



Arty 10 (2) 2021

## Arty: Jurnal Seni Rupa

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/artly>

### **ANIMATION RECOGNITION OF THE ORIGIN OF THE YAA QOWIYU TRADITION IN JATINOM**

ANIMASI PENGENALAN ASAL-MUASAL TRADISI YAA QOWIYU DI JATINOM

**Ardina Candra Kirana, Anung Rachman, Rendya Adi Kurniawan**<sup>✉</sup>

Program Studi Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

#### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima: Maret 2021

Disetujui: April 2021

Dipublikasikan: Juli 2021

*Keywords:*

**Yaa Qowiyyu, Apem, Karakter**

#### **Abstrak**

Yaa Qowiyyu merupakan salah satu festival seni yang sangat terkenal dari Jatinom, Jawa Tengah. Festival yang dikenal juga sebagai sebaran apem ini banyak diminati oleh warga sekitar maupun luar daerah Jatinom. Apem merupakan panganan tradisional yang menjadi ikonik setiap festival ini diadakan. Tidak sedikit orang yang mengetahui asal usul bagaimana tradisi Yaaqowiyyu ini pertama kali dilakukan. Salah satu cara untuk menyebarkan informasi tentang asal usul tradisi Yaa Qowiyyu dapat menggunakan cerita animasi. Tugas ini berfokus pada pembuatan karakter pada cerita animasi Yaa Qowiyyu Time Traveller yang dibuat menggunakan prinsip-prinsip animasi. Tugas ini dibuat dengan menggunakan metodologi Pra Produksi, Produksi dan Post Produksi. Hasil akhirnya berupa karakter yang akan menjadi pemeran utama dalam cerita animasi Yaa Qowiyyu Time Traveller.

#### **Abstract**

*Yaa Qowiyyu is one of the most famous art festivals from Jatinom, Central Java. The festival, also known as the distribution of apem, is in great demand by residents around and outside the Jatinom area. Apem is a traditional food that is iconic every time this festival is held. Not a few people know the origin of how this Yaa Qowiyyu tradition was first carried out. One way to spread information about the origin of the Yaa Qowiyyu tradition is to use animated stories. This assignment focuses on creating characters in the Yaa Qowiyyu Time Traveler animated story which is made using animation principles. This assignment is made using Pre Production, Production and Post Production methodologies. The end result is a character who will be the main character in the animated story Yaa Qowiyyu Time Traveller.*

© 2021 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Alamat Penulis

Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta

Email : ardinakirana555@gmail.com

ISSN 2252-7516

E-ISSN 2721-8961

## PENDAHULUAN

Bercerita tentang gadis pindahan dari Kalimantan bernama Rea. Rea pindah ke daerah Jatinom karena mengikuti orangtuanya. Jatinom ialah nama sebuah desa juga kecamatan yang berada di Kabupaten Klaten. Desa ini letaknya ada di jalan Panjang yang menjadi penghubung Kabupaten Klaten dengan Boyolali.

Rea berteman dengan tetangganya yang bernama Erza. Suatu hari Rea melihat Erza yang sedang membawa empat buah dus yang tidak diketahui isinya. Erza kemudian mengajak Rea untuk menyetorkan dus berisi apem tersebut kepada panitia Yaa Qowiyyu. Diperjalanan, Erza banyak bercerita tentang tradisi Yaa Qowiyyu. Tradisi Yaa Qowiyyu atau sering disebut Saparan merupakan sebuah tradisi yang sudah ada sejak Mataram. Tradisi ini bermula ketika mereka mulai mengikuti penanggalan Jawa (al-as'ari, aqimudin, 2017).

Bulan Suro yang ialah mula tahun Jawa diucap bulan suci sebab menggambarkan bulan suci. Bulan Suro ataupun Muharam dikira oleh orang Jawa selaku bulan bernilai ataupun suci. Secara natural, sepanjang bulan Suro, banyak ritual yang dilakukan, terhitung pencucian senjata ataupun jamanan oleh keraton. Pada bulan kedua, Sapar ataupun Syafar, warga bergembira, hal ini dapat dilihat dari banyaknya tradisi yang diselenggarakan guna menjadi ungkapan syukur atas nikmat tuhan kepada mereka (Laila & Qudsy, 2021).

Mendengar cerita tersebut, Rea antusias ingin menonton tradisi tersebut. Tetapi Erza menolak dengan berbagai alasan. Setelah memohon berkali-kali, Erza akhirnya mengabdikan keinginan Rea tersebut. Siangnya

mereka melihat arak-arakan berupa gunung apem.

Kyai Ageng Gribig merupakan seseorang pemuka agama terkemuka yang ada di daerah Jatinom pada abad ke-15. Beliau ini hidup bersamaan dengan zaman Wali Songo. (Rachman, 2018). Yaa Qowiyyu berlangsung setahun sekali, yaitu pada bulan Jawa ialah bulan Safar, sebaliknya puncak kemeriahan tradisi Yaa Qowiyyu sering bertepatan pada hari Jumat tengah bulan Safar. Puncak festival Yaa Qowiyyu diadakan di suatu tempat bernama Plampeyan, yang sengaja ditata seperti lapangan di antara dua bangunan yang digunakan untuk menyebarkan apem.

Keesokan harinya, mereka berdua menuju Plampeyan untuk menyaksikan sebaran apem. Tetapi, karena tempat tersebut terlalu ramai oleh pengunjung dari berbagai daerah, mereka berdua terpisah. Ketika sedang mencari Erza, Rea tersandung dan jatuh di tengah kerumunan. Saat dia membuka mata, ada seorang anak kecil yang berdiri di hadapannya. Anehnya, Plampeyan yang tadinya ramai kini kosong melompong, hanya menyisakan Rea dan anak kecil tersebut. Anak itu kemudian membantu Rea mencari temannya yang hilang. Sebelum itu, anak tersebut mengajaknya ke rumah untuk bertemu dengan ibunya, disana ibunya memberikan sebuah kue apem kepada Rea. Tidak hanya itu, ibunya juga menceritakan berbagai cerita menarik kepada Rea. Rea tentu saja sangat antusias mendengar cerita dari ibu anak kecil tersebut.

Mengutip dari sesepuh warga Jatinom, Sri Harjoko kalau Yaa Qowiyyu ialah suatu tradisi guna mengingat tokoh pemuka agama ternama ialah Kyai Ageng Gribig. Pada 15 Sapar

1511 H, menjadi awal mula tradisi ini dapat berlangsung hingga sekarang. Awal mula dari tradisi ini adalah kepulangan Kyai Ageng Gribig dari tanah suci Makkah. Beliau membawa oleh-oleh berupa segumpal tanah liat dari Arofah juga roti. Roti tersebut dikenal sebagai roti gimbal. Roti gimbal tersebut nantinya akan dibagikan kepada sanak-saudara, murid, juga tetangga sekitar. Banyak orang ramai memadati kediaman Kyai Ageng Gribig guna mendengarkan wejangan ilmu juga cerita dari beliau. Akan tetapi, oleh-oleh tadi nyatanya tidak cukup jika dibagikan kepada seluruh tamu yang datang. Oleh sebab itu, beliau meminta istrinya, Nyai Ageng guna membuat roti tersebut dalam jumlah yang banyak supaya seluruh tamu yang datang mendapatkan buah tangan (al-as'ari, aqimudin, 2017).



**Gambar 1.** Potret Kyai Ageng Gribig, seorang tokoh pemuka agama ternama yang ada di Jatinom  
(Sumber : Ardina, 2022)

Setelah menerima kue apem tersebut, ada seseorang yang menepuk pundak Rea, orang itu adalah Erza. Dia kembali ke tempat bernama Plampeyan dengan suasana yang ramai, seperti tadi.

## Landasan Teori

### A. Kebudayaan di Jawa Tengah

Indonesia merupakan negara yg mempunyai beraneka ragam kebudayaan yg beredar luas dari Sabang hingga Merauke. (E.B.Taylor, 1871:129) Kebudayaan adalah keseluruhan yang kompleks meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, dan segala kecakapan, dan kebiasaan yang diperoleh manusia sebagai anggota masyarakat. Karena kondisi geografis yang membentuk satu negara Republik Indonesia dengan ribuan pulau dan lautan, keanekaragaman budaya Indonesia adalah, dan Indonesia terdiri dari masyarakat multikultural. Dari Sabang sampai Merauke, disetiap daerah yang ada di Indonesia, masing-masing punya kebudayaan yang unik dan beragam dari daerah lain yang menambah keanekaragaman budaya Indonesia. Hal itu menjadikan Indonesia unik dan sangat beragam. Salah satunya adalah daerah Jawa, khususnya Jawa Tengah. Jawa Tengah ialah salah satu provinsi yang memiliki jumlah penduduk terpadat yang ada di negara Indonesia. Provinsi Jawa Tengah beribukota di Kota Semarang. Provinsi ini memiliki letak geografis atau berbatasan dengan Samudra Hindia dan Daerah Istimewa Yogyakarta di sebelah selatan, Laut Jawa di sebelah utara, Provinsi Jawa Barat di sebelah barat, dan Jawa Timur di sebelah timur. Setiap

daerah di Jawa Tengah memiliki kebudayaan masing-masing, seperti yang terdapat di daerah Jatinom. Desa Jatinom letaknya ada di jalan Panjang yang menjadi penghubung Kabupaten Klaten dengan Boyolali. Daerah Jatinom memiliki sebuah tradisi yang sangat terkenal dikalangan masyarakat dalam maupun luar daerah Jatinom. Tradisi itu bernama Yaa Qowiyyu.

a. Yaa Qowiyyu

Masyarakat Jawa masih memegang erat kebudayaan peninggalan para leluhur terdahulunya hingga saat ini walaupun zaman sudah modern. Masyarakat Jawa memiliki pandangan hidup bahwa kehidupan seorang manusia harus seimbang dan mengutamakan keselamatan dunia dan akhirat dengan memanfaatkan lingkungan sekitar tempat tinggal mereka. Yaa Qowiyyu merupakan akulturasi antara religi dengan kebudayaan setempat yang dibawa oleh Kyai Ageng Gribig sebagai salah satu tokoh penyebaran agama Islam. Yaa Qowiyyu dilangsungkan pada minggu kedua tepatnya pada hari Jum'at setiap bulan Safar. Tradisi ini sudah ada dari zaman Mataram Islam. Yaa Qowiyyu dilangsungkan guna mengenang Kyai Ageng Gribig, seorang pemuka agama besar yang di daerah Jatinom. Beliau mempunyai jasa yang sangat besar karena menyebarkan agama Islam di daerah tersebut semasa hidupnya (Laila & Qudsy, 2021).



**Gambar 2.** Tradisi Yaa Qowiyyu yang terkenal dari Jatinom, Klaten

(Sumber : Ardina, 2022)

Bulan Safar adalah bulan kedua menurut penanggalan Islam dalam kalender hijriyah. Sebenarnya, Rasulullah SAW tidak melakukan ibadah khusus di bulan Safar, tidak berbeda dengan bulan lainnya. Menurut masyarakat sekitar, bulan Safar ini dipercaya sarat akan mitos karena karakteristiknya yang unik tersebut. Beberapa insiden kerap kali dianggap berkaitan dengan tradisi terdahulu yang masih ada hingga zaman sekarang (Ningsih, 2019).

Kyai Ageng Gribig merupakan seseorang pemuka agama terkemuka yang ada di daerah Jatinom pada abad ke-15. Beliau ini hidup bersamaan dengan zaman Wali Songo (Rachman, 2018). Yaa Qowiyyu bermula ketika Kyai Ageng Gribig pulang dari tanah suci Makkah. Beliau membawa oleh-oleh berupa segumpal tanah liat dari Arofah juga roti. Roti tersebut dikenal sebagai roti gimbal. Roti gimbal tersebut nantinya akan dibagikan kepada sanak-saudara, murid, juga tetangga sekitar. Banyak orang ramai memadati kediaman Kyai Ageng Gribig guna

mendengarkan wejangan ilmu juga cerita dari beliau. Akan tetapi, oleh-oleh tadi nyatanya tidak cukup jika dibagikan kepada seluruh tamu yang datang. Oleh sebab itu, beliau meminta istrinya, Nyai Ageng guna membuat roti tersebut dalam jumlah yang banyak supaya seluruh tamu yang datang mendapatkan buah tangan (Achroni, 2017).

#### b. Apem

Apem (apam) merupakan panganan tradisional berbentuk bulat seperti serabi namun lebih tebal, panganan ini dimasak dengan pemanggang yang ada cetakannya. Dalam bahasa Arab, apem memiliki arti yaitu atau afuwun atau afwan. Kata tersebut memiliki arti maaf atau ampunan. Dikarenakan masyarakat Jawa kesulitan dalam mengucapkan kalimat itu, mereka kemudian menamainya dengan apem.



**Gambar 3.** Makanan kue apem yang menjadi ciri khas tradisi Yaa Qowiyyu (Sumber : Ardina, 2022)

Apem melambangkan permohonan kepada Tuhan atas segala dosa dan kesalahan yang telah diperbuat manusia karena telah menyimpang dari ajaran agama. Dalam

acara kenduri yang tumbuh dan berkembang di daerah Jawa, apem banyak digunakan. Menurut kepercayaan masyarakat sekitar, kue apem datang dari Makkah, kue ini diangkut dari Makkah saat kepulangan Kyai Ageng Gribig (Achroni, 2017).

#### B. Karakter

Karakter mengacu pada orang-orang atau pelaku dalam cerita. Watak, latar, dan karakter menentukan karakteristik dan penampilan karakter seperti yang dijelaskan kepada pembaca. Karakter mengacu pada sifat-sifat yang ditampilkan karakter.

##### a. Rea

Rea adalah gadis yang berusia 18 tahun. Dia berasal dari Pontianak, Kalimantan Barat. Pontianak ialah ibu kota Kalimantan Barat, Indonesia. Masyarakat juga mengenal Pontianak sebagai kota khatulistiwa, karena kota ini dilintasi garis khatulistiwa. Rea pindah ke Jatinom karena ayahnya ditugaskan di daerah Jawa Tengah. Tepatnya di daerah Jatinom.

Rea adalah gadis yang periang, mau dimanapun dia berada dia tetap bisa beradaptasi dengan lingkungan baru yang dia temui. Gadis berambut pendek dengan gaya *wolfcut* ini memang terkenal tomboy. Rea juga sangat menyukai pertunjukan seni, baik dari dalam maupun mancanegara, dia selalu

menyempatkan waktunya untuk dapat melihat pertunjukan tersebut.

Pindah ke Jawa tentu menjadi tantangan yang berat baginya. Perbedaan kebudayaan, gaya hidup, kebiasaan masyarakat, Bahasa, bahkan cara berbicara tentu cukup membuatnya terkejut. Tetapi dia tetap berusaha untuk bisa beradaptasi dengan lingkungan barunya.

b. Erza

Laki-laki yang setiap hari kerjanya hanya main game, keluar kamar hanya untuk makan, minum, mandi atau pergi ke warkop. Bisa dibayangkan Erza anak nolep yang artinya *no life*. Walau begitu, dia masih rajin membantu pekerjaan rumah atau ikut kegiatan di desanya. Terkadang perlu paksaan agar dia keluar dari kamarnya.

Erza paling malas jika harus keluar untuk melihat sebuah pertunjukan. Baginya itu panas dan membuang-buang waktunya. Lebih baik dia di rumah tidur atau melakukan hal lain. Dari lahir sampai dia berusia 19 tahun seperti sekarang, dia baru sekali melihat tradisi Yaa Qowiyyu. Itupun karena ibunya memaksanya untuk ikut melihat.

Kepindahan Rea sebagai tetangga barunya cukup mengubah kebiasaan Erza yang dulunya malas buat keluar kamar menjadi lebih sering bepergian. Sebenarnya dia hanya merasa bosan saja dengan kebiasaannya, hitung-hitung

mengenalkan daerah sekitar kepada Rea.

### C. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian berikut yaitu “Studi Literatur Animasi Mengenal Asal-muasal Tradisi Yaa Qowiyyu di Jatinom,” yang menjadi landasan dasar adalah teori-teori dalam penelitian, serta pengkajian dari jurnal penelitian nasional maupun internasional. Terdapat rujukan dari penelitian terdahulu sebagai pembandingan pada penelitian ini agar dapat menghasilkan penulisan yang baik dan dapat dipertanggungjawabkan. Tinjauan pustaka yang diambil dari penelitian terdahulu oleh peneliti diantaranya :

1. Nur Quma Laila dan Saifuddin Zuhri Qudsy, dengan judul jurnal “Strategi Komodifikasi Budaya dalam Ritual Yaa Qowiyyu pada Masyarakat Jatinom, Klaten”. Dari Universitas Gadjah Mada dan Universitas Islam Sunan Kalijaga Yogyakarta tahun 2021. Jurnal ini membahas tentang rangkaian acara dalam penyelenggaraan tradisi Yaa Qowiyyu di Jatinom. Ritual Yaa Qowiyyu dikemas sebagai bentuk pariwisata, yang selanjutnya digunakan sebagai sumber ekonomi, dan secara tidak langsung ritual ini kemudian berlangsung di ruang terbuka guna menampung semua orang yang memiliki keuntungan masing-masing. Selain itu, jurnal ini juga

- membahas strategi dan cara promosi tradisi Yaa Qowiyyu agar lebih dikenal oleh masyarakat luas.
2. Sutiyah Herimanto, dengan judul jurnal "CULTURE ACCULTURATION IN INDONESIA: The Tradition Ceremony of Sebaran Apem In Jatinom Klaten, Central Java". Dosen Sejarah Jurusan Pendidikan di Universitas Sebelas Maret Surakarta pada tahun 2020. Jurnal ini berisi tentang asal-muasal dan proses berjalannya tradisi Sebaran Apem atau dikenal juga dengan Yaa Qowiyyu. Upacara Adat Sebaran Apem merupakan kegiatan yang mengandung makna keagamaan. Upacara yang semula hanya dilakukan oleh Kyai Ageng Gribig ini telah menjadi tradisi yang tidak dapat ditinggalkan oleh masyarakat, meskipun mereka telah hidup pada zaman modern.
  3. Aqimuddin Akbarjawi Al-as'ari, dengan judul skripsi "Mitologi Tradisi Yaaqowiyyu di Kalangan Warga Jatinom, Klaten". Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta pada 2017. Skripsi ini membahas mitologi keberkahan dari tradisi Yaa Qowiyyu yang dipercaya oleh masyarakat setempat. Menurut kepercayaan sekitar, barang siapa yang menghadiri upacara ini khususnya bagi yang mendapatkan apem, mereka akan mendapat keberkahan berupa jodoh, rezeki, kesehatan, dan lainnya.
  4. Tutuk Ningsih, dengan judul jurnal "Tradisi Sapanan dalam Budaya Masyarakat Jawa di Lumajang". Institut Agama Islam Negeri Purwokerto tahun 2019. Jurnal ini membahas tentang tradisi Sapanan yang ada di Lumajang. Sapanan merupakan tradisi Jawa yang ada di masyarakat Jawa Timur maupun Jawa Tengah, namun masing-masing daerah memiliki ciri khas dan proses yang berbeda. Menurut kepercayaan masyarakat setempat, bulan sapanan memiliki karakteristik yang sangat unik dan penuh dengan mitos.
  5. Dawud Achroni, dengan judul buku "Belajar dari Makanan Tradisional Jawa". Diterbitkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa tahun 2017. Buku ini berisi banyak asal-usul dan cara membuat makanan tradisional Jawa, salah satunya apem. Apem adalah kue tradisional yang terbuat dari panggangan berbentuk bulat. Bentuknya mirip dengan serabi, tetapi lebih tebal. Apem digunakan pada acara Kenduri dalam masyarakat Jawa. Masyarakat di sekitar Jatinom, Klaten, Jawa Tengah percaya bahwa Kue Apem lahir di Mekkah.

## **METODE PENELITIAN**

### **A. METODE PENCIPTAAN**

Metodologi penelitian yang digunakan oleh penulis adalah dengan metode kreatif selain menggali dinamika budaya Yaa Qowiyyu untuk mendukung asal usul budaya. Sebelum penulis dapat mengambil langkah-langkah untuk membuat sebuah proyek, langkah pertama yang harus dilakukan adalah mengumpulkan informasi dari sumber yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan keasliannya, ialah :

#### **1. Pencarian subjek penciptaan**

Langkah pertama sebelum memulai metode penciptaan suatu karya, diperlukan riset demi mengetahui bagaimana keadaan dari tradisi Yaa Qowiyyu yang ada di Kecamatan Jatinom.

#### **a. Penelitian Tradisi Yaa Qowiyyu**

Terdapat tiga teknik pengumpulan data yang digunakan penulis guna mendapatkan informasi tersebut, yaitu : Observasi, Studi Literatur serta Studi Dokumen.

##### **1) Observasi**

Observasi dilakukan secara langsung oleh penulis dengan cara pergi ke lapangan guna mengetahui bagaimana kondisi dari tempat tradisi Yaa Qowiyyu diadakan. Mengingat selama pandemi segala macam festival yang mengundang kerumunan dilarang,

maka hanya ada lapangan kosong dimana terdapat dua buah menara yang berdiri kokoh disana dengan keadaan alam yang masih asri.

##### **2) Studi Literatur**

Salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu menggunakan studi literatur yang membahas tentang tradisi Yaa Qowiyyu di Kecamatan Jatinom. Sumber dari literatur yang digunakan diperoleh dari jurnal-jurnal yang ada. Studi Literatur berguna dalam mendapatkan sumber atau referensi dengan baik untuk langkah lanjutan dalam proses penciptaan karya.

##### **3) Studi Dokumentasi**

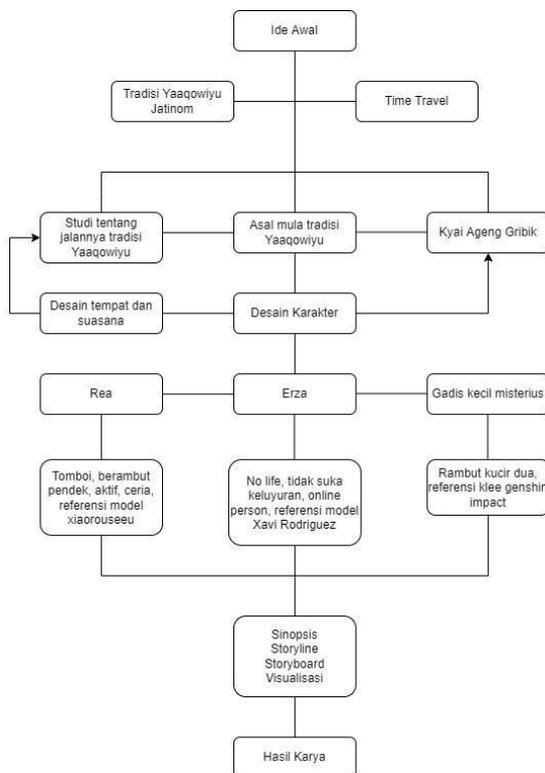
Selain menggunakan teknik studi literatur, penulis juga menggunakan Teknik studi dokumentasi untuk menambah informasi dalam penciptaan karya. Studi dokumentasi berupa melihat berbagai dokumen yang berkaitan dengan tradisi Yaa Qowiyyu. Dokumen tersebut berupa foto, film dokumenter, maupun vlog. Proses ini memberikan dampak yang sangat besar dalam membantu keberhasilan proses pembuatan karya.

#### **b. Lokasi Penelitian**

Lokasi yang dipilih untuk menjadi tempat penelitian oleh penulis ialah berada pada Obyek Wisata Distribusi Apem Tradisi Yaa Qowiyyu

Jatinom. Yaa Qowiyyu diselenggarakan setiap bulan Sapar, lokasi penelitian berada di Kecamatan Jatinom. Tepatnya ada di pelataran Sendang Plampeyan.

c. Tahap berikutnya berupa merancang bagan alur dari ide awal cerita hingga akhir yang merupakan salah satu proses dalam penciptaan suatu karya



**Gambar 4.** Bagan alur pengembangan cerita animasi

(Sumber : Ardina, 2022)

## B. Penciptaan Karya

### 1. Proses Eksplorasi Ide

Proses brainstorming atau berpikir dalam mengeksplorasi suatu gagasan, hal ini berguna demi mendapatkan kesimpulan dari

bagaimana gagasan itu dituangkan ke dalam proses tersebut sehingga menciptakan suatu hasil karya seni. Proses ini membuat keputusan tentang topik dan desain yang dipilih oleh pembuat cerita animasi, kemudian diwujudkan melalui proses penciptaannya. Menggabungkan tentang cerita time travel dengan tradisi Yaa Qowiyyu di Kecamatan Jatinom.

### 2. Prosedur Penciptaan

a. Membuat alur cerita yang sesuai dengan tema time travel dan tradisi

Yaa Qowiyyu

b. Membuat karakter utama dalam cerita

c. Desain karakter dalam cerita

d. Desain latar tempat dan suasana cerita

### 3. Persiapan Alat Penciptaan Desain

a. Alat

#### 1) Pensil

Pensil digunakan dalam membuat sketsa awal suatu desain karakter, karena masih dalam proses eksplorasi ide sehingga memerlukan media yang dapat dengan mudah dihapus bila terjadi kesalahan.

## 2) Penghapus

Penghapus diperlukan guna menghilangkan coretan yang tidak diperlukan atau terdapat kesalahan pada proses menggambar sketsa desain karakter dalam cerita.

## 3) Sketchbook

Sketchbook digunakan sebagai media dalam pembuatan sketsa karakter cerita sebelum nantinya masuk dalam proses digitalisasi.

## 4) Pen Tablet

Pen tablet berfungsi sebagai media dalam mengubah sketsa yang awalnya masih manual menjadi digital.

## 5) Laptop (Aplikasi Clip Studio Paint)

Aplikasi komputer seperti Adobe Studio Paint diperlukan dalam proses digitalisasi karakter.

## 4. Proses berkarya

Membuat alur cerita agar tema yang penulis angkat dapat sesuai dengan yang diharapkan dan tidak terjadi plot hole yang terasa janggal. Membuat desain

karakter utama maupun sampingan yang ada dalam cerita.

- a. Membuat synopsis, storyline dan storyboard cerita
- b. Membuat sketsa karakter yaitu Rea, Erza, Gadis kecil, Kyai Ageng Gribig dan Ibu dari gadis kecil untuk dijadikan referensi.
- c. Menentukan sifat setiap karakter.
- d. Menentukan bagaimana latar dan suasana dalam cerita.
- e. Menentukan sketsa final yang akan masuk tahap digitalisasi.
- f. Mendigitalisasi sketsa final dengan menggunakan Clip Studio Paint, berupa lineart pada sketsa manual.
- g. Memberikan warna pada hasil lineart.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. HASIL

#### 1. Ide Cerita

Terinspirasi dari salah satu tradisi yang sangat terkenal di daerah Jatinom, Klaten, Jawa Tengah. Tradisi itu bernama Yaa Qowiyyu. Cerita ini bertujuan untuk mengenalkan tentang

awal mula dari adanya tradisi Yaa Qowiyyu. Bagaimana Yaa Qowiyyu awalnya dimulai sehingga dapat seperti sekarang ini.

## 2. Konsep Karakter

Pemilihan karakter dalam cerita ini terdiri dari lima karakter, dengan dua karakter utama dan tiga karakter pendukung, antara lain :

### Karakter utama

1. Rea, gadis berusia 18 tahun, rambut pendek berwarna hazel dengan gaya *wolfcut*, periang.
2. Erza, laki-laki berusia 19 tahun, rambut pendek warna abu-abu gelap, pendiam.

### Karakter pendukung

1. Anak kecil misterius, berusia 5 tahun, rambut berkuncir dua berwarna pirang.
2. Ibu anak misterius, berpakaian syar'i tertutup.
3. Kyai Ageng Gribig, mengenakan beskap lengkap dengan blangkon dan segala aksesorisnya.

## 3. Story Line

Berdasarkan dari ide cerita dan profil karakter maka dibuat storyline sebagai berikut:

### Yaa Qowiyyu Time Traveler

Suatu hari yang cerah, Rea melihat Erza dengan membawa empat dus yang tidak diketahui isinya. Rea kemudian menyapanya dan bertanya apa isinya. Erza memberitahu Rea bahwa kardus itu berisi apem. Tak hanya itu, dia juga memberitahu Rea tentang festival Yaqowiyyu. Mendengar hal itu Rea sangat antusias dan membantu Erza untuk membawa kardus-kardus tadi. Rea yang memiliki rasa ingin tahu yang begitu tinggi, lalu meminta Erza agar mau menemaninya melihat tradisi Yaa Qowiyyu tersebut esoknya. Awalnya Erza menolak permintaan Rea, namun gadis itu tidak menyerah dan makin memaksanya. Karena tidak tega, Erza akhirnya mengiyakan permintaan Rea. Walau Erza aslinya sangat malas untuk melihat tradisi Yaa Qowiyyu yang setiap tahunnya selalu dipadati oleh pengunjung dari berbagai penjuru, tetapi demi Rea dia berusaha menyingkirkan rasa malasnya itu dan menemaninya.

Sekembalinya dari mengantar kardus-kardus berisi apem tadi, Erza mengajak Rea untuk mampir ke rumahnya. Ketika melihat Erza membawa Rea ke rumah, ibunya sangat senang. Akhirnya anaknya tersebut memiliki teman dan kerjanya tidak hanya bermain game di kamar. Ibu Erza menyambut Rea dengan hangat. Sekardus penuh apem diberikan kepada Rea secara cuma-cuma. Tanpa menunggu instruksi, Rea segera mencoba kue apem tersebut. Menurutnya, kue apem buatan ibu Erza adalah yang pertama sekaligus paling enak. Rea bahkan hampir menghabiskan sekardus kue apem tersebut sendirian. Erza sendiri hanya bisa geleng-geleng melihat perbedaan perilaku mereka berdua yang sangat mencolok.

Keesokan harinya, Erza menghampiri Rea untuk mengajaknya melihat proses sebaran

apem yang ada di Plampeyan. Walau sebenarnya dia malas untuk melihat festival tersebut, tetapi demi tetangga barunya, dia rela tidak tidur hari itu. Bagaimana tidak, semalam dia begadang demi menyelesaikan jokian yang sudah dia ambil beberapa hari lalu. Dia mengejar waktu agar bisa menemani Rea keesokan harinya tanpa perlu terbebani dengan jokian yang belum selesai. Tidak perlu waktu lama untuk mereka tiba di Plampeyan. Disana sudah dipadati banyak orang. Erza ingin pulang saat itu juga, membayangkan dirinya harus berdesak-desakan dengan orang yang begitu ramai sudah membuatnya mual. Namun Rea meyakinkan Erza untuk tetap turun ke bawah dan ikut berdesak-desakan. Erza terpaksa menuruti semua keinginan Rea.

Mereka berjubel untuk bisa berada di bawah menara yang digunakan untuk sebaran apem. Karena tempat tersebut sangat ramai, Rea dan Erza terpisah. Rea terjatuh di tengah keramaian ketika sedang mencari Erza. Ketika dia membuka mata, di depannya ada seorang anak kecil yang membantunya berdiri. Plampeyan begitu sepi bahkan tak ada seorangpun yang ada disana.

Anak kecil itu kemudian mengajak Rea untuk menemui ibunya. Walau mereka baru saja bertemu dan anak tersebut mengajaknya untuk bermain ke rumahnya, Rea sama sekali tidak merasa curiga. Malah dia merasa senang bisa bertemu dengan anak kecil yang bahkan tidak diketahui namanya tersebut. Anak kecil itu begitu antusias sepanjang jalan, mereka berdua banyak bercerita hal-hal menyenangkan selama perjalanan menuju rumah anak tersebut. Rumah anak kecil tersebut dipadati oleng tamu dengan pakaian yang terlihat asing menurut Rea. Style pakaian yang mereka kenakan tidak pernah Rea

lihat di zaman sekarang. Rea sempat berpikir, apakah dia berada di lintas waktu yang berbeda dari waktu sebelum dia terjebak di tempat antah berantah dan bertemu dengan anak kecil misterius tersebut. Sesampainya di rumah anak kecil itu, ibunya menyambut dia dengan hangat. Ibunya kemudian memberikannya apem dan menceritakan tentang suaminya Kyai Ageng Gribig dan juga acara apa yang sedang terjadi saat itu. Rea mendengarkannya dengan antusias.

Kembali pada lintas waktu sekarang, dimana Erza tengah kebingungan mencari keberadaan Rea yang secara tiba-tiba menghilang. Baru beberapa saat dirinya memalingkan muka dari Rea, tetangganya tadi sudah menghilang tanpa jejak. Dia merasa bersalah karena sudah mengiyakan paksaan Rea agar mengajaknya menonton tradisi Yaa Qowiyyu. Seharusnya dia menolak mentah-mentah walau Rea tetap kekeh memaksa. Tapi nasi sudah menjadi bubur, Rea sudah menghilang dan dia tidak tahu kemana gadis tersebut menghilang. Segera setelah itu, Erza menyingkir dan mencoba mencari Rea di tempat lain. Pikirannya kalut, berbagai kemungkinan buruk menyelimutinya sekarang. Bahkan handphone milik Rea hanya menampilkan nada tunggu tanpa akhir.

Setelah cerita dari ibu anak kecil itu selesai, ada seseorang yang menepuk pundaknya. Orang itu adalah Erza. Erza kemudian mengajak Rea untuk menyingkir dari keramaian. Rea terbuyar dari lamunannya dan kembali ke Plampeyan yang sangat sesak oleh pengunjung. Dia sangat bingung dengan kejadian yang baru saja menyimpannya. Begitu juga dengan Erza, dia sudah mencari Rea ke berbagai penjuru tempat, tetapi hasilnya sama saja, nihil. Lalu

secara tiba-tiba dia menemukan Rea berada di dekatnya. Sungguh hal yang aneh bagi nalar manusia.

Rea menceritakan tentang kejadian barusan yang dialaminya. Anehnya, apem yang diberikan ibu dari anak kecil tadi tidak menghilang. Erza cuma tersenyum dan mengiyakan cerita Rea tersebut. Mereka kemudian pulang ke rumah setelah acara tersebut selesai.

#### 4. Analisis Karakter Rea

##### a. Cerita dibalik Rea



**Gambar 5.** Karakter utama Rea

(Sumber : Ardina, 2022)

Rea adalah seorang gadis biasa berusia 18 tahun. Rea merupakan anak tertua dari dua bersaudara. Dirinya memiliki rasa tanggung jawab yang besar sebagai seorang kakak, dia sangat menyayangi adiknya dan selalu berusaha memberikan yang terbaik kepada adiknya. Ayahnya sibuk bekerja bahkan kerap kali mendapatkan tugas keluar kota, sementara ibunya sudah lama tiada, sehingga dia dan adiknya sering berada di rumah sendirian.

Ibunya meninggal ketika dia berusia delapan tahun karena sakit jantung. Beberapa bulan yang lalu, ayahnya dipindah tugaskan ke Pulau Jawa, sehingga mau tidak mau mereka harus meninggalkan kampung halaman mereka.

Pontianak Barat, Kota Pontianak, Kalimantan Barat adalah tempat tinggal Rea dan keluarga sebelum ayahnya dipindah tugaskan ke Pulau Jawa. Ayahnya membeli sebuah rumah yang cukup besar untuk ditempati tiga orang, rumah itu berada di daerah Jatinom. Jika dibanding dengan tempat tinggal sebelumnya, tentu saja Jatinom sangat berbeda. Di Pontianak Barat yang tidak jauh dari pusat kota Pontianak, dia dapat pergi kemana saja dengan mudah tanpa perlu menempuh waktu yang lama. Berbeda dengan Jatinom yang notabene masih dalam lingkup desa kabupaten, suasana disini masih asri dan tidak banyak bangunan tinggi pencakar langit. Suasana baru yang menyenangkan menurutnya.

Salah satu hal yang Rea sukai adalah menonton pertunjukan seni. Entah itu pertunjukan seni lokal maupun mancanegara. Dia juga aktif mengikuti berbagai program kesenian yang ada di kota Pontianak. Alasan utama Rea aktif dalam kegiatan seperti ini karena dia tidak ingin merasa kesepian dan teringat akan mendoang ibunya yang telah tiada. Itulah alasan mengapa Rea begitu antusias ketika

mengetahui adanya tradisi Yaa Qowiyyu dan meminta Erza menemaninya menonton tradisi tersebut.

b. Sifat karakter

Sejatinya Rea merupakan gadis yang ramah, supel, pandai bergaul dengan orang-orang baru juga sangat bersemangat terhadap hal-hal baru. Dia memiliki banyak teman di tempat tinggal sebelumnya karena mudah beradaptasi dengan lingkungan.

Rea yang dulunya sangat ceria kemudian berubah 180 derajat ketika ibunya meninggal. Dia menutup diri dari semua orang. Tidak ingin bicara dengan siapapun bahkan mengurung dirinya di kamar dalam waktu lama. Lama-kelamaan dia menjadi kesepian dan akhirnya memutuskan untuk berubah dan kembali menjadi dirinya yang dulu agar tidak kesepian. Dia berpikir bahwa ibunya di surga pasti akan sedih kalau melihat dirinya terus murung seperti itu. Oleh karena itu, Rea mengikuti banyak kegiatan untuk melepaskan kesedihannya dan memperluas pertemanannya.

c. Desain visual karakter Rea

Rea memiliki penggambaran karakter yang terlihat seperti anak kuliah, tinggi badannya melebihi rata-rata remaja perempuan Indonesia pada umumnya. Rea (18 tahun) dengan tinggi/berat 169 cm/49 kg, rambut pendek berwarna hazel dengan model *wolfcut*, memiliki poni belah tiga yang panjangnya melebihi mata.

Gayanya yang tomboy kadang membuat orang salah sangka sehingga menganggap Rea seorang laki-laki. Rea mengenakan sweater berwarna merah maroon dan bagian dalam berupa kaos abu-abu tipis yang melebihi sweaternya. Bawahannya berupa celana jeans berwarna abu-abu gelap dan sepatu casual berwarna abu-abu.

Warna utama pada karakter Rea adalah merah yang menggambarkan kalau dia adalah gadis yang aktif dan periang.

## 5. Analisis Karakter Erza

a. Cerita dibalik Erza



**Gambar 6.** Karakter utama Erza

(Sumber : Ardina, 2022)

Erza, seorang laki-laki berusia 19 tahun. Erza merupakan anak kedua dari tiga bersaudara. Mempunyai seorang kakak laki-laki yang sekarang sedang merantau ke Jakarta. Dia juga mempunyai adik perempuan yang masih bersekolah di bangku sekolah

dasar. Erza tidak terlalu akrab dengan adiknya, tetapi dia begitu menyayangi.

Keseharian Erza hanya dihabiskan dengan bermain game di kamar, terkadang dia juga keluar untuk bertemu dengan teman-temannya di warung kopi langganannya. Pulang ketika subuh kemudian tidur dan bangun ketika matahari sudah tinggi. Setelah itu dia akan bermain game lagi. Erza bisa dibilang nolep atau *no life*, sebenarnya dia melakukan itu karena bermain game adalah pekerjaannya. Dia merupakan seorang penjoki yang handal di salah satu tempat joki terkenal. Hitung-hitung menambah uang jajan dan meringankan beban orangtuanya. Walau dia bisa terbilang sangat berkecukupan dalam segi materi.

Erza juga tidak terlalu dekat dengan perempuan karena dia tidak suka berbasa-basi, baginya hal itu melelahkan. Dia juga tidak terlalu banyak berbicara, apalagi dengan orang baru.

b. Sifat karakter

Erza digambarkan memiliki sifat kalem, bodo amat, berkepala dingin dan jarang berbicara. Dia hanya berbicara seperlunya atau bahkan terkadang memilih diam. Namun hal itu hanya berlaku untuk orang baru atau orang yang belum akrab dengannya. Dia sebenarnya bisa banyak omong ketika berada di tongkrongan.

Dia juga tipe orang yang malas mencampuri urusan orang lain. Tetapi jika ada temannya yang memerlukan

bantuan dia pasti akan berusaha untuk membantunya. Erza sangat menyayangi adiknya, memang bukan dari kata-kata, tetapi dari tindakan yang dia lakukan.

Baginya, kata-kata saja tanpa tindakan sama saja dengan bohong.

c. Desain visual karakter Erza

Erza digambarkan seperti remaja laki-laki pada umumnya. Dengan tinggi 176 cm dan berat badan 50 kg. Perawakannya cukup tinggi dengan tubuh kurus. Erza memiliki rambut berwarna abu-abu gelap agak kebiruan dengan poni yang lebat. Rambutnya sering terlihat acak acakan.

Erza hanya mengenakan celana pendek mirip boxer berwarna hitam dengan atasan kaos longgar warna abu-abu. Gaya yang sangat nyaman apalagi hanya untuk menjoki akun-akun game milik customernya. Dia juga memakai sepatu berwarna coklat.

Warna utama yang ada pada karakter Erza adalah abu-abu dan hitam. Hal ini menggambarkan Erza adalah orang yang misterius, tidak banyak bicara, tetapi bisa juga atraktif disaat bersamaan, juga orang yang bertanggung jawab.

## B. PEMBAHASAN

Pembuatan animasi memerlukan ide yang matang dalam penulisan naskah cerita agar cerita tersebut menjadi runtut dan tidak meninggalkan plot hole, karena plot

hole akan membuat cerita menjadi aneh dan terasa menggantung. Ini adalah cara untuk mendapatkan ide dan gagasan serta dapat langsung untuk digunakan. Ide bisa datang dalam berbagai bentuk, seperti kisah nyata, mitos, mitos, mitos, mitos atau teknologi, dan lain-lain. Ide harus memiliki pembeda dari cerita lain yang sejenis, sehingga cerita tersebut memiliki ciri khas sendiri, unik, istimewa dan tidak terkesan memplagiat karya lain.



**Gambar 7.** Rea sedang memakan kue apem untuk pertama kalinya  
(Sumber : Ardina, 2022)

Gambar diatas merupakan salah satu bagian dari scene cerita animasi. Menggambarkan tentang Rea yang baru pertama kali mencoba apem. Apem tersebut diberikan oleh ibu Erza setelah pulang dari mengantar setoran apem bersama Rea. Erza mengajak Rea ke rumahnya untuk mengambil apem. Ibunya Erza tentu sangat antusias ketika melihat Erza kembali bersama dengan Rea. Beliau langsung memberinya sekardus apem dan menyuruhnya untuk mencobanya. Rea tentu dengan senang

hati mencoba apem tersebut. Rea begitu menyukai apem karena baginya apem itu sungguh enak dan manis menurutnya. Baginya ini merupakan salah satu makanan tradisional terenak yang pernah dia coba. Tanpa malu-malu, dia bahkan hampir menghabiskan semua kue yang diberikan ibu Erza saat itu juga. Erza sendiri hanya bisa geleng-geleng melihat tingkah tetangga barunya tersebut yang begitu antusias. Hal ini tentunya berbanding terbalik dengan nya yang sangat malas dalam mengikuti berbagai acara-acara yang menyangkut keramaian.



**Gambar 8.** Anak kecil misterius menunjukan letak rumahnya kepada Rea  
(Sumber : Ardina, 2022)

Scene ini bercerita tentang peristiwa yang terjadi setelah Rea bertemu dengan anak kecil misterius. Anak itu kemudian mengajaknya untuk ke rumah dan bertemu orangtuanya. Walau mereka baru saja bertemu dan anak tersebut mengajaknya untuk bermain ke rumahnya, Rea sama sekali tidak merasa curiga. Malah dia merasa

senang bisa bertemu dengan anak kecil yang bahkan tidak diketahui namanya tersebut. Dia berlari penuh semangat sambil bernyanyi riang sepanjang jalan. Sepanjang perjalanan menuju rumah anak kecil tersebut, dia banyak bercerita tentang orangtuanya yang menurutnya sangat luar biasa. Rea tentu saja antusias mendengar cerita anak kecil tersebut. Mereka membicarakan berbagai macam hal yang menyenangkan hingga tak terasa sudah tiba di depan rumah anak kecil tersebut. Rumah anak kecil itu tampak dipadati oleh orang-orang tampak sangat asing bagi Rea. Bagaimana tidak, pakaian yang mereka kenakan memiliki style yang sangat berbeda dari style yang dirinya tahu banyak dipakai masyarakat sekarang.



**Gambar 9.** Erza yang panik ketika mengetahui bahwa Rea menghilang secara tiba-tiba

(Sumber : Ardina, 2022)

Scene ini menggambarkan adegan dimana Erza berlari untuk mencari keberadaan Rea. Dikarenakan Plampeyan sangat ramai mereka berdua jadi terpisah. Erza begitu panik karena

secara tiba-tiba Rea menghilang dari pandangannya. Baru beberapa saat dirinya memalingkan muka dari Rea, tetangganya tadi sudah menghilang tanpa jejak. Dia merasa bersalah karena sudah mengiyakan paksaan Rea agar mengajaknya menonton tradisi Yaa Qowiyyu yang selalu dipadati oleh pengunjung setiap tahunnya. Yang mengganjal pikirannya sekarang adalah bagaimana kalau Rea hilang diculik oleh orang asing atau terinjak-injak ditengah keramaian Plampeyan ini. Segera setelah Erza menyadari Rea menghilang, dia langsung menyingkir dari kerumunan pengunjung. Mencoba melihat lebih teliti ke tempat terakhir kali dirinya melihat keberadaan Rea sebelum menghilang. Namun hasilnya nihil. Bahkan handphone milik Rea tidak dapat dihubungi, hanya ada nada sambung tanpa akhir yang terpampang di handphone milik Erza.

## SIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dalam tujuan pembuatan karakter untuk cerita animasi Yaa Qowiyyu Time Traveller, antara lain:

1. Dalam memvisualisasi karakter untuk cerita animasi *Yaa Qowiyyu Time Traveller* memberikan informasi kepada semua orang tentang asal usul bagaimana tradisi Yaa Qowiyyu pertama kali dilakukan. Visualisasi cerita memudahkan orang lain dalam memahami tradisi Yaa Qowiyyu karena lebih ringkas dan menarik perhatian. Selain itu bisa menjadikan generasi

sekarang lebih mengenal kebudayaan tradisional yang kita miliki dan dapat melestarikannya sehingga tidak punah digerus oleh zaman.

2. Cerita animasi yang ringkas memiliki keunggulan, yaitu mempermudah dalam penyampaian pesan dan moral kepada para penikmatnya.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Sutiyah, & Herimanto. (2020). CULTURE ACCULTURATION IN INDONESIA: The Tradition Ceremony of Sebaran Apem In Jatinom Klaten , Central Java. *Journal of History Education and Religious Studies*, 1, 1-10.  
<https://jurnal.uns.ac.id/jhers/article/view/43029>
- Achroni, D. (2017). Belajar dari Makanan Tradisional Jawa. In *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*.  
<https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/wp-content/uploads/2018/03/8.-Isi-dan-Sampul-Belajar-dari-Makanan-Tradisional-Jawa.pdf>
- Laila, N. Q., & Qudsy, S. Z. (2021). Strategi Komodifikasi Budaya dalam Ritual Yaa Qowiyyu pada Masyarakat Jatinom, Klaten. *Satya Widya: Jurnal Studi Agama*, 4(1), 1-11.  
<https://doi.org/10.33363/swjsa.v4i1.676>
- Ningsih, T. (2019). Tradisi Saparan Dalam Budaya Masyarakat Jawa Di Lumajang. *IBDA` : Jurnal Kajian Islam Dan Budaya*, 17(1), 79-93.  
<https://doi.org/10.24090/ibda.v17i1.1982>
- Al-As'ari, Aqimuddin. 2017. Mitologi Tradisi Yaa Qawiyyu di Kalangan Warga Jatinom, Klaten. Yogyakarta : Universitas Negeri Islam Sunan Kalijaga.
- Mulyana, Gayuh. 2017. Studi Tentang Persepsi Masyarakat Terhadap Perayaan Yaqowiyyu Dalam Kehidupan Sosial, Ekonomi dan Budaya di Jatinom Kabupaten Klaten 2017. Klaten : Universitas Widya Dharma.
- Saputro, Alfian. 2018. Nilai-nilai Pendidikan Akhlak Dalam Tradisi Ya Qowiyyu di Desa Jatinom Kecamatan Jatinom Kabupaten Klaten Tahun 2017. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- Anung, R., & Basnendar, H. (2019). *Karakter Wayang Purwa Sebagai Perancangan Media Promosi Dan Informasi Teknologi Audiovisual Desa Wisata Wayang Kepuhsari, Manyaran, Kabupaten Wonogiri*. 1-86