

**SEJARAH LUMPIA SEMARANG  
DALAM SENI GRAFIS**



**PROGAM STUDI SENI RUPA MURNI  
JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA  
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA  
2017**

**SEJARAH LUMPIA SEMARANG  
DALAM SENI GRAFIS**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh :

**ALFIN AGNUBA**

**NIM 1012119021**

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

2017

Tugas Akhir Penciptaan berjudul:

SEJARAH LUMPIA SEMARANG DALAM SENI GRAFIS diajukan oleh Alfin Agnuba, NIM 1012119021, Program Studi Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggung jawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 17 April 2017 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.

Pembimbing I



Bambang Witjaksono, M.Sn.  
NIP 19730327 199903 1 001

Pembimbing II



Warsono, S.Sn., MA  
NIP 19760509 200312 1 001

Cognate/ Anggota



Nadiyah Tunukmah M.A.  
NIP 197904122006042001

Ketua Jurusan/  
Program Studi/ Ketua/ Anggota



Lutse Lambert Daniel Morin, M. Sn  
NIP 19761007 200604 1001



Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,

Dr. Suastiwi, M.Des  
NIP 19590802 198803 2 002

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Alfin Agnuba

NIM : 1012119021

Jurusan/Minat Utama : Seni Rupa Murni/Seni Grafis

Saya menyatakan bahwa dalam laporan Tugas Akhir dengan judul SEJARAH LUMPIA SEMARANG DALAM SENI GRAFIS tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak ada karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dicantumkan dalam laporan Tugas Akhir ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 3 April 2017

Alfin Agnuba  
1012119021



*Persembahan untuk nafasku  
(Subiyanta, Kirlina, Alfan Hafaz)  
dan Regenerasi*

## KATA PENGANTAR

Mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat beserta hidayah-Nya yang dilimpahkan kepada hamba-Nya, sehingga Tugas Akhir Penciptaan Karya Seni dengan judul SEJARAH LUMPIA SEMARANG DALAM SENI GRAFIS dapat diselesaikan sebagai salah satu syarat kelulusan jenjang pendidikan Stara 1 (S-1) Minat Utama Seni Grafis, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Istitut Seni Indonesia Yogyakarta.

Shalawat serta salam penulis haturkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW dan bagi keluarganya, sahabat-sahabatnya, serta para pengikut dan umatnya yang selalu setia mengikuti sunnah dan tuntunannya.

Terselesaikannya penulisan Tugas Akhir ini, dan dengan segala hormat dan rasa cinta, penulis mengucapkan terimakasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bambang Witjaksono, M. Sn., selaku Dosen Pembimbing I
2. Warsono, S.Sn., MA, selaku Dosen Pembimbing II
3. Nadiyah Tunnikmah M.A., selaku Penguji Ahli Tugas Akhir
4. Ichwan Noor, Ssn, selaku Dosen Wali
5. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Murni
6. Dr. Suastiwi, M.Des. selaku Dekan Fakultas Seni Rupa
7. Prof. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum. Selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
8. Segenap Dosen Jurusan Seni Murni Institut Seni Indonesia Yogyakarta
9. Seluruh *Staff* dan karyawan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
10. Lumpia gang lombok, masyarakat Kranggan, Alm. Purnomo Usodo, Danni Febriana, Andin, Rukardi, Yongkie Tio, Tubagus Svarajati, dan seluruh rekan-rekan narasumber yang memberi kekuatan Tugas Akhir saya selama ini.
11. Bapak ibuku, Subiyanta dan Kirlina atas segala doa restu dan semangatku. Serta adikku Alfan Hafaz yang selalu memberi energi positif.
12. Keluarga besar Sukamsi yang tak pernah redup memberi nasehat.

13. Keluarga besar *Printmaking Remedy*, solidaritas tanpa batas.
14. Bayu Ekoy Demas, Ndang nding ndung, Alp. Awan Murba. C.
15. Keluarga Grafis Minggiran atas segala bentuk dukungannya.
16. Seluruh pihak yang telah membantu kelancaran proses Tugas Akhir ini, yang tidak sempat saya sebutkan satu persatu.

Tugas Akhir ini merupakan permulaan kehidupan yang sebenarnya. Penulis sendiri sangat menyadari bahwa masih banyaknya kekurangan yang ada, sehingga saran dan kritik sangat diharapkan demi kemajuan dan pengembangan diri dan proses berkarya selanjutnya dalam berkesenian.

Semoga bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Terima kasih.



Alfin Agnuba

## DAFTAR ISI

Halaman Judul ke-1.....	i
Halaman Judul ke-2.....	ii
Halaman Pengesahan .....	iii
Halaman Pernyataan Keaslian.....	iv
Halaman Persembahan .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I. PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	1
B. Rumusan Penciptaan .....	4
C. Tujuan dan Manfaat .....	4
D. Makna Judul.....	5
BAB II. KONSEP .....	8
A. Konsep Penciptaan.....	8
B. Konsep Bentuk .....	18
C. Konsep Penyajian.....	27
BAB III. PROSES PEMBENTUKAN.....	37
A. Bahan.....	38
B. Alat.....	41
C. Teknik .....	43
D. Tahap pembentukan .....	43
BAB IV. TINJAUAN KARYA .....	51
BAB V. PENUTUP.....	72
DAFTAR PUSTAKA .....	74



## DAFTAR GAMBAR

Gb. 1. Pak Ateng. Pembuat Kulit Lumpia .....	11
Gb. 2. Wawancara dengan Yongkie Tio .....	12
Gb. 3. Gambar potret Tjoa dan Wasih .....	13
Gb. 4. Lumpia. Foto lumpia basah (belakang) dan goreng (depan).....	14
Gb. 5. Lumpia Gang Lombok. Foto lokasi lumpia gang lombok .....	15
Gb. 6. FX. Harsono. Menikmati Pengorbanan pahlawan .....	24
Gb. 7. Jenis hasil sablon di atas kulit lumpia .....	25
Gb. 8. Rirkrit Tiravanija: Untitled (free).....	26
Gb. 9. Sketsa: rancangan ruang pameran.....	31
Gb. 10. Area penggorengan .....	32
Gb. 11. Area penyajian.....	33
Gb. 12. Area dokumen .....	34
Gb. 13. Penyajian hasil cetakan diatas lumpia (mentah) .....	36
Gb. 14. Bahan yang digunakan dalam pembuatan karya.....	38
Gb. 15. Kulit lumpia yang siap digunakan.....	40
Gb. 16. Alat yang digunakan dalam pembuatan karya .....	41
Gb. 17. Proses pembuatan sketsa .....	43
Gb. 18. Proses pembentukan gambar .....	44
Gb. 19. Proses memindai gambar .....	45
Gb. 20. Proses komputerisasi .....	45
Gb. 21. Proses cetak <i>xerox</i> di rental <i>photo copy</i> .....	46
Gb. 22. Proses afdruk (pengolesan <i>emulsion</i> ) .....	46
Gb. 23. Proses penyinaran.....	47
Gb. 24. Proses pembuatan pasta.....	48
Gb. 25. Proses pemindahan gambar pada kulit lumpia.....	48
Gb. 26. Proses pemberian rasa kulit lumpia.....	49
Gb. 27. Proses memasak .....	50
Gb. 28. Hasil akhir .....	50
Gb. 29. “Merantau (Tjoa Thay Joe)”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017 .....	52
Gb. 30. “Hiruk-pikuk Semarang”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017 .....	53
Gb. 31. “Awal Karir”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017 .....	54
Gb. 32. “Ambisius”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	55

Gb. 33. “Kontemplasi”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	56
Gb. 34. “Tekun Trampil”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	57
Gb. 35. “Tumbuh”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	58
Gb. 36. “Reaksi”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	59
Gb. 37. “Gadis Pribumi (Wasih)”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	60
Gb. 38. “Cita Rasa Lokal”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	61
Gb. 39. “Olimpia Park”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	62
Gb. 40. “Perjumpaan”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	63
Gb. 41. “Target”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	64
Gb. 42. “Witing Tresno Jalaran Soko Kulino”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	65
Gb. 43. “Pernikahan”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	66
Gb. 44. “Keselarasan”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	67
Gb. 45. “Tulang Punggung Kehidupan”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	68
Gb. 46. “Visioner”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	69
Gb. 47. “Identitas”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	70
Gb. 48. “Aset”, Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017.....	71

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata Penulis.....	77
B. Foto Poster Pameran.....	80
C. Foto Suasana Pameran.....	81
D. Katalog Pameran .....	82
E. Video Aktifitas Pameran .....	83



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

Masa lalu kerap bersinggungan dengan hal yang acap kali dibicarakan dari sifatnya yang dramatis sampai romantis, segala hal yang pernah dan telah terjadi tertancap dalam ingatan. Berbicara dengan ingatan erat kaitannya dengan suatu sejarah, rentetan kejadian yang telah tertuliskan, maupun sifat patriotis suatu tokoh, tidak bermaksud mengarah pada hal tersebut namun lebih kepada apa yang pernah dan telah terjadi pada diri sendiri. Kejadian masa lalu menjadi koreksi atas apa yang sedang dialami saat ini sampai rencana untuk yang akan datang. Sehingga sangat bijak dan perlu apabila kritis dalam mengingat peristiwa yang pernah terjadi.

Bermain dengan ingatan dipercayai sama seperti halnya irisan *pop up* pada buku anak-anak, perlu rangsangan kejadian atau gambaran waktu untuk mendapat informasi maupun keterangan tiap detilnya dari suatu rentetan perkara. Namun juga perlu peninjauan kembali melihat dasar suatu ingatan bernilai subjektif serta sifat manusia yang tidak lepas dari kesalahan, jadi sangat naif jika serta merta mengilhami semuanya secara benar.

Penggunaan terhadap nilai ingatan belakangan ini kerap digunakan untuk melihat gejala kota dengan laju perkembangannya. Ingatan kolektif digunakan untuk melacak gambaran suatu masa mengenai suasana beserta kehidupannya. Penggunaan rangsangan berupa benda, foto, gambar, makanan, sampai artefak jaman, terasa lebih

cair untuk dapat masuk kedalam ingatan seseorang yang sebelumnya tidak dikenal, serta dapat memacu ingatan kedalam wilayah yang sifatnya lebih sensitif. Cara tersebut diadopsi dari kepiawaian seniman Krisna Murti mengolah suatu data risetnya manakala yang seharusnya berfokus pada masa lalu namun beliau menggunakan sudut pandang masa kini, ini menjadi benturan menarik oleh sebab masa kini adalah titik temu masa lalu dan bisa jadi masa depan. Sepenggal tulisan pada katalog Krisna Murti pada pameran tahun 1997 dalam judul “*Nenek Moyangku Orang Sangiran*” bagaimana dirinya memetakan metodenya dalam memberikan muatan nilai karya seni bahwa seni rupa pada dasarnya sudah mutlak dalam ilmu paleoantropologi, paleontologi dan arkeologi, itu terlihat dari praktek; rekontruksi, replika, dan ilustrasi. Dengan melakukan peninjauan lokasi serta menjumpai temuan benda, suasana, kegiatan, dan melakukan dialog, dari hal-hal seperti itu data diperoleh dan diolah menjadi karya

Tahun 2014, penulis bekerjasama dengan *Lir Space*, sebuah galeri seni alternatif yang merangkap perpustakaan dan restoran didalamnya berlokasi di komplek Jalan Anggrek, Baciro Yogyakarta, membuat karya dalam kesatuan konteks ruang yang ada didalamnya. Terdapat tiga struktur bagian di *Lir Space* antara lain adalah ruang pameran, restoran, dan perpustakaan. Latar belakang seni grafis memunculkan keinginan mengembangkan potensi seni grafis sebagai salah satu teknik seni rupa yang berada ditengah-tengah kehidupan masyarakat dan membaaur dengan komponen ruang tersebut. Setelah melalui tahap observasi terhadap aktifitas ruang itu bekerja sampai pada pemilihan bahan dan material yang akan dipergunakan

kemudian dikembangkan karya seni grafis dengan menggunakan metode cetak saring atau lebih umumnya dikenal dengan cetak sablon namun dengan format sajian kuliner yang memang biasa dikonsumsi oleh manusia layaknya makanan pada umumnya dengan menggunakan bahan dasar kulit lumpia.

Sebelumnya telah dilakukan beberapa uji coba dan kelayakan dari segi teknis sampai sterilitas material yang akan digunakan dengan didampingi oleh ahli dari pihak *Lir Space*. Pada tahap akhir disepakati untuk digelar pameran dengan menyajikan karya dalam bentuk sablon pada kulit lumpia dalam bentuk interaktif layaknya konsumen memesan menunya. Berawal dari proses tersebut dan melihat respon dari pengunjung serta hasil diskusi dan beberapa masukan lainnya kemudian disimpulkan bahwa proses, pengalaman, dan hasil akhir ini sangat mungkin memunculkan suatu gagasan yang saling berkesinambungan dan mendukung.

Muncul suatu gagasan dasar terinspirasi dari bentuk permukaan karya dengan medium yang digunakan berbahan kulit lumpia yaitu untuk menilik lebih dalam mengenai keberadaan lumpia yang menjadi salah satu ikon kuliner populer di Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia. Pemilihan materi dalam tugas akhir ini berangkat dari hasil riset mengenai lumpia yang melibatkan ingatan publik serta keberangkatan gagasan yang berawal dari pembentukan visual kemudian berlanjut kepada materi yang menunjang pembentukan tersebut.

Tantangan dalam menyusun puing-puing narasi bukan memberi jawaban kejelasan terhadap suatu kejadian namun lebih kepada ingatan bagaimana sejarah terus menjadi sampul hias suatu produk. Tidak menutup kemungkinan hal tersebut

dapat direalisasikan melihat perkembangan alat dan bahan cetak saat ini yang semakin bervariasi.

Secara garis besar usaha untuk menggali suatu memori terhadap suatu bentuk produk lumpia dengan menggunakan metode cetak yang dapat dikonsumsi oleh publik adalah sebagai usaha pencapaian untuk mendukung gagasan mencerna kembali ingatan terhadap identitas kota. Gagasan tersebut akan direalisasikan dengan penerapan seni grafis sebagai karya seni yang dekat dengan masyarakat.

### **B. Rumusan Penciptaan**

Setiap penciptaan suatu karya memiliki permasalahan yang menjadi dasar pijakan dalam proses penciptaan. Adapun permasalahan dalam tugas akhir ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bentuk cerita seperti apa dibalik makanan lumpia?
2. Bentuk visual seperti apa yang akan digunakan untuk menunjang gagasan ?

### **C. Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Berbagi pengetahuan mengenai narasi awal lumpia yang populer dikalangan masyarakat Semarang.
2. Untuk berbagi pengetahuan terhadap perkembangan seni secara kreatif.
3. Untuk menambah uniknya proses yang menjadi ciri dalam pembuatan karya seni grafis

Sedangkan manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Turut memasyarakatkan seni grafis, bahwa seni grafis dekat dan melekat dengan kehidupan sehari-hari.
2. Memberi gambaran yang berbeda, pengembangan gagasan maupun teknik dalam seni grafis sehingga menjadi nilai tambah dan memperkaya khasanah seni rupa.

#### **D. Makna Judul**

Menjelaskan pengertian dalam laporan Tugas Akhir ini, maka akan dipaparkan definisi pengertian dari judul "**Sejarah Lumpia Semarang dalam Seni Grafis**" sebagai berikut :

- **Sejarah**

“Kejadian yang terjadi di masa lampau yang di susun berdasarkan peninggalan-peninggalan sebagai peristiwa.”<sup>1</sup>

Menurut Moh. Hatta, sejarah dalam wujudnya memberikan pengertian tentang masa lampau, sejarah bukan sekedar melahirkan kriteria dari kejadian di masa lalu sebagai masalah. Sejarah bukan sekedar kejadian masa lampau tetapi pemahaman masa lampau yang didalamnya mengandung berbagai dinamika, berisi problematik pelajaran bagi manusia berikutnya.<sup>2</sup>

- **Lumpia**

“Penganan berupa dadar yang diisi daging, rebung, dsb, lalu digulung dan biasanya digoreng.”<sup>3</sup>

---

<sup>1</sup>Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, p. 1342

<sup>2</sup>Artikelsiana, *Pengertian Sejarah Menurut Para Ahli Sejarah* (diakses tanggal 23 Januari 2017)

<sup>3</sup>Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, p. 688



Lumpia berasal dari Bahasa Cina, sewaktu Dinasti Jin Timur (317-420AD) yang ibukotanya di-Nanjing sekarang, disebut *chun-juan* (春卷) alias *spring roll* yang menyebar didaerah selatannya Yangtze River, *chun-juan* adalah sinonim dengan lumpia/lumpia. Terjadi revolusi bahan isi *chun-juan* diwaktu jaman Dinasti Tang (618-906AD), dari yang semula merupakan hidangan dingin vegetarian, sekarang ditambah isi bahan dagingan yang dimasak, yang kemudian dibawa orang Tanglang ke Hokkian dan disana disebut lumpia (潤餅) atau lafal Jawa: lumpia, yaitu pia musim Semi atau pia lunak, karena semulanya tidak digoreng.<sup>4</sup>

Wikipedia Bahasa Indonesia, ensiklopedia bebas:

Lumpia atau terkadang dieja sebagai *lun pia* (Hanzi: 潤餅 / 润饼, POJ: lūn-piá<sup>n</sup>, hanyu pinyin: *rùnbǐng*, Bahasa Inggris: *long pia*) adalah sejenis jajanan tradisional Tionghoa. Kata lumpia berasal dari Bahasa Hokkian dari pelafalan *runbing* dalam dialek Utara. Dan dalam Bahasa Khek atau Bahasa Hakka, Lumpia disebut *Pokppya* (*pokpia*).

Lumpia terdiri dari lembaran tipis tepung gandum yang dijadikan sebagai pembungkus isian yang umumnya adalah rebung, telur, sayuran segar, daging, atau makanan laut. Di Indonesia, lumpia dikenal sebagai jajanan khas Semarang dengan tatacara pembuatan dan bahan-bahan yang telah disesuaikan dengan tradisi setempat.

- **Semarang**

“Kabupaten di Provinsi Jawa Tengah luasnya 950,27 km<sup>2</sup>, ibu kotanya ungaran, wilayah bagian utara merupakan dataran rendah yang sempit.”<sup>5</sup> Semarang terkenal dengan julukan kulinernya yaitu kota lumpia, selain lumpia terdapat pula makanan tradisional khas Semarang seperti roti *ganjel ril*, *loro gudhik*, *rondo royal*

<sup>4</sup>*Lumpia\_ Dalam Sejarah Dan Cerita Liar Penemuannya* - KOMPASIANA.com (diakses tanggal 23 Januari 2017)

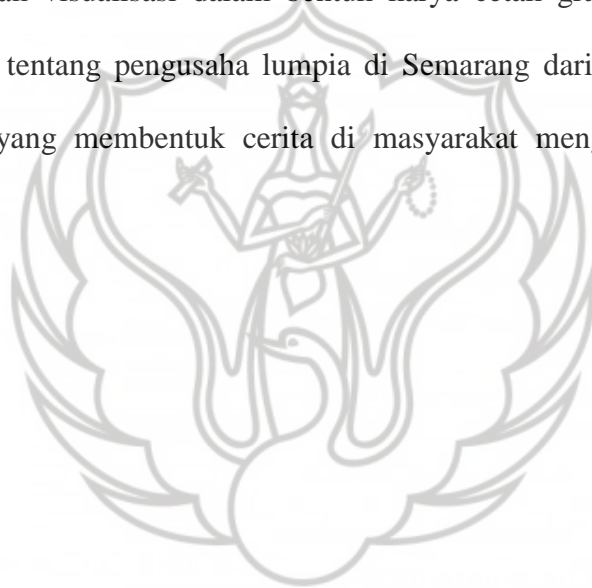
<sup>5</sup>Pembinaan dan Pengembangan Bahasa Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 2005, p. 1357

dan sebagainya. Julukan lainnya seperti *Vennetie Van Java*, Kota Atlas, *The Port of Java*.

- **Seni Grafis**

“Cabang seni rupa yang memvisualisasikan karya melalui proses cetak dimana cetakan satu dengan yang berikutnya mempunyai nilai orisinilitas yang sama.”<sup>6</sup>

Menurut pengertian diatas penulis menyimpulkan “Sejarah Lumpia Semarang” adalah visualisasi dalam bentuk karya cetak grafis (sablon) mengenai narasi peristiwa tentang pengusaha lumpia di Semarang dari awal karirnya sampai kesuksesannya yang membentuk cerita di masyarakat mengenai Sejarah Lumpia Semarang



---

<sup>6</sup>Soedarso Sp. *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Yogyakarta, Saku Dayan Sana. 1990, p. 39