antara Apollonian dan Dionysian* (Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2013) p.1.

Berdasarkan pengalaman dan pengamatan secara langsung maupun tidak langsung seringkali memunculkan gagasan penciptaan karya seni. Dalam Tugas Akhir ini, kesempatan tepat mengangkat tema “Analogi Ikan Cupang Dalam Budaya Palembang Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis”. Bagaimana menganalogikan karakter, warna dan bentuk ikan Cupang terhadap budaya Palembang yang ada, menjadi sebuah konsep berkarya, sehingga tercipta visual karya yang selaras antara karakter ikan Cupang dengan corak budaya Palembang.

Selain itu bagaimana mengkombinasikan antara kepentingan pribadi yang berhubungan dengan ikan cupang sebagai salah satu spesies ikan hias yang terdapat di rawa-rawa dan sungai yang ada di Palembang kini dibudidayakan menjadi objek karya lukis dipadukan dengan seni budaya daerah serta peninggalannya yang saat ini kurang perhatian, tidak mendapatkan tempat dimasyarakatnya sendiri, dan kurang ada peminatnya.

## **1. Gagasan Karya**

Menganalogikan ikan Cupang dalam budaya Palembang menjadi karya lukis sebagai salah satu upaya penulis memperkenalkan ulang bentuk baru dari produk budaya yang sudah ada sebelumnya. Hal ini harus terus-menerus dilakukan kepada setiap generasi, sehingga menimbulkan pemahaman menghargai seni budaya daerahnya sendiri. Jika tidak diperkenalkan dari sekarang, maka dimasa yang akan datang, seni budaya yang ada akan

terlupakan dan tergantikan oleh seni budaya baru. Apalagi munculnya seni budaya baru dari luar melalui berbagai media social, yang tentu akan mempengaruhi karakter budaya yang ada saat ini.

## **2. Konsep Visual**

Ungkapan visual pada masing-masing karya bukan berusaha untuk meniru rupa dan warnanya secara mentah-mentah, tetapi lebih memperdalam pengertiannya dan memahami realitas wujudnya dengan menciptakan bentuk-bentuk baru. Upaya ini tidak menutup kemungkinan untuk menghasilkan karya yang memiliki ciri khas pribadi.

Dalam hal ini yang menjadi penekanan adalah perwujudan eksplorasi visual dari objek di dalam setiap karya yang dihadirkan. Penggambaran dari masing-masing karya tersebut berangkat dari usaha dalam menyusun dan menggabungkan beberapa unsur bentuk untuk mewujudkannya menjadi satu kesatuan, sehingga tercipta arti baru, di mana karya yang diwujudkan tidak terhenti sebagai karya yang hanya menampilkan objek (Ikan Cupang dan budaya Palembang) dalam keadaan yang tampak nyata. Terdapat beberapa adanya permainan dan usaha eksplorasi terkait bentuk maupun visual yang bersifat imajinatif.

“Analogi Ikan Cupang Dalam Budaya Palembang Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” adalah usaha untuk melakukan percobaan dan penjelajahan kemungkinan dalam mengolah ide-ide terkait dengan objek, yaitu Ikan cupang berdasarkan ciri fisik maupun prilakunya yang dihubungkan dengan budaya Palembang. Seluruh ide dalam karya merupakan hasil dari proses pencarian bentuk-bentuk baru dan bersumber dari pengamatan tentang Ikan Cupang dan pengalaman hidup selama di Palembang, kemudian direpresentasikan melalui pengorganisasian unsur-unsur dasar seni rupa ke dalam lukisan. Karya disusun dalam suatu harmoni dan memiliki ciri khas pribadi dengan memperhatikan berbagai

pertimbangan artistik. Penggambaran pada karya yang ada merupakan hasil dari kreativitas dalam mengolah dan menghadirkan bentuk yang memiliki daya khayal dan mengandalkan imajinasi. Sebagai contoh, terdapat usaha untuk memainkan bentuk, baik dari segi proporsi, penggabungan dengan objek lain, maupun mengubah wujud tersebut menjadi lebih ekstrim berdasarkan sifat-sifat yang dimiliki objek.

### C. Proses Penciptaan

Keberhasilan terciptanya karya yang memuaskan ditunjang oleh hal-hal teknis, alat dan bahan yang digunakan. Namun tergantung juga bagaimana memilih serta menguasai alat dan bahannya. Proses penciptaan karya seni selalu dikaitkan dengan masalah teknis bahan dan alat yang digunakan karena keberhasilan proses penciptaan ditunjang oleh pemilihan dan penggunaan material, bahan, dan teknik yang tepat sesuai konsep penciptaan.

#### 1. Pra Penciptaan

Dalam proses penciptaan karya, beberapa karya seniman menjadi referensi terkait tentang ide atau gagasan, unsur-unsur artistik didalamnya, maupun hal teknis dijadikan acuan yaitu :



Gb. 1. *The Kiss, acrylic on canvas, 180cm x180cm, 1907-1908, by Gustav Klimt*  
(sumber: [www.brushiz.com](http://www.brushiz.com) dikases tanggal 16 April 2021)

*Art Nouveau* dipandang sebagai suatu gaya seni "total" yang menggabungkan arsitektur, seni grafis, desain interior, dan sebagian besar seni dekoratif seperti perhiasan, mebel, tekstil, kerajinan perak rumah tangga serta pencahayaan dan perkakas lainnya, juga seni murni. Menurut filosofi gaya ini, seni seharusnya merupakan suatu cara hidup. Bagi banyak orang Eropa yang berada, adalah mungkin untuk hidup dalam sebuah rumah bercorak art nouveau yang menggunakan kerajinan keramik (misalnya peralatan makan, perhiasan, kotak rokok, dll.), kain, perlengkapan makan dari perak, dan mebel *Art Nouveau*. Para seniman berkehendak untuk mengkombinasikan seni murni dan seni terapan, bahkan pada objek-objek utilitarian.

Proses imajinasi karya dari seniman asal Austria, Gustav Klimt ini seperti halnya penulis menganalogikan perhiasan emas dan keindahan taman dalam adegan sacral cinta kasih agung dengan sebuah ciuman. Ciuman seperti sebuah prosesi yang agung dan sakral. Hal ini merferensi penulis dalam pembuatan gambaran yang cukup membantu dalam mengelola warna dan komposisi pada Tugas Akhir Analogi Ikan Cupang dalam Budaya Palembang.



Gb. 2. Edo Pili, benang-benang berhamburan, *acrylic on canvas*, 150cm x 112cm, 2015(sumber: <https://indoartnow.com> diakses tanggal 16 April 2021)

Karya dari seniman asal Indonesia Edo Pili aka Edo Pili seniman yang lahir dan besar di kota Bandung, mulai belajar seni patung di Institut Seni Indonesia pada tahun 1990 sampai 1997 dan Edo juga menekuni seni lukis, Edo juga salah satu mahasiswa yang cukup kritis pada masa kuliah dan itu juga yang menjadi dasar pemikiran karya-karyanya, menjadi referensi yang sangat membantu dalam memvisualkan figur terkesan menyatu dengan *background* dan objek lainnya dan membantu dalam memvisualkan *background* yang sesuai pada karya seni lukis. Motif dan warna yang terdapat pada ikan Cupang penulis diaplikasikan untuk mendekorasi figure budaya sebagai pilihan dalam objek lukis.

Dalam hal ini yang menjadi penekanan adalah perwujudan eksplorasi visual dari objek di dalam setiap karya yang dihadirkan. Penggambaran dari masing-masing karya tersebut berangkat dari usaha dalam menyusun dan menggabungkan beberapa unsur bentuk untuk mewujudkannya menjadi satu kesatuan, sehingga tercipta arti baru, di mana karya yang diwujudkan tidak terhenti sebagai karya yang hanya menampilkan objek (Ikan Cupang dan budaya Palembang) dalam keadaan yang tampak nyata. Terdapat

beberapa adanya permainan dan usaha eksplorasi terkait bentuk maupun visual yang bersifat imajinatif.

## 2. Penciptaan

Keberhasilan terciptanya karya yang memuaskan ditunjang oleh hal-hal teknis, alat dan bahan yang digunakan. Namun tergantung juga bagaimana memilih serta menguasai alat dan bahannya. Keterampilan teknik penguasaan.

Proses penciptaan karya seni selalu dikaitkan dengan masalah teknis bahan dan alat yang digunakan karena keberhasilan proses penciptaan ditunjang oleh pemilihan dan penggunaan material, bahan, dan teknik yang tepat sesuai konsep penciptaan.

Berikut akan diuraikan mengenai bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam proses perwujudan karya tugas akhir ini.

### a. Bahan

#### 1. Cat akrilik

Cat yang digunakan berjenis akrilik karena cenderung lebih aman, tidak memiliki aroma menyengat seperti cat minyak dan mempunyai sifat yang cepat kering. Hal ini akan memudahkan dalam pengolahan warna dan pencapaian karya yang diharapkan.

#### 2. Cat semprot

Cat semprot digunakan untuk membuat *background* dan membuat efek-efek tertentu.

#### 3. Kain kanvas

Kain kanvas yang digunakan adalah dari jenis kain kanvas berkualitas terbaik yang memiliki permukaan halus guna menghasilkan warna yg terlihat padat.

#### 4. Spanram

Spanram adalah material yang terbuat dari kayu dan digunakan untuk membentangkan kanvas.

#### 5. *Varnish* (pernis)

Pemakaian pernis ini dimaksudkan untuk menjaga keawetan dan mencegah lukisan dari kerusakan, melindungi permukaan lukisan dari debu, kotoran, maupun jamur.

## **b. Alat**

### **1. Kuas**

Penggunaan kuas berbagai jenis dan ukuran dimaksudkan untuk mendukung setiap perwujudan karya, karena kuas memiliki karakter dan fungsinya masing-masing. Semakin piawai dan mengetahui teknik penggunaan dalam setiap jenisnya, tentunya akan semakin memudahkan dalam proses pencapaian karya yang diharapkan.

Menurut I Gede Arya Sucitra, Kuas wajib memiliki kehalusan dan da kualitas yang berbeda dengan kuas untuk rumah tangga. Apapun jenis kuas kuas yang kita beli, sangat penting diingat bahwa kuas-kuas tersebut harus memiliki titik jatuh ujung yang baik dan bentuknya bertahan lama, (I Gede Arya Sucitra, Pengetahuan Bahan Lukisan, hlm 88). Kuas yang besar digunakan untuk membuat *background*, sementara kuas kecil digunakan saat detail karya.

### **2. Gun Tacker**

Alat Gun Tacker digunakan untuk mengunci kain kanvas yang di bentangkan pada spanram.

### **3. Pisau *Valet***

Pisau *Valet* berbagai ukuran dan merk digunakan untuk mencampur cat pada *Valet* dan menorehkan cat pada lukisan.

### **4. Kapur Tulis**

Kapur Tulis digunakan untuk membuat sket tambahan di atas lukisan pada setiap tahapan-tahapannya, supaya dengan mudah dihapus.

5. Pensil

Pensil digunakan saat proses sektsa yang di inginkan dalam proses pembuatan karya.

6. Ember plastik

Ember plastik digunakan untuk tempat pembersihan kuas dari cat setelah selesai digunakan.

7. *Cup* Plastik

*Cup* Plastik digunakan sebagai tempat pencampuran atau wadah cat saat proses pembuatan karya.

### 3. Pasca Penciptaan

Ungkapan visual pada masing-masing karya bukan berusaha untuk meniru rupa dan warnanya secara mentah-mentah, tetapi lebih memperdalam pengertiannya dan memahami realitas wujudnya dengan menciptakan bentuk-bentuk baru. Upaya ini tidak menutup kemungkinan untuk menghasilkan karya yang memiliki ciri khas pribadi.

Dalam hal ini yang menjadi penekanan adalah perwujudan eksplorasi visual dari objek di dalam setiap karya yang dihadirkan. Penggambaran dari masing-masing karya tersebut berangkat dari usaha dalam menyusun dan menggabungkan beberapa unsur bentuk untuk mewujudkannya menjadi satu kesatuan, sehingga tercipta arti baru, di mana karya yang diwujudkan tidak terhenti sebagai karya yang hanya menampilkan objek (Ikan Cupang dan budaya Palembang) dalam keadaan yang tampak nyata. Terdapat beberapa adanya permainan dan usaha eksplorasi terkait bentuk maupun visual yang bersifat imajinatif.

#### D. Deskripsi Karya

## 1. Judul Karya 1

Tari Gending Sriwijaya, 2021, Cat Akrilik di kanvas , 50 cm × 50 cm. Karya ini sebagai bentuk visual dari Tari Gending Sriwijaya yang merupakan representasi dari nenek moyang nusantara. Tari ini juga sebagai bangsa yang besar, bangsa yang menghargai dan menghormati persaudaraan antar sesamanya. Tarian kolosal ini menggambarkan kegembiraan para gadis, menggambarkan Kerajaan Sriwijaya sebagai tuan rumah yang ramah, yang tulus dan terbuka menyambut tamu, sebagai esensi dari sikap saling menghormati antar sesama manusia, dan bersyukur atas karunia Tuhan Yang Maha Esa. Ditarikan 9 orang penari perempuan, sebagai representasi dari sembilan sungai yang ada di Sumatera Selatan.



**Gambar 1**  
(Foto: Aan Hidayat, 2021)

## 2. Judul Karya 2

Upacara Adat, 2021, Cat Akrilik di kanvas, 50 × 50 cm . Karya ini merepresentasikan upacara adat perkawinan Palembang yang

dilaksanakan berdasarkan budaya dan aturan Palembang bahwa busana dan ritual adatnya mewariskan keagungan serta kejayaan Sriwijaya yang mengalami keemasan berpengaruh di Semanjung Melayu. Pada zaman kesultanan Palembang sekitar abad 16, perkawinan ditentukan oleh keluarga besar dengan pertimbangan bobot, bibit dan bebet.



**Gambar 2**  
(Foto: Aan Hidayat, 2021)

### 3. Judul Karya 3

Aesan Adat, 2021, Cat Akrilik di kanvas, 50 cm × 50 cm. Karya



ini merepresentasikan perhiasan atau *Aesan* yang menunjukkan keagungan dan kemegahan di kepala pengantin perempuan ketika acara resepsi pernikahan di Palembang. Pakaian ini dikenakan saat upacara adat perkawinan Palembang.

**Gambar 3**  
(Foto: Aan Hidayat, 2021)

## E. Simpulan

Ikan Cupang *Betta*, atau dalam bahasa Palembang namanya ikan *Tempalo* merupakan ikan sungai biasa kemudian menjadi ikan hias setelah di sejak sekolah dasar memelihara dan kini kemudian penulis membudidayakannya. Kedekatan emosional dengan ikan *Tempalo* sedikit banyak faham, bentuk, karakter, sifatnya, gerakannya, namun warna-warna yang akan muncul dari setiap keturunannya selalu berbeda, tidak dapat diprediksi secara akurat. Inilah yang menarik dan mengesankan penulis seperti sebuah tantangan. Sehingga objek ikan *Tempalo* menjadi visualisasi dari gagasan karya selama ini.

Di sisi lain penulis mengkhawatirkan nilai-nilai budaya hilang, tidak

teraktualisasi masyarakat, khususnya generasi muda. Kita akan kehilangan fondasi etik dan landasan fundamental dalam kehidupan berbangsa dan bernegara yang secara potensial akan berujung pada terpecah-belahnya persatuan bangsa. Ada indikasi kita mengalami krisis karakter dan identitas serta integritas di kalangan generasi muda saat ini. Oleh karena itu, wacana kebudayaan, khususnya terkait nilai-nilai luhur harus terus disuarakan untuk menangkal pengaruh eksternal- negatif yang salah satunya dapat dilakukan dengan cara melestarikan, memajukan, dan mengembangkan nilai-nilai kebudayaan tersebut. Perlu kiranya nilai-nilai budaya Kembali diangkat dalam bentuk karya.

Sehingga muncul Analogi Ikan Cupang Dalam Budaya Palembang Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis, sebagai kontribusi penulis untuk menciptakan, mengembangkan dan melestarikan seni budaya daerah asal penulis dilahirkan dan dibesarkan di kota Palembang, Sumatera Selatan, yang kaya akan Bahasa daerahnya, adat, tradisi, memiliki ciri warna khas dan peninggalan sejarah budayanya melalui karya seni lukis.

Semoga saja karya Tugas Akhir ini yang menghadirkan bagaimana budaya Palembang baik yang berupa cerita legenda dan peninggalan, divisualkan dengan analogi ikan Cupang mendapatkan tempat di masyarakat terutama generasi muda dan memberikan inspirasi serta lebih mengenal dan menghargainya. Berharap turut serta mengembangkan serta melestarikannya.

Selama proses pembuatan seluruh karya, mulai dari konsep hingga perwujudannya tentu terdapat hambatan dan kemudahan yang dialami baik yang bersifat teknis maupun yang bersifat praktis, memberikan pengalaman dan wawasan tentang pemecahan masalah dalam proses berkarya. Dengan segala kekurangan dan kelebihan yang terdapat dalam Tugas Akhir ini menjadi pelajaran yang bermanfaat. Semoga karya yang tercipta dapat

memberikan kontribusi bagi perkembangan seni lukis dalam ruang lingkup akademis, serta menambah wawasan pembaca, pengamat atau masyarakat luas untuk menelusuri dan memahami lebih dalam proses kreatif penciptaan karya seni lukis.

## **F. Kepustakaan**

### **Buku:**

K. Langer, Suzanne, *Problematika Seni*, terjemahan FX.Widaryanto, Bandung: STSI Bandung, 2006.

Mariato, M. Dwi, *ART & LEVITATION: Seni Dalam Cakrawala Quantum*, Yogyakarta: Pohon Cahaya, 2015.

Soedarso, SP., *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta: Saku Dayar Sana, 1990.

Sucitra, I Gede Arya, *Pengetahuan Bahan Lukisan*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2013.

Susanto, Mikke, *Diksi Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*, Yogyakarta: DktiArt Lab & Djagad Art House, 2011.

TM, Soegeng, *Tinjauan Seni Rupa*, Yogyakarta: Saku Sana Yogyakarta, 1987.

### **Kamus:**

Moeliono, Anton M. (ed), *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1998.

### **Artikel Pengantar**

Mariato, M. Dwi, Artikel pengantar untuk mahasiswa seni tingkat akhir Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia Yogyakarta, *Antara Apollonian dan Dionysian*, Yogyakarta: Institut Seni Indonesia Yogyakarta, 2013.

### **Daftar Laman**

<https://indoartnow.com>(Diakses tanggal (Diakses tanggal 16 April 2021 pukul 02.24 WIB

<https://kbbi.kata.web.id> (Diakses tanggal 17 April 2021 pukul 23.10 WIB)

<https://www.kompasiana.com>(Diakses tanggal 18 April 2021 pukul 22.12 WIB)

<https://www.palembang.go.id> (Diakses tanggal 16 April 2021 pukul 02.24 WIB)

<https://www.pinterest.com>,(Diakses tanggal 16 April 2021)

–