

**REKONSTRUKSI MEMORI RUANG LASEM SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**NIM 2013076021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

**REKONSTRUKSI MEMORI RUANG LASEM SEBAGAI  
IDE PENCIPTAAN SENI GRAFIS**



**NIM 2013076021**

**PROGRAM STUDI SENI MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
GENAP 2026**

## LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**REKONSTRUKSI MEMORI RUANG LASEM SEBAGAI IDE PENCIPTAAN**

**SENI GRAFIS** diajukan oleh Yovanka Al-Faruqh Maylovantino NIM 2013076021,

Program Studi S-1 Seni Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 90201), telah dipertanggungjawabkan

di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 2 Juni 2026 dan dinyatakan telah

memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I/Ketua

Dr. Suwarno, M.Hum.

NUPTK 4761740641130052

Pembimbing II/Anggota

Albertus Charles Andre Tanama,

M.Sn.

NUPTK 7660760661130182

Cognate/Anggota

Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn. M.A.

NUPTK 2744757658231132

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Muhammad Sholahuddin, S.Sn., M.T.

NUPTK 0351748649130073

Koordinator Program Studi Seni Murni

Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn. M.A.

NUPTK 2744757658231132



## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yovanka Al-Faruq Maylovantino  
NIM : 2013076021  
Program Studi : Seni Murni  
Judul Karya Tugas Akhir : Rekonstruksi Memori Ruang Lasem  
sebagai Ide Penciptaan Seni Grafis

Menyatakan bahwa karya seni grafis dan karya tulis pada tugas akhir ini merupakan hasil dari proses kreatif penulis sendiri. Keseluruhan karya seni grafis ini bukan merupakan plagiarisme atau hasil mengambil milik orang lain.

Proses pengembangan ide penulis tidak menutup kemungkinan untuk menerima saran dan masukan dari dosen pembimbing, rekan mahasiswa, maupun pihak lain yang relevan. Saran dan masukan merupakan arahan untuk memperkaya perspektif tanpa mengambil alih dalam proses penciptaan karya seni grafis ini.

Apabila kemudian hari ditemukan bukti bahwa karya tugas akhir ini mengandung unsur plagiarisme dan tidak sesuai fakta dalam pernyataan ini, penulis bersedia bertanggung jawab dan diproses oleh Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

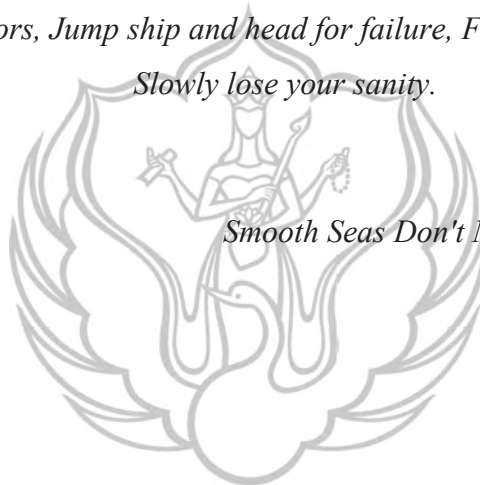
Pernyataan ini dibuat dengan penuh kesadaran, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 2 Juni 2026  
Penulis yang menyatakan



Yovanka Al-Faruq Maylovantino

*Life is full of change, you grow up and then you feel it. But smooth seas don't  
make good sailors, Jump ship and head for failure, Find yourself a tragedy,  
Slowly lose your sanity.*



*— Neck Deep,  
Smooth Seas Don't Make Good Sailors (2015)*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya, sehingga proses penciptaan karya tugas akhir yang berjudul *Rekonstruksi Memori Lasem* dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat untuk menempuh jenjang pendidikan Strata-1 Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Tugas akhir ini dapat terselesaikan berkat dukungan, bantuan, serta arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Dr. Suwarno Wisetrotomo, M.Hum selaku Pembimbing I, yang telah memberikan arahan, pemikiran, dan dukungan selama proses penciptaan karya tugas akhir.
2. Albertus Charles Andre Tanama, M.Sn. selaku Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan serta masukan yang sangat berarti dalam proses pengembangan karya.
3. Dr. Nadiyah Tunnikmah, S.Sn., M.A. selaku Cognates.
4. Satrio Hari Wicaksono, S.Sn., M.Sn. selaku Ketua Jurusan Seni Murni.
5. Muhamad Sholahuddin, S.Sn., M.T., selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
6. Dr. Irwandi, S.Sn., M.Sn., selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Seluruh dosen dan civitas akademika Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Keluarga penulis, terutama ibu, ayah, adik, serta nenek, yang senantiasa memberikan dukungan secara moral maupun emosional.
9. Keluarga HONF serta keluarga Nasraya yang telah memberikan ruang dan masukan selama proses pembuatan tugas akhir.
10. Teman-teman angkatan Seni Murni 2020 yang telah memberikan dukungan, kebersamaan, serta berbagi proses selama masa studi.
11. Divasio yang telah menemani di segala kesambatan.
12. Anggar yang sabar menanggapi kemumetan.

13. Serta, konselor penulis yang mampu tabah hati mendengarkan.
14. Tidak luput teman-teman yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, yang telah membantu dan terlibat dalam proses penciptaan karya ini.

Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi pengembangan praktik dan pemikiran di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap karya ini dapat memberikan kontribusi dalam wacana seni, khususnya dalam pembahasan mengenai memori, ruang, dan praktik pengarsipan melalui pendekatan artistik.

Yogyakarta, 2 Juni 2026  
Penulis



Yovanka Al-Faruq Maylovantino

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	iii
<b>MOTTO</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	viii
<b>ABSTRAK</b> .....	x
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	5
D. Makna Judul .....	5
<b>BAB II KONSEP</b> .....	8
A. Konsep Penciptaan .....	8
B. Konsep Perwujudan .....	12
C. Konsep Penyajian .....	21
<b>BAB III PROSES PEMBENTUKAN</b> .....	22
A. Alat .....	23
B. Bahan .....	28
C. Tahap Pembentukan .....	34
<b>BAB IV TINJAUAN GAMBAR</b> .....	45
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	76
<b>DAFTAR LAMAN</b> .....	77
<b>LAMPIRAN</b> .....	77

## DAFTAR GAMBAR

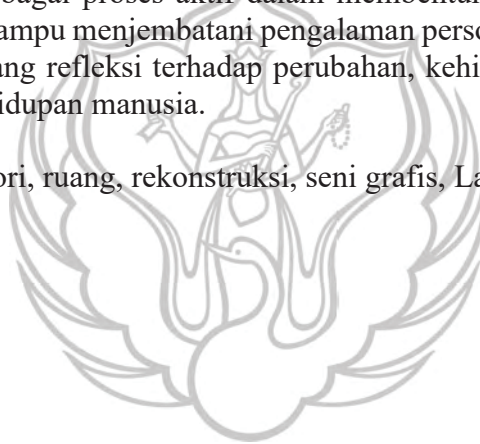
Gambar 1. 1 Catatan Penulis dari Kenangan Nenek Penulis .....	3
Gambar 2. 1 Proses Kognitif.....	8
Gambar 2. 2 Laura, <i>Variasi Garis</i> , 2017.....	14
Gambar 2. 3 <i>Robert Plutnick's wheel of emotions</i> .....	16
Gambar 2. 4 <i>Sightseeings Darmstadt Architectural Drawing, Digital Art</i> .....	17
Gambar 2. 5 Harry Frost, <i>Early Summer Moments Series</i> , 2025, <i>Pen on paper</i> ..	18
Gambar 2. 6 Caroline Jadot, <i>La Place Flagey</i> , 2012, <i>Risografi</i> .....	19
Gambar 2. 7 Katsutoshi Yuasa, <i>Piccadilly Circus at 19:33</i> , 2023, 85 cm x 205 cm, <i>Oil-based woodcut on paper</i> .....	20
Gambar 2. 8 Konsep Penyajian Karya .....	21
Gambar 3. 1 Pisau Cukil .....	22
Gambar 3. 2 Rol .....	23
Gambar 3. 3 Akrilik .....	23
Gambar 3. 4 Pisau palet .....	24
Gambar 3. 5 Sendok.....	24
Gambar 3. 6 Laptop.....	25
Gambar 3. 7 Pensil .....	25
Gambar 3. 8 <i>Cutter</i> dan Penggaris .....	26
Gambar 3. 9 Linoleum .....	27
Gambar 3. 10 Kertas Aster.....	27
Gambar 3. 11 Stiker .....	28
Gambar 3. 12 Tinta .....	28
Gambar 3. 13 Kain Perca dan Minyak Goreng.....	29
Gambar 3. 14 Kertas HVS .....	29
Gambar 3. 15 <i>Acetone</i> .....	30
Gambar 3. 16 Sabun Cuci .....	30
Gambar 3. 17 Air.....	31
Gambar 3. 18 Amplas .....	31
Gambar 3. 19 Lakban Kertas .....	32
Gambar 3. 20 Menangkap visual ruang melalui medium fotografi .....	34
Gambar 3. 21 Membuat dan menata ruang penyimpanan digital .....	35
Gambar 3. 22 Mengolah hasil foto.....	35
Gambar 3. 23 Menggambar kebutuhan visual .....	36
Gambar 3. 24 Mencetak gambar pada HVS.....	36
Gambar 3. 25 Fotokopi visual pada kertas HVS.....	37
Gambar 3. 26 Transfer kertas HVS pada linoleum .....	37
Gambar 3. 27 Pengkoreksian visual.....	38
Gambar 3. 28 Pelapisan linoleum dengan cat akrilik.....	38
Gambar 3. 29 Mencukil linoleum .....	39
Gambar 3. 30 Mempersiapkan tinta .....	39
Gambar 3. 31 Pengaplikasian tinta.....	40

Gambar 3. 32 Mencetak .....	40
Gambar 3. 33 Pengeringan.....	41
Gambar 3. 34 Penulisan .....	41
Gambar 3. 35 Mencetak desain pada kertas stiker .....	42
Gambar 3. 36 Melekatkan desain kertas stiker pada kaca pigura .....	42
Gambar 4. 1 Yovanka, <i>Kamar Tidur</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca .....	45
Gambar 4. 2 Yovanka, <i>Ruang Tamu</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca .....	47
Gambar 4. 3 Yovanka, <i>Dapur</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca .....	49
Gambar 4. 4 Yovanka, <i>Teras Rumah</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca .....	51
Gambar 4. 5 Yovanka, <i>Rumah Ayu</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca .....	53
Gambar 4. 6 Yovanka, <i>Rumah Deasy</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca .....	55
Gambar 4. 7 Yovanka, <i>Rumah Deasy</i> , 2026, .....	57
Gambar 4. 8 Yovanka, <i>Rumah Om Ting Yang</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca.....	59
Gambar 4. 9 Yovanka, <i>Rumah Ditya</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca .....	61
Gambar 4. 10 Yovanka, <i>Gang RT tiga RW dua</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca.....	63
Gambar 4. 11 Yovanka, <i>Lahan Kosong Tertutup</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca.....	65
Gambar 4. 12 Yovanka, <i>Lapangan</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca .....	67
Gambar 4. 13 Yovanka, <i>Kelenteng Cu An Kiong</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca.....	69
Gambar 4. 14 Yovanka, <i>Pantai Nglayur</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca .....	71
Gambar 4. 15 Yovanka, <i>Sekolah Dasar Widjayakusuma</i> , 2026, 38 cm x 50 cm, <i>Linocut</i> , stiker pada belakang kaca .....	73

## ABSTRAK

Penciptaan karya seni grafis berjudul *Rekonstruksi Memori Ruang Lasem* dilatarbelakangi oleh pengalaman personal dalam menyadari adanya jarak antara memori yang cenderung statis dengan realitas ruang yang terus mengalami perubahan, terutama setelah berpindah dari Lasem ke Yogyakarta, memunculkan kesadaran baru saat meninjau kembali ruang-ruang masa lalu. Karya ini bertujuan merekonstruksi memori personal terhadap ruang sekaligus menjadikan seni sebagai medium alternatif dalam mengarsipkan pengalaman. Proses penciptaan dilakukan melalui pengumpulan visual dengan fotografi, eksplorasi memori episodik, serta pengolahan visual menggunakan teknik cetak tinggi linocut yang dipadukan dengan cetak digital pada media transparan. Konsep perwujudan menghadirkan dua lapisan visual, yaitu representasi ruang masa kini sebagai latar dan visual rekonstruksi memori sebagai lapisan depan, yang mencerminkan sifat memori yang tidak utuh dan plastis. Penyajian karya dalam bentuk pigura berlapis menjadi bagian dari narasi visual mengenai hubungan antara ruang, waktu, dan ingatan. Melalui karya-karya ini, diperlihatkan bahwa memori tidak hanya berfungsi sebagai rekaman masa lalu, tetapi juga sebagai proses aktif dalam membentuk kembali pengalaman, di mana seni grafis mampu menjembatani pengalaman personal dengan ruang kolektif serta membuka ruang refleksi terhadap perubahan, kehilangan, dan keberlanjutan memori dalam kehidupan manusia.

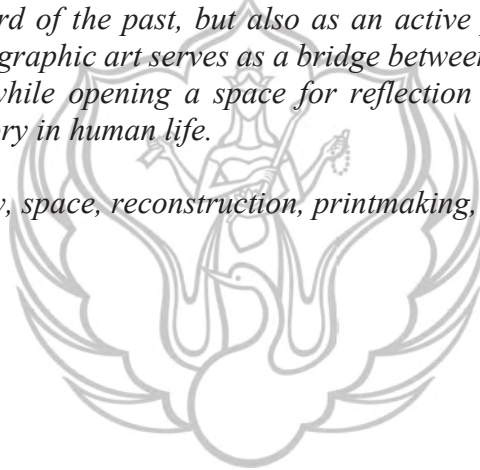
**Kata kunci:** memori, ruang, rekonstruksi, seni grafis, Lasem, *linocut*



## ABSTRACT

*The creation of the printmaking project entitled Reconstruction of Spatial Memory in Lasem is rooted in the artist's personal experience of recognizing a gap between memory, which tends to be static, and the reality of space, which continuously undergoes change, particularly after relocating from Lasem to Yogyakarta, an experience that brought new awareness when revisiting past spaces. This work aims to reconstruct personal memories of space while positioning art as an alternative medium for archiving experiences. The creative process involves visual data collection through photography, exploration of episodic memory, and visual development using linocut relief print techniques combined with digital printing on transparent media. The conceptual realization presents two visual layers: the representation of present-day space as the background and reconstructed memory visuals as the foreground, reflecting the incomplete and plastic nature of memory. The presentation of the work in layered frames becomes part of a visual narrative that explores the relationship between space, time, and memory. Through this work, the artist demonstrates that memory does not merely function as a record of the past, but also as an active process in reconstructing experience, where graphic art serves as a bridge between personal experience and collective space, while opening a space for reflection on change, loss, and the continuity of memory in human life.*

**Keywords:** *memory, space, reconstruction, printmaking, Lasem, linocut*



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. LATAR BELAKANG**

Manusia secara alami terus berkembang sepanjang hidupnya. Jejak dan residu dari masa lalu sering kali hadir dalam bentuk memori yang hidup bersama individu. Memori-memori yang terekam menjadi fragmen diri dari pengalaman yang pernah terjadi. Salah satunya adalah pengalaman empiris, pengalaman yang didapatkan melalui interaksi indrawi. Dapat diartikan bahwa manusia menghasilkan dan menyimpan memori selama semasa hidupnya, membentuk identitas, dan pemahaman diri yang terus bertumbuh seiring waktu. Berangkat dari kerangka pemahaman ini, penulis menyadari adanya jarak antara gambaran ruang yang tersimpan dalam memori yang berbanding terbalik dengan pesatnya perubahan manusia, benda, dan ruang dalam kehidupan nyata. Kondisi ketika memori seolah berhenti pada bentuk tertentu, meskipun kenyataan terus berubah. Kondisi ini menciptakan jarak antara apa yang tersimpan dalam ingatan dan apa yang hadir di hadapan mata. Seakan manusia dapat menangkap waktu melalui memori, yang kemudian melebur menjadi bagian darinya.

Kesadaran akan jarak antara memori dan perubahan ruang tersebut berangkat dari pengalaman pribadi penulis yang berpindah dari kota yang selama ini dirinya tinggali, Lasem, menuju Yogyakarta untuk menempuh pendidikan perguruan tinggi. Lasem merupakan sebuah kota kecil di pesisir utara Jawa yang dikenal dengan sejarah, budaya, dan artefak masa lalu komunitas Tionghoa yang masih dapat ditemui. Lahir, besar, dan tumbuh di Lasem, penulis mengalami langsung keberagaman yang terwujud dalam berbagai aspek kehidupan. Lasem memiliki jejak sejarah yang terlihat dalam bangunan-bangunan bergaya Tionghoa, rumah-rumah kuno khas pesisir Jawa, serta bangunan indis megah yang masih bertahan hingga kini. Kota ini juga menjadi rumah bagi berbagai komunitas, termasuk masyarakat Jawa, Tionghoa, serta etnis lainnya yang telah hidup berdampingan selama berabad-abad. Keberagaman ini juga tercermin dalam praktik keagamaan, lokasi masjid, kelenteng, dan gereja berdiri berdekatan dan berfungsi

sebagai pusat aktivitas masing-masing kepercayaan. Nilai pluralisme inilah yang membentuk identitas penulis saat ini. Hal itu dapat dilihat dari lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat penulis yang berinteraksi erat dengan komunitas Tionghoa, serta contoh kuat lainnya, seperti bunyi lonceng gereja yang menjadi penanda waktu bagi keluarga penulis.

Berdasarkan latar belakang ini, penulis membawa identitas diri yang telah terbentuk dari pengalaman masa lalunya ke kota tempat tinggalnya sekarang, Yogyakarta, sebuah ruang baru yang mempertemukan memori statis dari masa lalu. Setiap kali berkesempatan kembali ke kota asal, penulis menjadi peka dan menyadari perubahan-perubahan yang terjadi, baik di lingkungan sekitar rumah maupun dalam lingkup yang lebih luas, seperti sudut-sudut kota tempat tinggal sebelumnya, Lasem. Pengalaman ini membangkitkan kesadaran bahwa dengan jarak dan menilik kembali, memori dapat terasa lebih emosional dan menggugah dibandingkan dengan hidup berdampingan dengan perubahan secara langsung.

Pengalaman tersebut mendorong penulis untuk memanggil kembali memori tentang manusia, benda, maupun ruang yang sempat ditinggalkannya. Refleksi atas pengalaman tersebut menumbuhkan kesadaran bahwa manusia dan benda memiliki sifat yang dinamis dan cair, sedangkan ruang menghadirkan jejak yang lebih menetap dan permanen. Ruang tetap hadir dan berada di tempatnya, meskipun mengalami perubahan fisik dan fungsi. Hal ini menunjukkan bahwa; walaupun perubahan terus terjadi, memori menciptakan kesinambungan dengan masa lalu, membentuk versi lampau dari ruang yang sama di masa sekarang. Melalui uraian di atas, dapat dipahami jika ruang yang pernah ada tidak akan sepenuhnya lenyap, melainkan menjadi lapisan-lapisan waktu yang tersimpan dalam memori, menciptakan ruang imajiner yang hidup dan berkembang.

Selain melalui kesadaran akan perubahan dan memori yang telah dijabarkan, latar belakang tulisan ini juga berangkat dari pengalaman penulis yang mengalami pewarisan memori melalui tradisi lisan dalam keluarga. Salah satu contohnya adalah kebiasaan penulis bertanya kepada nenek mengenai ruang-ruang yang pernah menjadi bagian dari hidup neneknya. Percakapan ini menjadi pemantik bagi penulis untuk memahami bagaimana memori dapat membentuk pemahaman

dari suatu ruang lintas generasi. Nenek penulis, misalnya, terkadang mengenang kedekatannya dengan keluarga Tionghoa, yang bukan hanya sekadar rekan kerja, tetapi juga sahabat erat keluarga. Nenek bercerita tentang tempat produksi batik di sekitar rumah yang dahulu menjadi pusat interaksi dan kehangatan antar komunitas, tetapi kini telah tergantikan oleh deretan bangunan modern. Begitu pula dengan rumah-rumah kuno yang dahulu menjadi saksi kehidupan masyarakat setempat, kini perlahan ditinggalkan atau bahkan hilang, menyisakan hanya memori. Perubahan ini menunjukkan bagaimana suatu ruang tetap tinggal pada tempatnya, namun terus mengalami transformasi seiring waktu, sementara memori tetap menyimpan jejak pengalaman yang pernah terjadi, membentuk keterhubungan antara masa lalu dan masa kini.

buyut lanang ketemu beah, sregap terus digoau  
 mo lasem, ng lasem isih dike dinggo belah-kalahari  
 sregap - tapi rasno dusta. Dadi cah cilik iku maku  
 kong tek liang. ~~Saka~~ Secara langsung kaya diangkat  
 anak. Waktu iku buyut dadi beah. Buyut lanang  
 iku tangan kanane leang tek liang.

Lomban iku stahun sepisan. podo game balaban  
 kucaman. podo mo caruban biyen iku podo hana iwale  
 blantik. Cumanq musime dan iseh jering sele mroto)

urutan mban nonton petelu:  
 klenteng bayan, klenteng daban, klenteng karangteri.  
 wan tee waq, wedok, si teng san (lanang), ~~444~~  
 yado (selingan, daga lau), to i doo (rombongane yado)

buyut lanang : ratmin (dedangmulyo)  
 buyut wedok : karmilah (kelindon)

buyut tanang hobine ndalang. Buyut lanang  
 iso nini ludo suora-suora karadatar wayang. Ceritaane  
 lading di carabano mbali wedok. Selingan acupang  
 iku, pertama: limbakau, kedua: goyo-goyo. Ameh tiri  
 nek ra pas nyagong kiasane nini no suora wayang.  
 Buyut lanang sakong bayat loro radione. Nek tiri  
 ngabungo nganti dilaloni. Role ngabungo nganti  
 ditempleto iluping. Tapi sele paling sedih ora  
 merangi fipi.

mbali dicitari ago iku tu:  
 "ng go bedak cho wong  
 uho suarane." Pertama  
 ngirane ono wong cilik ng  
 100 rime. "Baktile e ad  
 raba, beruing narine radio  
 ngirane koyo ng go radio  
 nganti di pratulle.

talun 80, Honghoo  
 lasun podo dihusuli  
 wong pribumi (Buyut  
 mis lu go buruh aho)  
 "ono ceto menarik soal  
 rupan iku, komore  
 mbali lanang Honghoo  
 penenge (las) nganti  
 ditampahi (h) ben dadi  
 (haji las / h. las) ben  
 amon. raqate ben ra di-  
 pepuk."

**Gambar 1. 1** Catatan Penulis dari Kenangan Nenek Penulis

Sumber: Dokumentasi Penulis, diakses pada tanggal 07 Maret 2026 pukul 10.00

Cerita-cerita ini tidak hanya menghidupkan kembali ruang dalam memori, tetapi juga merekam perubahan sosial dan budaya yang terus berlangsung. Tradisi lisan menjadi salah satu jembatan penghubung antar generasi, memperkuat kesadaran bahwa ruang bukan sekadar entitas fisik, tetapi juga wadah bagi pengalaman dan makna yang diwariskan. Namun, keterbatasan tradisi lisan dalam mempertahankan detail dan kompleksitas pengalaman mendorong pencarian medium alternatif yang lebih konkret dan lestari (berwujud). Seni, dalam hal ini, menawarkan kemungkinan sebagai wadah arsip dan rekonstruksi memori yang tidak hanya merekam, tetapi juga menginterpretasikan ulang pengalaman masa lalu. Melalui seni, memori dapat melampaui batas waktu dan generasi, menciptakan ruang baru untuk refleksi serta dialog tentang hubungan manusia dengan memori, ruang, dan waktu.

Penulis menggunakan seni sebagai medium rekonstruksi memori pada ruang-ruang di Lasem. Pendekatan ini tidak sekadar mendokumentasikan transformasi ruang, tetapi juga menyajikannya dalam bentuk artistik yang dapat dinikmati dan diinterpretasikan bersama. Oleh karena itu, upaya ini tidak hanya bertujuan untuk merekam kenangan personal terhadap ruang-ruang di Lasem, sebagai ruang tumbuh serta bagaimana sosial dan budaya menyertainya. Tetapi, juga untuk menjaga dan menghidupkan kembali memori bersama tentang ruang yang terus mengalami perubahan.

## **B. RUMUSAN PENCIPTAAN**

Berdasarkan latar belakang di atas maka dapat dirumuskan penciptaan untuk tugas akhir ini, yaitu:

1. Bagaimana rekonstruksi memori dalam ruang Lasem dijadikan ide penciptaan karya seni grafis?
2. Bagaimana ide mengenai rekonstruksi memori ruang lasem diwujudkan dalam karya visual seni grafis?

### C. TUJUAN DAN MANFAAT

Agar memiliki arah yang jelas, dirumuskan tujuan dan manfaat yang ingin dicapai sebagai berikut:

#### **Tujuan:**

1. Menjelaskan proses rekonstruksi memori terhadap ruang-ruang di Lasem sebagai landasan konseptual penciptaan karya seni grafis.
2. Mewujudkan visual rekonstruksi memori ruang Lasem melalui penciptaan karya seni grafis.

#### **Manfaat:**

1. Diri Sendiri: Mengeksplorasi seni sebagai medium untuk menjaga memori.
2. Akademik: Memperkaya kajian tentang hubungan memori, ruang, dan seni, khususnya Lasem.
3. Budaya: Memberikan inspirasi dalam eksplorasi seni sebagai alat rekonstruksi memori.
4. Umum: Memberikan kontribusi nyata dalam mendokumentasikan perubahan ruang melalui seni, yang dapat dinikmati dan diakses secara bersama.

### D. MAKNA JUDUL

Judul yang digunakan pada Tugas Akhir ini adalah *Rekonstruksi Memori Ruang Lasem*. Penjelasan mengenai makna setiap kata atau frasa pada judul tersebut disajikan sebagai berikut:

1. **Rekonstruksi:** Konteks psikologis, rekonstruksi dipahami sebagai proses membangun kembali atau menafsirkan ulang pengalaman masa lalu, ingatan, maupun peristiwa yang telah terjadi. Proses ini melibatkan penyusunan kembali potongan-potongan ingatan yang tidak utuh agar dapat dipahami secara lebih menyeluruh dalam konteks masa kini (<https://www.psychology-lexicon.com>, diakses pada tanggal 05 Oktober 2025 pukul 16.00).

2. **Memori:** Memori merupakan kemampuan individu untuk menyimpan, mengakses, serta menghadirkan kembali informasi dan pengalaman yang telah dipelajari, termasuk pengalaman indrawi, kesan, dan ide-ide dari masa lalu yang terekam dalam pikiran (Saptadi dkk., 2023: 142).
3. **Ruang:** Ruang dapat dipahami sebagai tempat yang dialami oleh manusia melalui keberadaan tubuh, aktivitas, dan pengalaman yang berlangsung di dalamnya. Ruang tidak hanya dimaknai sebagai lokasi fisik, tetapi juga sebagai lingkungan yang membentuk pengalaman dan hubungan manusia dengan tempat tersebut (Tuan, 1977: 3).
4. **Lasem:** Lasem adalah sebuah kota di pesisir utara Jawa Tengah yang memiliki sejarah panjang sebagai tempat mendaratnya pedagang-pedagang Tionghoa di Pulau Jawa. Sejak abad ke-16, banyak penduduk Tionghoa menetap di Lasem dan berakulturasi dengan penduduk pribumi, yang dibuktikan dengan adanya peninggalan berupa kawasan permukiman Cina yang tumbuh berdampingan dengan masyarakat setempat (Kurniati, 2016: 173).
5. **Ide:** Ide merupakan rancangan yang muncul dari hasil olahan pikiran, gagasan, maupun imajinasi. Sumber ide dapat terbentuk melalui proses pengamatan terhadap lingkungan sekitar, kegiatan mempelajari, mengamati karya orang lain, maupun refleksi pengalaman pribadi. Ide juga dapat dipahami sebagai bentuk pengalaman subjektif yang berkaitan dengan aspek kognitif individu (Damajanti, 2006: 122).
6. **Penciptaan:** proses, cara, perbuatan menciptakan. (<https://kbbi.web.id/cipta>, diakses pada tanggal 11 November 2025 pukul 12.30).
7. **Seni Grafis:** Bentuk seni visual yang dilakukan pada suatu permukaan dua dimensional dengan klise/plat cetakan/acuan cetak (matriks) untuk direproduksi, yang dalam pelaksanaan pembuatan klise sampai pada proses cetak digarap (serta diawasi) langsung seniman (Tanama, 2020: 60-62).

Berdasarkan uraian tersebut, makna judul dari *Rekonstruksi Memori Ruang Lasem* adalah upaya sistematis melalui seni grafis untuk merekam dan mentransformasikan pengalaman memori terkait perubahan ruang di Lasem.

