

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



PENCIPTAAN KARYA SENI

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

Tugas Akhir karya Seni berjudul :


**ANALOGI IKAN CUPANG DALAM BUDAYA PALEMBANG
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS** diajukan oleh Nama: Aan
Hidayat NIM: 1412487021, Program studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni
Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah
disetujui oleh Tim Pembina Tugas Akhir pada tanggal 31 Mei 2021.

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

Cognate/Anggota


Dr. Edi Sunaryo, M. Sn.

NIDN. 0004064304

Ketua Jurusan

Program Studi/Ketua/Anggota


Dr. Miftahul Munir M. Hum

NIP.197601042 009121 001

NIDN. 0004017605



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aan Hidayat

NIM : 1412487021

Jurusan : Seni Rupa Murni

Fakultas : Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Judul Penciptaan : ANALOGI IKAN CUPANG DALAM BUDAYA

PALEMBANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN SENI LUKIS

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni yang telah penulis buat ini adalah hasil karya sendiri dan benar keasliannya, kecuali yang secara tertulis diacu dalam Laporan Tugas Akhir ini yang disebutkan dalam daftar pustaka. Apabila di kemudian hari penulisan Laporan Tugas Akhir ini merupakan plagiat atau jiplakan terhadap karya orang lain, maka penulis bersedia mempertanggung jawabkan sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan tata tertib yang berlaku di Institut Seni Indonesia Yogyakarta. Demikian pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak dipaksakan.

Yogyakarta, 31 Mei 2021

Aan Hidayat

Tugas Akhir Ini Kupersembahkan untuk

Ayah dan Ibuku tercinta...

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa beserta alam semesta yang telah memberikan kemudahan berpikir sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini yang berjudul **“ANALOGI IKAN CUPANG DALAM BUDAYA PALEMBANG”** untuk memperoleh gelar Strata 1 di Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta dengan sebaik-baiknya.

Suka dan duka tentu saja dirasakan dalam proses penyusunan karya tulis dan penciptaan karya lukis ini. Proses penciptaan karya dan penulisan tentu masih banyak kekurangan yang perlu di perbaiki agar lebih baik lagi. Tugas Akhir ini diharapkan dapat menjadi alternatif dan tambahan sudut pandang bagi pembaca, penikmat seni dan orang sekitar.

Penulisan ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Hormat dan ucapan terimakasih yang mendalam disampaikan kepada :

1. Pembimbing Tugas Akhir Dr. Miftahul Munir, M.Hum. Selaku Dosen pembimbing I, yang telah banyak memberikan kritik dan saran selama proses penulisan Tugas Akhir.
2. Satrio Hari Wicaksono, M.Sn. Selaku Dosen pembimbing II yang telah memberikan banyak masukan dan kritik selama proses penulisan Tugas Akhir.
3. Cognate.
4. Ketua Tim Penguji.
5. Prof. M. Agus Burhan, M. Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Para Dosen yang telah mengajarkan dan memberikan banyak ilmu selama studi di Fakultas Seni Rupa Jurusan Seni Murni.
7. Ayah, Ibu, Adik-adik dan Keluarga besar yang selalu mendukung dan medo'akan untuk kelancaran selama perkuliahan di Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Staf Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

9. Serta Sahabat-sahabat terbaik yang selalu mendukung dan memberi semangat selama proses berkarya sampai penulisan Tugas Akhir.

Demikian ucapan terimakasih disampaikan. Jika ada pihak-pihak yang belum disebutkan dalam tulisan ini mohon maaf yang sebesar-besarnya. Akhir kata semoga apa yang penulis persembahkan ini dapat bermanfaat bagi semua.

Yogyakarta, 4 Juni 2021

Aan Hidayat

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL 1.....	i
HALAMAN JUDUL 2.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	3
B. Rumusan Penciptaan.....	7
C. Tujuan dan Manfaat.....	7
D. Makna Judul.....	7
BAB II KONSEP.....	
A. Konsep Penciptaan.....	11
B. Konsep Perwujudan.....	30
BAB III PROSES PEMBENTUKAN.....	
A. Bahan.....	34
B. Alat.....	37
C. Teknik.....	41

D. Tahap Pembentukan.	42
BAB IV DESKRIPSI KARYA	55
BAB V KESIMPULAN	77
DAFTAR PUSTAKA.....	79

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar 1. Gustav Klimt "The Kiss" 1907-1908.....	12
Gambar 2. Edo Pulu "Benang-benang Berhamburan" 2015.....	13
Gambar 3. Ikan Cupang Halfmoon	17
Gambar 4. Plakat Koi	18
Gambar 5. Fancy Koi	18
Gambar 6. Koi Copper dan Nemo Copper	19
Gambar 7. Halfmoon Super Red	20
Gambar 8. Rumah Limas Palembang.....	21
Gambar 9. Kapal Jukung Palembang... ..	22
Gambar 10. Jembatan Ampera	23
Gambar 11. Tari Gending Sriwijaya	24
Gambar 12. Tari Tanggai	25
Gambar 13. Ukiran Khas Palembang	26
Gambar 14. Songket Motif Lepus Maron Ombak Kristal Berlian... ..	27
Gambar 15. Batu Putri Si Pahit Lidah.....	28
Gambar 16. Sultan Mahmud Badaruddin II Pada Uang Kertas	29

BAB III

Gambar 17. Cat akrilik.	34
Gambar 18. Cat semprot.....	35
Gambsr 19. Kain kanvas	35
Gambar 20. Spanram.....	36
Gambar 21. <i>Varnish</i> (pernis).....	37
Gambar 22. Kuas	38
Gambar 23. <i>Gun Tacker</i>	38
Gambar 24. Pisau Valet.....	39
Gambar 25. Kapur Tulis	39
Gambar 26. Pensil	40
Gambar 27. Ember plastik.....	40
Gambar 28. Palet	41
Gambar 29. Pembuatan Spanram	42
Gambar 30. Tahap pemasangan kanvas	43
Gambar 31. Tahap plamir.....	43
Gambar 32. Tahap pelamir yang sudah merata.....	44
Gambar 33. Budidaya Ikan Cupang	45

Gambar 34. Ikan Cupang Anakan	46
Gambar 35. Sketsa pada kertas.....	46
Gambar 36	47
Gambar 37	47
Gambar 38	48
Gambar 39. Pemunculan (<i>Insight</i>).....	48
Gambar 40. Sketsa Pada Kertas	49
Gambar 41. Proses sketsa pada kanvas	50
Gambar 42. Pemberian warna	50
Gambar 43. Membuat ornamen baju	51
Gambar 44. Proses pendetailan.	51
Gambar 45. Proses Evaluasi	52
Gambar 46. Pemberian tanda tangan.....	53
Gambar 47. Pemberian <i>varnish</i>	53
Gambar 48. Karya yang telah selesai	54
 BAB IV	
Karya 1.AanHidayat, “Ampera Saksi Bisu”, 50 cm × 50 cm, Akrilik di kanvas, 2021.....	55

Karya 2. AanHidayat, “Rumah Besamo Palembang”, 50 cm × 50 cm, kanvas, 2021.....	56
Karya 3. AanHidayat, “Si PahitLidah”, 50 × 50 cm, Akrilik di kanvas, 2021	57
Karya 4. AanHidayat, “Perahu Kajang Melaju”, 50 cm × 50 cm, Akrilik di kanvas, 2021.....	58
Karya 5. AanHidayat, “Sultan Mahmud Badaruddin II”, 50 cm × 50 cm, Akrilik di kanvas, 2021	59
Karya 6. AanHidayat, “Putri Kembang Dadar”, 50 cm × 50 cm, Akrilik di kanvas, 2021	60
Karya 7. AanHidayat, “Gending Sriwijaya”, 50 cm × 50 cm, Akrilik di kanvas, 2021	61
Karya 8. AanHidayat, “Tari Gending Sriwijaya”, 50 cm × 50 cm, Akrilik di kanvas, 2021	62
Karya 9. AanHidayat, “AesanAdat”, 50 cm × 50 cm, Akrilik di kanvas, 2021	63
Karya 10. AanHidayat, “UpacaraAdat”, 200 × 170 cm, Akrilik di kanvas, 2021	64
Karya 11. AanHidayat, “Pulau Kemaro #1”, 90cm × 70 cm, Akrilik di kanvas, 2021	65
Karya 12. AanHidayat, “Pulau Kemaro #2”, 100 cm × 90 cm, Akrilik di kanvas, 2021	67
Karya 13. AanHidayat, “Tari Tanggai”, 100 cm × 100 cm, Akrilik di kanvas, 2021	69
Karya 14. AanHidayat, “Tarian Musi”, 70 cm × 90 cm, Akrilik di kanvas, 2021	70
Karya 15. AanHidayat, “Si Pahit Lidah Murka”, 70 cm × 90 cm, Akrilik di kanvas, 2021	71

Karya 16. AanHidayat, “Tempalo Musi”, 170 × 200 cm, Akrilik di 2021.....	72
Karya 17. AanHidayat, “Jalur Kehidupan Musi”, 170 × 200 cm, Akrilik di kanvas, 2021.....	73
Karya 18. AanHidayat , “Songket”, 160 × 200 cm, Akrilik di kanvas, 2018.....	74
Karya 19. AanHidayat, “Purnama di Sungai Musi ”, 150 × 200 cm, Akrilik di kanvas, 2021	75
Karya 20. AanHidayat, “Tempalo Seberang Ulu”, 140 × 160 cm, Akrilik di kanvas, 2021	76

DAFTAR LAMPIRAN

CURRICULUM VITAE.....	81
POSTER PAMERAN.....	83
KATALOGUS.....	84
SUASANA PAMERAN.....	85

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.

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.

BAB I

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 segala sesuatu yang tidak terhubung. Orang kreatif 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)

Seni memperkokoh dirinya sendiri dalam kejujurannya mengungkap realita. Sebagaimana menurut Agus Sachari bahwa, “Seni mengajarkan manusia untuk menjadikan benda-benda berwujud rupa dan menyajikan realitas yang lebih kaya dan lebih hidup, sehingga wawasan estetis menjadi lebih menukik ke dalam struktur formal realitas”. Agus Sachari, *Estetika: Makna, Simbol dan Daya* (Bandung: ITB, 2002) p.17. Seni menawarkan dimensi realitas yang terpendam dan tidak terlihat hanya dari gejala-gejala yang tampak secara permukaan. Seniman menghayati sedalam-dalamnya dan menyingkap realitas baru, sehingga lahirlah sebuah karya seni.

Konsep atau ide merupakan salah satu bagian terpenting dalam proses penciptaan karya seni itu sendiri. Sebelum karya tersebut lahir, tentunya seorang seniman terlebih dahulu memiliki garis besar pemikiran maupun konsep wujud karya. Gagasan tersebut dapat hadir melalui berbagai proses, misalnya perenungan, pengamatan maupun pengalaman, yang akan dikembangkan lebih jauh sampai akhirnya tercipta menjadi sebuah karya.

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 Marianto 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 *desirenya*. 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.

Pernyataan tersebut menarik, ketika sebuah karya dan konsepnya mampu menunjukkan kepribadian dan cara pandang seseorang dalam memaknai realitas. Konsep yang semula bersifat virtual, akan mudah diidentifikasi maknanya dalam bentuk karya dan akhirnya memiliki nilai jika dipengaruhi oleh keinginan yang besar dan dilandasi kejujuran. Tentunya rangkaian upaya tersebut tidak terlepas dari pengamatan dan perenungan mendalam yang telah dilakukan.

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.

Kreatifitas lahir dari berbagai gagasan yang dirangkai sedemikian rupa, guna memenuhi suatu kebutuhan. Kebutuhan itu selalu berubah, maka demikian cara pemenuhan kebutuhan. Dari inilah muncul berbagai keunikan, kekhasan dan keberagaman. Selain itu, patut digaris bawahi, bahwa seni dan kreatifitas hanya dapat tumbuh dan berkembang bila ada keberagaman.

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.

A. LATAR BELAKANG

Adat tradisi, nilai-nilai luhur, dan kearifan lokal yang dimiliki dan dihidupi bersama secara turun-temurun oleh suatu kelompok masyarakat tertentu dalam suatu bangsa, memiliki ciri khas kebudayaan tersendiri yang dapat dimaknai sebagai identitas atau jati diri suatu bangsa. Kebudayaan memiliki peran serta fungsi yang sentral dan mendasar sebagai landasan utama dalam tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara, karena suatu

bangsa akan menjadi besar jika nilai-nilai kebudayaan telah mengakar dalam sendi kehidupan masyarakat.

Seperti yang diketahui penulis melalui catatan sejarah, kebudayaan yang terbentuk saat ini, terjadi karena akulturasi budaya dari perjalanan waktu yang sangat panjang. Dari sanalah terjadinya pertemuan suatu budaya asli dengan budaya yang baru yang kemudian hidup berdampingan dan saling melengkapi.

Khususnya di Palembang yang berprovinsi Sumatera Selatan tempat kelahiran penulis. ada berbagai macam suku dan budaya dengan keberagaman etnis dan bahasa yang berbeda disetiap wilayah daerah. Setiap wilayahnya memiliki kekhasan masing-masing, seperti halnya negara Indonesia yang kaya akan budayanya, di kota Palembang seperti layaknya Nusantara kecil yang kaya akan budayanya yang beraneka ragam.

Begitu juga dengan ikan Cupang yang menjadi ide untuk mengumpamakan semua itu. Beragam jenis dan warna pada Ikan cupang, memiliki variasi yang berbeda dan tentu memunculkan pola dan motif yang tak terduga dari satu indukan. warna yang beraneka ragam dalam hal ini mencerminkan budaya yang beraneka ragam pula.

Ketertarikan penulis menganalogikan Ikan Cupang Ini Tidak hanya keindahan pada fisiknya saja, jika di perhatikan dari pola perilaku ikan cupang yang dicampurkan dalam satu wadah yang dibuat layaknya habitat alaminya, akan bersinggungan dengan peristiwa kehidupan yang terjadi pada manusia.

pengamatan serta pengalaman pribadi penulis pada saat menjalani kehidupan di Palembang hingga sampai menginjak tanah jawa yaitu Yogyakarta. Sebagai pendatang/perantau, yang baru mengenal lingkungan baru, perlu dilakukan adaptasi untuk bisa menyatu dan berbaur didalam ruang lingkup itu. Perbedaan adat-istiadat dan budaya yang berbeda terkadang menjadi batasan dalam hal bersosialisasi. Untuk itu perlu pemahaman, pembelajaran dan toleransi untuk bisa menyatu. Sama halnya dengan ikan cupang yang hidup di air tawar, namun tidak semua air memiliki kualitas yang sama, perlu adaptasi agar bisa nyaman dan bertahan hidup.

Merengung sambil mengamati pola perilaku Ikan Cupang menjadi

rutinitas sehari-hari disamping mengisi waktu luang untuk menghibur diri. Dengan mengamati corak dan keindahan warnanya yang sangat menarik. Dilihat dari figurnya secara khusus, yang menarik dari Ikan Cupang jenis Halfmoon, nemo, koi, dan lain-lain ini adalah pada keindahan visualnya. Tubuhnya seperti dilukis dengan warna yang secara natural dan ekornya nampak seperti memakai gaun yang menjuntai. Pola gerakannya pun terlihat seperti mereka sedang menari.

Setelah mengamati dan membayangkan suatu obyek timbullah stimulus/rangsangan pada diri untuk berkreatifitas, selanjutnya penulis menangkap suatu makna pada obyek tersebut secara pribadi sesuai dengan pengalaman.

Indonesia sebagai negara kepulauan adalah negara-bangsa yang memiliki kekayaan dan keragaman budaya nusantara, merupakan daya tarik tersendiri di mata dunia. Adat tradisi setiap pulau memiliki cara tersendiri dalam pola kehidupannya dan berkeseniannya. Mulai lunturnya wacana kebudayaan nusantara di kalangan masyarakat akibat masuknya pengaruh budaya asing, baik dari Barat maupun Asia. Perkembangan teknologi yang menghapus ruang dan waktu sangat berpengaruh besar pada kebudayaan yang dimiliki saat ini.

Ada indikasi yang mempengaruhi terjadinya krisis karakter, identitas serta integritas di kalangan generasi muda saat ini. Perlu kiranya nilai-nilai kebudayaan kembali diangkat dalam bentuk karya. Hal ini mengkhawatirkan apabila nilai-nilai kebudayaan hilang dan tidak teraktualisasi, masyarakat khususnya generasi muda yang akan kehilangan fondasi etik dan landasan fundamental dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, yang secara potensial akan berujung pada terpecah-belahnya persatuan bangsa. 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.

Hal ini yang mendorong penulis untuk turut serta berkontribusi menciptakan, mengembangkan dan melestarikan seni budaya daerah asal

penulis yang dilahirkan dan dibesarkan di kota Palembang, Sumatera Selatan yang kaya akan Bahasa daerahnya, adat istiadat, tradisi, serta memiliki ciri warna khas dan peninggalan sejarah budayanya yang akan diangkat melalui karya seni lukis.

Karya sebagai media ekspresi tentunya memiliki keterkaitan dengan barang atau objek yang dikenal dan disukai. Dalam hal ini penulis sejak lama memelihara dan membudidayakan ikan Cupang istilah lainnya ikan *Betta*, atau dalam bahasa Palembang namanya ikan *Tempalo*.

Ketertarikan ini bukan tanpa alasan, selain memiliki nilai ekonomi yang tinggi ikan Cupang ini, warna, bentuk dan karakternya yang berbeda-beda tergantung bagaimana pemilik ikan memeliharanya. Sehingga hal tersebut menarik dijadikan objek lukisan.

Ikan Cupang digunakan sebagai representasi dari kebudayaan yang ada di Palembang. Berdasarkan ketertarikan dan pengetahuan penulis terhadap kebudayaan yang ada. Selain berkontribusi melestarikan dan mengembangkan seni budaya daerah, sekaligus mendokumentasikan ketertarikan terhadap ikan Cupang sebagai ikan hias khas Asia Tenggara.

Seni, memiliki peran yang sangat kuat dalam segala sendi kehidupan masyarakat. Berbagai ide, gagasan dan pemikiran yang lahir dalam ranah ekspresi seni selalu melengkapi warna-warni pola kehidupan sosial masyarakat diberbagai bidang seni. Seni adalah kegiatan untuk menciptakan sesuatu yang dapat dipahami oleh perasaan manusia. Bentuknya dapat berupa lukisan, patung, arsitektur, musik, drama, tari, film, dan sebagainya (Langer, 1994). Pernyataan ini dapat diasumsikan bahwa karya seni pada dasarnya adalah hasil ciptaan karya manusia yang memuat segala macam obsesi atas penglihatan terhadap fenomena alam yang ada di sekitarnya, dan dalam eksekusinya, diperlukan suatu keahlian khusus seperti hasrat seni atau jiwa seni dari sang penciptanya, termasuk cara pengolahan unsur-unsur yang menyertainya.

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas maka, judul “Analogi Ikan Cupang Dalam Budaya Palembang Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” menarik untuk diangkat menjadi penciptaan karya seni.

B. RUMUSAN PENCIPTAAN

Dari latar belakang tersebut maka akan muncul permasalahan yang menjadi pijakan dalam proses penciptaan yang hendak diuraikan dan dianalisis dalam bentuk penulisan maupun karya seni. Adapun permasalahan tersebut antara lain :

1. Bagaimana menghadirkan perpaduan karakter, warna dan bentuk ikan Cupang terhadap budaya Palembang yang ada menjadi sebuah konsep berkarya, sehingga tercipta analogi visual antara karakter ikan Cupang dengan corak budaya Palembang?
2. Bagaimana perwujudan visual yang akan ditampilkan antara warna khas dan budaya Palembang dengan karakter warna pada ikan Cupang?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Berkontribusi melestarikan dan mengembangkan seni budaya daerah, sekaligus mendokumentasikan ketertarikan terhadap ikan Cupang sebagai ikan hias khas Asia Tenggara.
2. Menciptakan Analogi Ikan Cupang Dalam Budaya Palembang menjadi karya seni lukis melalui eksplorasi bentuk.
3. Mewujudkan gagasan antara keindahan ikan Cupang dan budaya Palembang melalui karya lukis.

D. Makna Judul

Untuk memperkuat judul serta menghindari kesalahan dalam penafsiran judul, maka perlu dipaparkan pengertian dari judul “Analogi Ikan Cupang Dalam Budaya Palembang Sebagai Ide Penciptaan Seni Lukis” sebagai berikut :

Analogi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, analogi artinya adalah persamaan atau persesuaian antara dua benda atau hal yang berlainan; kias. Kesepadanan antara bentuk bahasa yang menjadi dasar terjadinya bentuk lain; sesuatu yang sama dalam bentuk, susunan, atau fungsi, tetapi berlainan asal-

usulnya sehingga tidak ada hubungan kekerabatan; kesamaan sebagian ciri antara dua benda atau hal yang dapat dipakai untuk dasar perbandingan. Menganalogikan, membuat sesuatu yang baru berdasarkan contoh yang sudah ada; mereka-rekabentuk kata baru dengan mencontoh bentuk yang telah ada, (sumber: <https://kbbi.web.id/analogi/diaksestanggal> 12 Maret 2021).

Ikan Cupang

Ikan Cupang (*Betta sp.*) merupakan ikan hias air tawar asli Asia Tenggara yang kini menjadi komoditas ekspor Indonesia. Ikan dengan nama dagang *fighting fish* ini memiliki bentuk sirip yang indah dan intensitas warna yang lebih tinggi untuk ikan berjenis kelamin jantan, sehingga ikan Cupang jantan memiliki harga jual lebih tinggi jika dibandingkan dengan ikan Cupang betina, (WijiAstuti, Memelihara Ikan Cupang, AswajaPressindo, 2018)

Budaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, budaya artinya pikiran, akal budi, hasil, adat istiadat atau sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan yang sukar diubah. Secara tata bahasa pengertian kebudayaan diturunkan dari kata budaya yang cenderung menunjuk pada pola pikir manusia, (Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia(KBBI), Edisi ke-3 (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), h. 169).

Palembang

Palembang merupakan kota tertua di Indonesia berumur setidaknya 1337 tahun jika berdasarkan prasasti Sriwijaya yang dikenal sebagai prasasti Kedudukan Bukit. Menurut Prasasti yang berangka tahun 16 Juni 682. Pada saat itu oleh penguasa Sriwijaya didirikan Wanua di daerah yang sekarang dikenal sebagai kota Palembang. Menurut topografinya, kota ini dikelilingi oleh air, bahkan terendam oleh air. Air tersebut bersumber baik dari sungai maupun rawa, juga air hujan. Bahkan saat ini kota Palembang masih terdapat 52,24 % tanah yang tergenang oleh air (data Statistik 1990). Berkemungkinan karena kondisi inilah maka nenek moyang orang-orang kota ini menamakan kota ini sebagai Palembang dalam bahasa melayu Pa atau Pe sebagai kata tunjuk suatu tempat atau keadaan; sedangkan lembang atau

lembeng artinya tanah yang rendah, lembah akar yang membengkak karena lama terendam air (menurut kamus melayu), sedangkan menurut bahasa melayu-Palembang, lembang atau lembeng adalah genangan air. Jadi Palembang adalah suatu tempat yang digenangi oleh air, (Sumber: <https://www.palembang.go.id/>)

Ide

Ide, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: “rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita-cita,” (<https://kbbi.web.id/ide/> diakses tanggal 12 Maret 2021).

Penciptaan

Kata Penciptaan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah: “berasal dari kata dasar “CIPTA” dalam kelas *nomina* (kata benda) dengan awalan pe- dan akhiran -an yang memiliki pengertian proses, cara, perbuatan menciptakan,” (<https://kbbi.web.id/penciptaan/> diakses tanggal 12 Maret 2021).

Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang dari seni rupa, seni lukis ialah sebuah pengembangan dari menggambar. Melukis ialah suatu kegiatan mengolah medium dua dimensi atau permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapatkan kesan tertentu, dengan melibatkan ekspresi, emosi dan gagasan pencipta secara penuh. Lukis merupakan cabang dari seni rupa yang cara pengungkapannya diwujudkan melalui karya dua dimensional dimana unsur-unsur pokok dalam karya dua dimensional ialah garis dan warna (Soedarso, SP, 1990)

Dengan demikian arti dari judul “**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 memerhatikan 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.