

**WARNA-WARNI IKAN CUPANG  
SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**



**JURNAL**

oleh:

**SYAIFUDDIN AL MAJID**

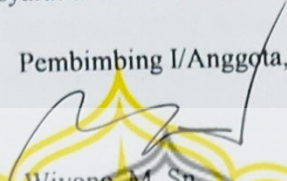
**NIM 1412532021**

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

**HALAMAN PENGESAHAN**


Jurnal Karya Seni Berjudul **WARNA-WARNI IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS**, diajukan oleh Syaifuddin Al Majid, NIM. 1412532021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 31 Mei 2021 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Anggota,

  
Wiyono, M. Sn.

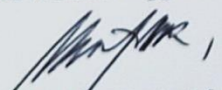
NIP. 19701181998021001 / NIDN 0018016702

Pembimbing II/Anggota,

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 19601042009121001 / NIDN 0004017605

Ketua Jurusan Seni Murni/  
Ketua Program Studi Seni Rupa  
Murni /Ketua/Anggota

  
Dr. Miftahul Munir, M. Hum.

NIP. 19601042009121001 / NIDN 0004017605

## ABSTRAK

Karya seni sangatlah penting sebagai penanda suatu zaman, termasuk ketika *booming* ikan cupang terjadi, karya seni dapat merespon hal tersebut karena sifatnya yang fleksibel. Sangat penting untuk seniman bersinggungan langsung, memposisikan objek yang dekat dengan pelaku seninya sebagai karya seni yang akan diciptakan. Metode representatif dengan paham budaya populer mengenai segala aspek tentang ikan cupang dilukis secara realistik dipadukan dengan teknik vektor plakat sehingga tercipta sebuah karya bernafas baru. Sehingga judul dari tugas akhir ini adalah WARNA-WARNI IKAN CUPANG SEBAGAI IDE PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS. Berjumlah 20 karya yang menceritakan pengalaman ketika bersinggungan langsung dalam beternak ikan cupang.

Kata kunci : warna, ikan cupang, representatif, vektor



## ABSTRACT

Artwork is very important as a marker of an era, including when the betta fish boom occurred, art can respond to this because of its flexible nature. It is very important for the artist to have direct contact, positioning objects that are close to the artist as a work of art to be created. The representative method with an understanding of popular culture regarding all aspects of betta fish is painted realistically combined with the vector plaque technique so that a new breathable work is created. So the title of this final project is COLOURS OF BETTA FISH AS A CREATION IDEAS FOR PAINTING ART. There are 20 works that tell their experiences when they are directly involved in raising betta fish.

Keywords : color, betta fish, representative, vector



## A. PENDAHULUAN

Manusia mempunyai kemampuan untuk menciptakan karya seni, dan hal ini bisa dipicu dari hal yang sederhana sampai yang rumit. Kebiasaan yang dialami oleh manusia tidak akan luput dari apa yang mereka lakukan. Dari situlah muncul ide yang menjadi konsep kreatif guna diaplikasikan dalam sebuah bentuk karya yang imajinatif, menarik, fungsional, dan inspiratif. Hal ini yang kemudian penulis rasakan saat memelihara jenis ikan cupang yang memiliki beragam macam corak warna yang akhirnya memicu dalam pembuatan karya.

Merawat ikan cupang menjadikan salah satu kesibukan penulis saat waktu luang. Pandemi Covid-19 tahun 2020 kemarin hingga sekarang membuat penulis merasa jenuh saat kondisi semua di-*lockdown* dan dirumahkan saja. Saat dirumahkan penulis mencoba merawat ikan cupang dan mengembangbiakannya. Hobi merawat segala macam binatang sudah dilakukan penulis sejak dari kecil karena kecintaan ayah penulis terhadap fauna yang akhirnya menular ke penulis. Sampai saat ini penulis tertarik kepada salah satu ikan yaitu ikan cupang. Ikan cupang memiliki banyak corak warna dan jenisnya yang begitu beragam dari mulai jenis *halfmoon* (setengah bulan), *crowntail* (ekor mahkota), *plakat* (aduan), *giant* (raksasa), *rosetail* (ekor mawar), dan *embilis/wild betta* (cupang alam). Begitu pula dengan warna-warnanya yang makin beragam karena hasil *crossbreeding* (perkawinan silang) dari berbagai peternak di Indonesia maupun mancanegara.

Dalam mengembangbiakkan ikan cupang hias, banyak yang dapat dipelajari dari saat mulai penjadohan, pemijahan, bertelur, menetas, dan sampai anaknya mulai bisa makan sendiri dan bermutasi. Proses itu menjadi hal yang sangat menyenangkan bagi penulis karena ada banyak hal yang tidak pernah penulis lihat sampai penulis memahami betul proses dan fase pertumbuhan ikan cupang. Bagi penulis fase yang paling menarik adalah saat ikan cupang mulai bermutasi dari yang awalnya berwarna gelap kemudian mulai muncul warna daging dan sampai dapat

mengeluarkan warna-warni pada corak sisiknya. Saat diamati, dalam usia 1-2 bulan pertama semua ikan cupang memiliki warna yang hampir sama yaitu biru gelap kehitaman. Pada usia ini ikan cupang belum bisa menunjukkan warna aslinya. Kemudian saat masuk bulan ke-3 sebagian ikan cupang mulai bermutasi menuju warna daging yaitu krem kecoklatan dan semu bening, lanjut di bulan ke-4, potensi dari warna ikan cupang mulai bermunculan dan mulai menunjukkan karakteristik warnanya masing-masing. Pada fase ini tidak ada satu pun ikan yang memiliki *pattern* yang sama, semuanya berbeda-beda walaupun warnanya mirip.

Salah satu keunikan yang lain pada warna ikan ini memang tidak ada satu pun yang sama, terutama pada jenis cupang *multi colours*, cupang nemo, dan cupang koi. Nama-nama jenis tersebut diberikan oleh para *breeder* (peternak) karena ada kemiripan warna ikan cupang ini dengan ikan jenis lain. Masuk pada bulan ke-5 dan ke-6 ikan cupang sudah menunjukkan warna-warni sisiknya yang begitu beragam dan di sinilah ikan cupang mulai bisa dinikmati untuk dilihat.

## **B. KONSEP PENCIPTAAN**

Pemahaman bahwa hidup adalah keberagaman yang diwarnai keberbedaan akan menimbulkan sikap toleransi dan saling menghargai. Sesungguhnya makna seni bagi pencipta adalah memahami dan memberi makna bagi kehidupan yang penuh warna, dengan cara mengekspresikannya lewat karya seni lukis. Karya seni lahir karena adanya proses persinggungan antara seniman dengan kenyataan objek di luar dirinya maupun kenyataan yang ada di dalam dirinya. Dari semua itu menimbulkan respon atau tanggapan dan diungkapkan, direpresentasikan melalui karya seni. Dalam buku Sumardjo (2000 : 76) menyatakan bahwa:

“Representasi seni adalah upaya mengungkapkan kebenaran atau kenyataan semesta sebagaimana ditemukan oleh senimannya”

## 1. Gagasan Karya

Landasan utama dalam penciptaan ini adalah ketertarikan untuk merepresentasikan pengalaman yang dilalui penulis dari apa yang sudah dipelajari dengan memvisualisasikan bentuk dan ragam warna-warni ikan cupang ke dalam karya lukis.

Ikan cupang adalah ikan kecil yang habitat aslinya di perairan dangkal seperti di sawah/parit-parit, sungai kecil, dan genangan air mengalir, tersebar di daerah Asia Tenggara, terutama Indonesia. Perkembangan ikan cupang atau yang dikenal juga dengan *betta splendens* ini sudah menjadi *trend* ikan hias yang banyak diminati oleh para penghobi di seluruh dunia. Dengan beragamnya corak warna-warni yang melekat pada tubuhnya membuat ikan ini juga memiliki nilai seni tersendiri.

Dalam tulisan Adam Short pada laman (<https://bettafishcenter.com/betta-origins>, diakses tanggal 5 Mei 2021) tahun 1800-an ikan cupang digunakan oleh masyarakat Thailand sebagai ikan adu dan untuk perjudian. Mengadu ikan cupang adalah salah satu seni olahraga yang populer dikalangan kaum pria di Thailand, tidak hanya uang saja, ada juga yang mempertaruhkan rumahnya hanya untuk beradu ikan cupang. Sampai ikan ini mendapat julukan *plakat* (menggigit, mencabik). Melihat popularitas ini, pada tahun 1840 seorang Raja Thailand mengumpulkan sebagian ikan adu miliknya untuk diberikan kepada seorang pria, dan kemudian pria tersebut memberikannya kepada Dr.Theodhor Cantor, seorang ilmuwan medis dari Bangor AS. Pada tahun 1849, Cantor menerbitkan artikel tentang ikan aduan, dan menamakannya *macropodus pugnax*. Namun kemudian pada tahun 1909, seorang pria bernama Tate Regan menemukan bahwa sudah ada spesies bernama *macropodus pugnax*, dan akhirnya dia memutuskan untuk memanggilnya dengan nama *betta splendens* mengambil inspirasi dari pejuang terkenal yang dikenal sebagai suku “*Bettah*”. “*Splendens*” juga mengacu pada penampilan trah yang indah (mengesankan).

Pemberian nama cupang di Indonesia juga karena sifat/karakter ikan ini yang suka menggigit hingga menimbulkan luka/bekas merah.

Dalam KBBI dijelaskan bahwa cupang (<https://kbbi.web.id/cupang>, diakses tanggal 5 Mei 2021) adalah :

“Sebuah tanda merah bekas gigitan atau cubitan pada tubuh”.

## 2. Gagasan Visual

Dalam penciptaan karya, perwujudan yang penulis visualkan dalam kanvas menampilkan teknik vektor dan mengalami perubahan bentuk atau destruktif, perubahan wujud tersebut dalam bentuk deformasi.

Dalam bukunya Kartika (2007 : 38) deformasi yaitu:

“Penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili, atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili karakter hasil interpretasi yang sifatnya sangat hakiki”.

Objek yang ditampilkan adalah bentuk karakteristik dari ikan cupang dengan pemilihan warna-warni yang cerah dengan pengkomposisian yang tepat. Karena warna adalah elemen terpenting dalam unsur rupa. Seperti disebutkan pada bukunya Sanyoto (2009 : 33) bahwa :

“Warna merupakan unsur rupa/seni, sehingga tata rupa warna tunduk pada prinsip-prinsip dasar seni, yang antara lain menyangkut keselarasan/ irama/ ritme, kesatuan/unity, dominasi, keseimbangan, dan proporsi/keserasian”

Variasi warna pada ikan cupang memudahkan penulis mendapatkan banyak referensi warna untuk dikomposisikan ulang dan dikombinasikan dengan teknis vektor. Perwujudan bentuk ikan cupang dihadirkan secara simpel namun sedikit mengubah bentuk dan warna objek yang cenderung untuk dilebih-lebihkan. Pengertian pemahaman



tentang deformasi, diacu dari buku , Feldman (1967 : 108-109) sebagai berikut;

“Dengan deformasi kita biasanya memaksudkan luasnya belitan, pembesaran, atau mengubah bentuk dan ukuran yang normal. Tetapi deformasi juga dapat mengarah pada melebih-lebihkan warna dan cahaya, meningkatkan kontras antara gelap dan terang, atau melebih-lebihkan kualitas tekstur. Pada umumnya, pilihan artistik salah satu atau beberapa tipe-tipe deformasi tersebut tidak begitu perhitungan seperti suatu spontanitas dan sebagian besar merupakan akibat yang tidak tersadari dari sikap emosional seniman terhadap subjeknya”.

### **C. PROSES PENCIPTAAN**

Proses penciptaan karya terkait erat dengan masalah teknis maupun bahan pokok dalam proses melukis, sangat penting untuk mengetahui karakter sesuai dengan kebutuhan dari teknik melukis.

#### **1. Prapenciptaan**

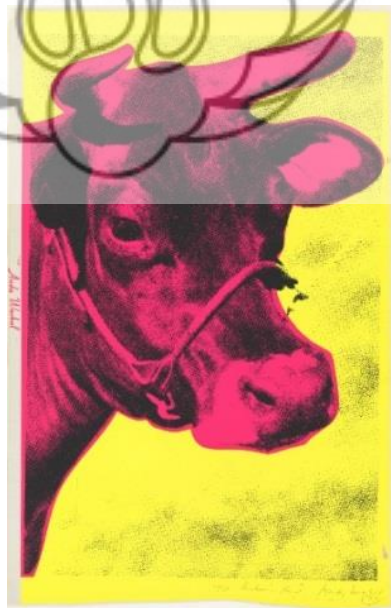
Di dalam proses berkarya sangat penting adanya sumber acuan sebagai bahan acuan berkarya. Karya-karya terdahulu dapat memberikan inspirasi dalam teknik maupun bentuk-bentuk yang dapat dijadikan referensi dalam menciptakan sebuah bentuk dan teknik baru yang diolah lagi oleh seniman atau pelukisnya. Pengamatan dari karya-karya seniman terdahulu dan lingkungan sekitar memberikan pengaruh dalam proses berkarya.

Karya Cyril Kongo yang menampilkan karya dengan banyak teks, dengan *style* graffiti dan komposisi yang padat penuh warna dengan bidang-bidang yang saling tumpuk menumpuk, namun karya ini memiliki sisi menarik karena pengaturan komposisinya yang begitu baik dan rapih, dan juga penggunaan warna yang tepat dengan intensitas warnanya.



Gambar.1  
Cyril Kongo, "Lumiere"  
100 cm x 80 cm, *mix media on french linen*, 2019  
(Sumber : <https://cyrilkongo.art/gallery/master-flow/>, akses 5 Mei 2021)

Inspirasi berikutnya adalah karya Andy Warhol yang menampilkan objek-objek umum yang bersifat keseharian, mudah dikenali, dan populer. Beberapa karyanya menonjolkan bentuk-bentuk figur dengan penggunaan warna yang tidak lazim / berlainan dengan objek sesungguhnya.



Gambar.2  
Andy Warhol, "Cow"  
116.7 cm x 76.3 cm, *screenprint*, 1966  
(Sumber : <https://www.moma.org/collection/works/>, akses 5 Mei 2021)

## 2. Penciptaan

Bahan yang digunakan memiliki pengertian dan fungsi masing – masing sebagai berikut :

### a. Bahan

#### 1. Kain Kanvas

Kain kanvas digunakan sebagai media utama dalam proses karya seni lukis. Kain Kanvas dinilai sangat fleksibel dan merupakan media yang mudah dalam mengeksplorasi teknik dalam seni lukis.

#### 2. Spanram

Spanram digunakan sebagai pembentang kain kanvas yang nantinya akan dilukis. Terbuat dari kayu, dengan ukuran bervariasi dari 60x60 hingga 60x80 cm.

#### 3. Cat Pelapis No Drop

Cat pelapis No Drop digunakan untuk melapisi atau sebagai plamir dan menutupi serat kanvas. Sifatnya yang elastis dan anti tembus serta anti bocor membuatnya praktis untuk dijadikan plamir.

#### 4. Cat Akrilik

Cat akrilik juga menjadi medium utama dalam penciptaan karya seni lukis, karena sifatnya yang cepat kering. Merk cat akrilik yang digunakan adalah *Kappie*, *Marries*, dan *Reeves*

#### 5. Varnish

*Varnish* menjadi bagian penting dalam proses pembuatan karya. Digunakan pada tahap akhir, *varnish* juga digunakan sebagai pengikat warna agar tidak mudah rusak saat tergores maupun saat *finishing*. Jenis *varnish* yang digunakan *varnish* oles, merknya adalah *Liquitex*.

## **b. Alat**

### 1. Kanvas

Kanvas adalah media utama dalam proses berkarya. Kanvas yang telah diplamir akan dijadikan tempat menggoreskan cat untuk membentuk visual sesuai gagasan yang telah ada.

### 2. Kuas

Kuas digunakan sebagai media menggoreskan cat di kanvas. Penulis memakai ukuran kuas yang bervariasi karena dapat memudahkan pengeblokan lukisan. Berukuran bervariasi dari ukuran 0-12. Merk yang digunakan adalah V-tec, Lyra, dan Joyko.

### 3. *Cup* Plastik

*Cup* Plastik digunakan sebagai media mencampur warna, yang nantinya warna ini akan digoreskan di media kanvas.

### 4. Ember.

Ember digunakan untuk menyimpan air sebagai bahan pengencer cat dan untuk mencuci kuas.

### 5. Pisau palet

Pisau palet digunakan untuk mengambil cat untuk diletakan di palet atau dapat sebagai media meratakan plamir di kanvas.

### 6. Staples (Guntacker)

Staples dan isinya digunakan sebagai pengunci kanvas pada spanram agar kanvas tidak terlepas saat dilukis.

## **c. Teknik**

Dalam proses menciptakan karya, penulis menggunakan beberapa teknik untuk diaplikasikan dalam prosesnya, agar menghasilkan karya sesuai dengan yang diharapkan. Berikut adalah teknik yang biasa dilakukan oleh penulis:

## 1. Desain Digital

Desain digital adalah teknik yang digunakan penulis untuk merancang terlebih dahulu sebuah sketsa atau karya sebelum diaplikasikan ke dalam media kanvas. Penulis menggunakan *gadget smartphone* dengan aplikasi Madibang Paint untuk permulaan rancangan sketsa dan kemudian mematangkan hasil sketsanya dengan dibantu aplikasi Photoshop di laptop. Desain digital digunakan penulis untuk meminimalisir improvisasi yang berlebihan pada saat melukis agar tidak terlalu jauh melebar saat merespon lukisan.

## 2. *Opaque* (Menutup)

Teknik *opaque* merupakan teknik dalam melukis yang dilakukan dengan mencampur cat pada permukaan kanvas dengan sedikit pengencer sehingga warna yang sebelumnya dapat tertutup tercampur. Penggunaan cat secara merata tetapi mempunyai kemampuan menutup bidang atau warna yang dikehendaki. *Opaque* sendiri atau opak berasal dari bahasa Latin yaitu *opacus* atau yang artinya digelapkan berarti tidak tembus pandang atau tidak transparan.

## 3. *Halftone* (Transisi Warna).

Pengertian dari kata *halftone* adalah transisi warna, yaitu antara warna yang paling terang sampai warna tergelap. Hal ini berarti *halftone* merupakan suatu teknik melukis dengan memunculkan transisi warna dari terang ke gelap atau sebaliknya. Teknik ini digunakan untuk memcitakan objek yang bervolume.

### **d. Tahapan Pembentukan**

Dalam tahap pembentukan suatu karya tentunya melewati beberapa tahapan. Di antaranya adalah proses persiapan, pengendapan, dan

pemunculan karya seni. Berikut ini adalah penjelasan mengenai proses yang dilalui.

#### 1. Persiapan

Dalam tahapan pertama penulis menyiapkan gagasan yang telah di riset selama hampir kurang lebih 6 bulan mengenai ikan cupang dan fase mutasinya sebagai bahan dalam inspirasi membuat karya lukis.

#### 2. Pengendapan

Setelah tahap persiapan serta penguncian terhadap gagasan yang akan dibawakan dalam karya dan melewati tahapan riset, Selanjutnya adalah fase pengendapan dimana fase ini bertujuan untuk mengelola hasil riset yang sudah dilakukan

#### 3. Perpustakaan

Proses perenungan selanjutnya adalah berselancar di dunia internet untuk menambah referensi bahan penulisan serta melihat acuan karya dan berfungsi sebagai perbandingan karya.

#### 4. Inspirasi

Pada proses ini penulis mengolah ide dalam pembuatan karya melalui proses digital. Pada tahap ini penulis mengumpulkan beberapa foto ikan yang kemudian akan di otak-atik dan mengkomposisikannya sedemikian rupa agar bentuk visual karya, komposisi objek, komposisi warna, teknik, dan material yang digunakan tepat dan berjalan dengan baik. Rancangan ini juga bertujuan agar penulis dapat memposisikan karyanya dalam bentuk *lanscape* ataupun *portrait*.

#### 5. Pemunculan

Setelah melalui proses perenungan dan pematangan ide dalam bentuk digital, barulah dimulai proses visualisasi di permukaan bidang kanvas

### 3. Pascapenciptaan



Gambar. 3 Karya yang sudah selesai  
(Foto : Syaifuddin Al Majid, 2021)

#### D. DISKRIPSI KARYA

##### 1. Karya 1

###### *Masking*

“*Masking*” (Topeng) adalah istilah pada ikan cupang yang berhasil bermutasi dengan pigmen terang pada bagian muka. Hanya salah satu dari sebagian ikan cupang yang berhasil bermutasi seperti itu. Namun hanya bagian muka yang memiliki pigmen terang sebagian tubuh yang lain tetap memiliki warna beragam.

Dalam hal ini *masking* juga dapat diartikan sebagai tanda untuk para cupang yang berhasil bermutasi dengan ciri khas yang unik. Dalam lukisan ini didominasi oleh warna terang sebagai citraan dari



apa yang disebut *masking*. Serta dikomposisikan dengan bulatan mata ikan cupang yang membuat menjadi menarik untuk dilihat. Bundaran mata ikan cupang ditata sedemikian rupa agar tercipta sebuah harmoni dalam lukisan yang didominasi teknik plakat ini.

Kepala ikan cupang menjadi fokus utama karena merujuk pada pengalaman penulis ketika melakukan eksperimen bagian kepala ikan cupang yang sering memperoleh hasil yang diinginkan



**Gambar. 4 “*Masking (Topeng)*”**  
cat akrilik pada kanvas, 80 x 60 cm  
(Foto: Syaifuddin Al Majid, 2021)

## 2. Karya 2

### *Multicolour*

“*Multicolour*” (Warna-warni) adalah salah satu jenis ikan cupang yang memiliki corak warna lebih dari 4 warna yang melekat pada tubuhnya. Adanya jenis ini karena terjadinya persilangan gen yang berulang-ulang dengan cara perkawinan sedarah pada ikan cupang yang dilakukan oleh para peternak. Susunan warna yang acak dan



tidak bisa diprediksi saat mencetak anakannya, membuat ikan cupang ini menjadi memiliki daya tarik tersendiri.



**Gambar. 5 “Multicolour (Warna-warni)”**  
cat akrilik pada kanvas, 80 x 60 cm  
(Foto: Syaifuddin Al Majid, 2021)

### 3. Karya 3

#### *Plakat*

*Plakat* memiliki makna mencabik/menggigit istilah ini dipakai oleh masyarakat Thailand untuk menjuluki ikan cupang aduannya. Olahraga mengadu ikan cupang sangat populer dan melekat pada masyarakat Thailand pada abad 1800-an. Pada karya di atas simbol 2 ikan cupang yang dihadirkan adalah sebagai tanda dalam pertempuran, dan teknik *cropping* pada salah satu objek tubuh ikan cupang adalah simbol representasi kekalahan dalam pertempuran. Dalam pertempurannya ikan cupang akan mencabik dan menggigit lawannya sampai tewas. Pecahan-pecahan warna yang dihadirkan pada latar belakang tersebut sebagai simbol bekas luka setelah pertempuran.



**Gambar. 5** “*Plakat (Mencabik/menggigit)*”  
cat akrilik pada kanvas, 60 x 60 cm  
(Foto: Syaifuddin Al Majid, 2021)

#### **E. Kesimpulan**

Karya seni merupakan bagian penting dalam proses kehidupan apabila karya seni tersebut merupakan bagian dari sebuah proses yang bersinggungan langsung dengan praktek bermasyarakat karena akan menjadi sebuah penanda dalam suatu masa tersebut. Ikan cupang dalam sepuluh tahun belakang memang tidak se-*booming* di tahun 2019-2021, namun beberapa penikmatnya tetap saja membudidayakannya tidak peduli sedang ramai ataupun sepi. Begitulah yang penulis sadari ketika pada akhirnya gaung ikan cupang menurun seiring memudarnya isu virus Corona di setiap daerah di Indonesia, sehingga pilihan untuk mengangkat ikan cupang ke dalam Tugas Akhir ini sangatlah tepat.

Dalam Tugas Akhir ini penulis juga menyadari betapa pentingnya hubungan antara subjek dan objek yang akan dilukis ataupun dibuat dalam

bentuk karya apapun itu. Lukisan atau karya seni akan kehilangan ruhnyanya jika subjek dan objeknya sama sekali tidak memiliki keterkaitan. Tugas Akhir ini juga digarap dengan teknik plakat sederhana yang harapannya dapat dijadikan acuan guna karya karya selanjutnya. Tidak menutup kemungkinan akan dikembangkan lagi karya yang berkaitan dengan ikan cupang di luar karya seni lukis konvensional.

Atas pengalaman yang terjadi selama proses Tugas Akhir ini penulis menyadari juga bahwasanya masih banyak kekurangan yang terjadi sehingga kritik dan saran akan sangat dinantikan guna kemajuan penulis sebagai pelaku kesenian yang juga berkecimpung di dunia ternak ikan cupang.

## F. KEPUSTAKAAN

### Buku

Edmund Burke Feldman, 1967, *Art as Image and Idea*, terjemahan Sp.

Gustami, New Jersey : Prentice- Hall, Inc.

Kartika, Dharsono Sony, (2007), *Kritik Seni*, Bandung: Rekayasa Sains.

Sumardjo, Jakob, (2000), "*Filsafat Seni*" ITB, Jakob Sumardjo-Bandung.

Sadjiman, Ebdi Sanyoto, (2010), "*Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*", Jalasutra, Yogyakarta

### Website

Adam Short, Betta Fish Center <https://bettafishcenter.com/betta-origins> (diakses tanggal 4 Mei 2021, pukul 02.17 WIB)

<https://kbbi.web.id/cupang> (diakses tanggal 2 Mei 2021, pukul 03.25 WIB)