

## Sejarah Lumpia Semarang Dalam Seni Grafis

Alfin Agnuba / 1012119021

Jurusan Seni Murni, Minat Utama Seni Grafis, Fakultas Seni Rupa

ISI Yogyakarta

### Abstrak

Perkembangan lumpia di Semarang sangat pesat sejak 1960 sehingga menjadi komoditi yang menjanjikan. Dampak perkembangan ini cukup luas, salah satunya adalah pada produksi kulit lumpia yang jumlahnya masal di perkampungan Kranggan. Perkembangan ini juga membentuk citra kota melalui identitas kulinernya, dengan narasi-narasi yang tertancap di memori masyarakat Semarang. Lumpia menawarkan cerita di luar bentuknya. Karya ini berangkat dari suatu riset tentang makanan berupa lumpia, di mana hasil pengolahan data akan ditransformasikan ke dalam seni grafis berbasis makanan, yaitu kulit lumpia, yang dapat dikonsumsi langsung oleh pengunjung tanpa batasan jarak. Karakter makanan yang pada dasarnya memiliki rasa, sehingga sebagaimana karya ini akan ditampilkan, ia dapat dinikmati dalam artian dikonsumsi secara harfiah layaknya makanan pada umumnya, serta menghasilkan rasa yang dapat dikecap oleh indra, sebagai pengantar narasi ilustrasi dalam tiap lembaran kulit lumpia.

Kata kunci: Lumpia, Semarang, Memori, Narasi, Seni Grafis, Performatif

### Abstract

The development of spring rolls is rapidly high since 1960 so it becomes a promising commodity. The impact of this development is quite extensive, the most affect one is in mass production of spring roll's skin in Kranggan village. This development also build an image of the city, through its culinary identity, with narrations stuck in people's memory. Spring rolls offer stories, besides its form. The works that comes from a research of food – spring rolls, where the result of the research will be transformed into food-based printmaking, using the skin of spring rolls, that can be consumed directly by the visitors/audience, without distance limitations. The character of food that basically having a taste, so just as the work will be performed, it could be consumed, literally consumed as a common food, and producing a taste that can be sensed, as an introduction of narrative illustration in each sheet of spring rolls skin.

Keywords: Spring roll, Semarang, Memory, Narrations, Printmaking, Performative.

## I. Pendahuluan

### A. Latar Belakang

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

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 Masalah/ Tujuan

#### Rumusan Masalah

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

#### Tujuan

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

## II. Teori dan Metode

### Teori

Pada awalnya seni grafis difungsikan untuk memperbanyak naskah-naskah keagamaan berikut dengan ilustrasinya hingga kemudian sampai kepada ilustrasi yang bisa berdiri sendiri tanpa urutan teks. Sedangkan di Indonesia sendiri pada masa penjajahan serta awal mula dikenalnya, seni grafis difungsikan sebagai media propaganda berbentuk poster untuk menyulut semangat rakyat. Kilas balik tersebut semakin memperkuat pemahaman penulis bahwa dari awal terciptanya sampai akhirnya populer di Indonesia seni grafis hadir dekat dengan masyarakat.

Permasalahan seni grafis memang acap kali bersinggungan dengan hal teknis seolah berjalan berdampingan dan menjadi ciri bahkan keunggulannya tersendiri. Aspek teknis dalam seni grafis memang sangat mendominasi cara kerja seni grafis, “namun tidak berarti bahwa ketentuan teknis tersebut mengikat kendali kreatifitas yang menjadi hak setiap pegrafis untuk melakukan trobosan teknis dalam muatan nilai-nilai pembaharuan, menawarkan tampilan estetik baru.”<sup>1</sup>

Pengolahan media kedalam bentuk makanan akan memacu penonton dan membawa pengalaman langsung dalam situasi batasan karya seni sebagai suatu bentuk yang kerap dinilai adiluhung. Keterlibatan aktif antara penulis dengan penonton menimbulkan pengalaman utuh yang melibatkan perasaan, indera,

---

<sup>1</sup>Wiwik Sri Wulandari, *Seni Grafis Yogyakarta Dalam Wacana Seni Kontemporer*, ITB J. VIS dan DES. Vol.2, no.1, 2008, p. 99-111

intuisi, dan lingkungan. Pola dan hubungan antara berbagai unsur tersebut yang akan memberi makna pada memori penonton terhadap terselenggaranya pameran di ruangan tersebut beserta isi gagasannya.

### Metode

Penciptaan karya tugas akhir berjudul *Sejarah Lumpia Semarang* ini, dilakukan dengan metode seni berbasis riset. Kecermatan dalam memilih dan menyusun data serta pemilihan teknik pengumpulan data berpengaruh pada objektivitas hasil penelitian. Pengumpulan data yang tepat dalam suatu penelitian akan memungkinkan dicapainya pemecahan masalah secara valid dan reliabel, yang pada gilirannya akan memungkinkan dirumuskannya generalisasi yang objektif.

Metode penelitian atau pengumpulan data yang dilakukan merujuk pada teknik observasi eksperimental. Observasi eksperimental merupakan usaha yang dilakukan dengan mengendalikan unsur-unsur tertentu didalam situasi yang diamati. Dengan kata lain situasi itu diatur sesuai dengan tujuan penelitian, untuk menghindari atau mengurangi kemungkinan timbulnya faktor-faktor lain yang tidak diharapkan mempengaruhi situasi tersebut.<sup>2</sup>

Sehubungan dengan itu pengumpulan data untuk proses terciptanya tugas akhir ini dilakukan dengan metode sebagai berikut:

#### 1. Studi dokumenter

Teknik ini adalah cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan katagorisasi dan klasifikasi bahan-bahan tertulis yang berhubungan dengan

---

<sup>2</sup>H. Hadari Nawawi. Metode Penelitian Bidang Sosial, Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 1995, p. 105

masalah penelitian, baik dari sumber dokumen maupun koran, majalah, artikel, dan lain-lain. Berikut data-data yang menjadi rujukan awal:

- a. <https://www.google.co.id/amp/serputarsemarang.com/sejarah-lumpia-ada-cinta-dalam-setiap-potongnya/amp/>
- b. [www.pesanlumpia.com/sejarah-lumpia-semarang-2/](http://www.pesanlumpia.com/sejarah-lumpia-semarang-2/)
- c. <https://www.google.co.id/amp/www.kompasiana.com/amp/>
- d. [www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/lumpia-semarang-perkawinan-rasa-tiongkok-dan-indonesia/](http://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/lumpia-semarang-perkawinan-rasa-tiongkok-dan-indonesia/)
- e. <https://panganansemarang.wordpress.com/sejarah-makan/serita-lumpia/>

## 2. Wawancara

Teknik ini adalah cara pengumpulan data yang mengharuskan seorang peneliti mengadakan kontak langsung secara lisan atau tatap muka dengan sumber data baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi yang sengaja dibuat untuk keperluan tersebut. Beberapa narasumber yang mendukung untuk mewujudkan data lisan maupun teksual kedalam bentuk visual diantaranya adalah:

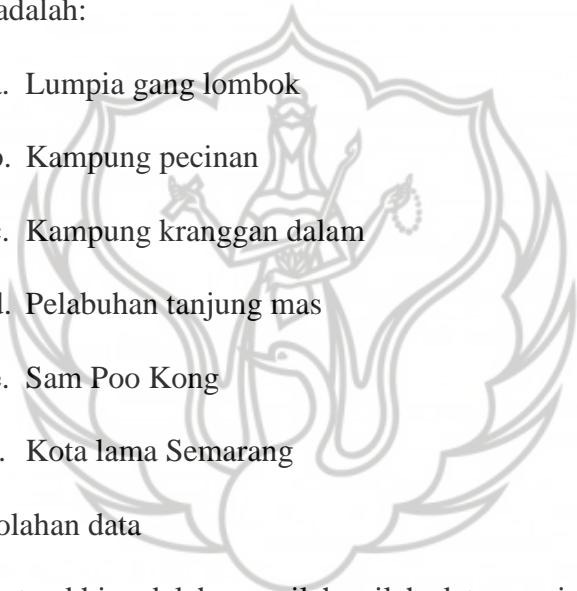
- a. Siem Swie Kiem (Purnomo Usodo), 76 tahun generasi ke-3 Lumpia Gang Lombok
- b. Dalimun narto Sulistyono, 70 Tahun, pedagang lumpia Mataram
- c. Ateng, 55 tahun, pembuat kulit lumpia di daerah perkampungan Kranggan, Semarang
- d. Yongkie Tio, 75 tahun, pengamat kuliner Semarang

e. Rukardi, 40 tahun, koordinator komunitas Pegiat Sejarah Semarang

f. Tubagus P. Svarajati, pendiri Mata Semarang Photography Club

### 3. Pengamatan langsung

Teknik ini adalah cara pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian yang pelaksanaannya langsung pada tempat dimana suatu peristiwa, keadaan atau situasi terjadi. Adapun beberapa lokasi yang menjadi objek penelitian dan pendukungnya adalah:

- 
- a. Lumpia gang lombok
  - b. Kampung pecinan
  - c. Kampung kranggan dalam
  - d. Pelabuhan tanjung mas
  - e. Sam Poo Kong
  - f. Kota lama Semarang

### 4. Pengolahan data

Langkah terakhir adalah memilah-milah data menjadi satuan yang dapat dikelola, mencari dan menemukan pola serta memutuskan apa yang penting untuk ditampilkan. Setelah langkah-langkah tersebut dilalui kemudian data tersebut dikembangkan dalam bentuk visual.

## III. Pembahasan Karya

Berkaitan mengenai aspek visual dengan gaya ilustrasi simbolik yang penulis ciptakan tidak semua orang berpikiran sama dengan apa yang dimaksud



oleh penulis, sehingga ulasan atau tinjauan terhadap karya seni akan meliputi latar belakang alur cerita beserta dengan uraian mengenai makna dari kehadiran simbol-simbol yang menjadi satu kemasan kesatuan dalam penciptaan karya, diharapkan dapat berfungsi menjembatani komunikasi antara pencipta dengan penikmatnya.



“Merantau (Tjoa Thay Joe)”

Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017  
(Sumber: Dokumentasi oleh Alfin Agnuba, 2017)

Akhir abad ke-19 pemuda berdarah Tionghoa asal Fukien Cina beserta rombongan hijrah ke Pulau Jawa dan menepikan kapalnya di area pelabuhan Jawa bagian utara dengan membawa semangat kesejahteraan hidup para kalangan perantau.

Kapal yang melaju dengan muatan potongan kepala-kepala dan carut-marut isi dalam perut merupakan sosok Tjoa Thay Joe sebagai figur utama utuh beserta para penumpang lainnya dengan satu misi mengangkat derajat kehidupan pada taraf sejahtera.



“Gadis Pribumi (Wasih)”

Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017  
(Sumber: Dokumentasi oleh Alfin Agnuba, 2017)

Wasih adalah anak bungsu dari lima bersaudara keturunan asli pribumi Semarang. Keseharian bersama orangtuanya adalah membantu menyiapkan jajanan untuk para pengunjung klenteng yang bersembayang, sebab tempat tinggalnya berada dikawasan pecinan tepatnya di gang lombok yang tidak jauh dari lalu-lalang para umat tionghoa melakukan sembayang.

Sosok perempuan pada karya ini yang dimaksud adalah Wasih yang tampak sedang memikul. Pose tersebut merupakan gambaran beban seorang anak yang ikut membantu dalam menopang perekonomian keluarga dengan penegasan latar belakang bangunan rumah sebagai identitas tempat tinggal. Serta pernak-pernik yang dirangkulnya seperti dedaunan, anglo, senthir adalah aset yang menunjang kehidupannya.





Gb. 47. “Identitas”  
Cetak saring pada kulit lumpia, 12,5 x 12,5 cm, 2017  
(Sumber: Dokumentasi oleh Alfin Agnuba, 2017)

Hasil dari perpaduan rasa dan kombinasi isian bercita rasa Tionghoa-Jawa tersebut mulai meluas diberbagai kalangan dan dijaga identitasnya demi penerus generasi berikutnya. Perbedaan dalam nilai rasa tersebut membawa nama lumpia dikenal dengan cita rasa yang diterima oleh kalangan lebih luas, cita rasa asli tersebut masih dapat dijumpai dan dinikmati sampai saat ini.

Satu figur dengan dua kepala menjadi simbol dari satu kesatuan, bagaikan menggunakan atribut yang berbalut aneka rempah dan sayuran yang menghias mencerminkan suatu pakaian identitas. Bentuk tubuh keseluruhan membentuk seraut bahtera yang sedang berlayar melengkap narasi sebagai perjalanan yang terus menunjukkan kejayaannya sampai saat ini.

#### IV. Kesimpulan

Penciptaan tugas akhir ini muncul karena adanya keinginan untuk mendalami secara spesifik mengenai sejarah lumpia Semarang yang terpicu dari ketertarikan terhadap suatu narasi sejarah yang mungkin untuk sebagian orang dianggap sebagai hal remeh-temeh, namun karena sifatnya yang remeh-temeh justru kerap dikesampingkan. Menawarkan suatu visual inti berbentuk lembaran kulit lumpia yang secara media itu sendiri memberi kesan mengenai narasi pengusaha lumpia di Semarang yang kebaradaannya menjadi cikal-bakal lumpia khas Semarang.

Keseluruhan karya merupakan ungkapan puing-puing narasi dari berbagai narasumber yang disusun, seperti pepatah “sejarah ditulis oleh pemenang”, begitupun seniman sebagai kreator penanda jamannya. Penggunaan bentuk berupa figur manusia serta alat dan bahan dapur sebagai objek yang dikemas secara simbol guna menghasilkan maksud pesan yang ingin sampaikan.

Secara keseluruhan bentuk penyajian dalam pameran tugas akhir ini tidak berhenti pada format dua dimensi sebagai karya seni grafis dengan teknik sablon, namun juga mengarah pada aktifitas interaksi antara seniman, karya seni, dan penonton, hal tersebut terdapat dalam sekuen-sekuen *performance*, maka dapat dikatakan bahwa tugas akhir ini menampilkan karya dua dimensional seni grafis dengan format penyajian performatif. Sebab bagaimanapun suatu karya seni bebas untuk menapakkan kedua kakinya diatas dua tanah yang berbeda.

### Daftar Pustaka

Nawawi, H. Hadari, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, Yogyakarta : Gajah Mada University Press. 1995

Sri wulandari, Wiwik, *Seni Grafis Yogyakarta Dalam Wacana Seni Kontemporer*, ITB J. VIS dan DES. Vol.2, no.1. 2008

