



ARTIKEL TUGAS AKHIR

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI TEMBANG MACAPAT MASKUMAMBANG, GAMBUH, DAN MIJIL

Di Susun Oleh :

Nama : Kholid Amrullah
NIM : A11.2009.05046
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Teknik Informatika-S1

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS DIAN NUSWANTORO
SEMARANG
2013**

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN MANDIRI TEMBANG MACAPAT MASKUMAMBANG, GAMBUH, DAN MIJIL

Kholid Amrullah

*Program Studi Teknik Informatika - S1, Fakultas Ilmu Komputer,
Universitas Dian Nuswantoro Semarang*

URL : <http://dinus.ac.id/>

Email :

kholid.amrullah@gmail.com

ABSTRAK

Tembang macapat merupakan salah satu hasil budaya tradisional masyarakat Indonesia. Macapat berkembang di daerah Sunda, Jawa, dan Bali. Seiring zaman, tembang macapat mulai dilupakan oleh masyarakat, khususnya kawula muda. Maraknya industri musik baik dari dalam negeri maupun dari barat menyebabkan kawula muda lebih menyukai musik dibanding macapat. Ditambah lagi sangat sedikit generasi penerus yang bisa menembangkan macapat. Kemajuan teknologi yang diiringi semakin banyaknya perangkat digital dalam kehidupan secara tidak langsung mendorong penulis untuk mengkolaborasikan senibudaya tradisional khususnya macapat dengan perangkat komputer. Upaya ini diwujudkan dengan membuat media pembelajaran interaktif tembang macapat berbasis flash, yang berisikan tentang macapat, audio video macapat, serta game macapat. Metode pengembangan sistem yang digunakan oleh penulis ialah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Melalui visualisasi yang baik dan bertema tradisional, media ini bisa menjadi jembatan antara kawula muda dengan tembang macapat. Sehingga melalui media ini, semua masyarakat bisa mempelajari tembang macapat sekaligus mendapat hiburan dari game yang tersaji di dalamnya. Hal ini akan menumbuhkan cinta terhadap kesenian dan budaya tradisional agar tidak punah di era yang serba digital sekarang ini.

Kata Kunci : tradisional, macapat, multimedia, game

1. PENDAHULUAN

Indonesia merupakan negara yang terdiri dari gugusan pulau, mulai dari Sabang sampai Merauke. Setiap pulau dihuni oleh beberapa suku yang menyebar di berbagai daerah, mulai dari Sumatera hingga Papua. Sebagai bangsa yang beradab, setiap suku membangun budaya daerah yang memiliki ciri khas dan berbeda antara satu dengan yang lain. Hal ini mendorong Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki kekayaan khasanah budaya yang unik dan tidak dimiliki bangsa lain. Sehingga di mata internasional, Indonesia terkenal sebagai negara yang kaya akan keragaman suku dan budaya.

Meskipun Indonesia memiliki keragaman budaya yang sangat kompleks sebagai sifat aneka warna bangsa, di lain pihak bermunculan masalah berkaitan dengan hal tersebut. Masalah yang paling dasar yang bersangkutan-paut dengan sifat tersebut adalah masalah kebudayaan nasional (Koentjaraningrat, 1997:107).

Pesatnya perkembangan teknologi sebagai salah satu wujud modernisasi menyebabkan kebudayaan daerah maupun nasional semakin terkikis. Hal ini disebabkan adanya perbedaan karakter teknologi dengan budaya. Teknologi selalu bergerak ke arah *digitalization* secara dinamis, sedangkan budaya bersifat *stagnan* dan tetap mempertahankan ciri aslinya. Selain itu, kurangnya kesadaran generasi muda dalam mempelajari budaya Indonesia sebagai wujud pelestarian menyebabkan budaya semakin dilupakan. Generasi muda seolah acuh tak acuh dan merasa malu untuk mengenal dan mempelajari budaya sendiri. Padahal banyak wisatawan atau peneliti asing yang tertarik mengenal dan mempelajari kebudayaan Indonesia. Hal ini bisa menyebabkan tipisnya pengetahuan masyarakat akan budaya, yang berujung dengan tidak dikenalnya budaya daerah oleh masyarakat pribumi sehingga bisa diklaim menjadi milik negara lain. Sebagai contoh kasus diklaimnya batik, wayang kulit, dan reog Indonesia

oleh Malaysia yang berujung pada perselisihan antara dua negara.

Beberapa contoh budaya yang dimiliki Indonesia yaitu lagu daerah seperti Ampar – Ampar Pisang dari Kalimantan Selatan, Anak Kambing Saya dari Nusa Tenggara Timur, Angin Mamiri dari Sulawesi Selatan, Anju Ahu dari Sumatera Utara, Apuse dari Papua, Ayam Den Lapeh dari Sumatera Barat, Berek Solok dari Sumatera Barat, dan sebagainya. Di Jawa dan Bali juga terdapat lagu atau tembang yang dikenal dengan macapat.

Macapat sebagai salah satu tembang tradisional yang berkembang di tanah Sunda, Jawa, dan Bali, terdengar asing di telinga generasi muda. Padahal, macapat merupakan salah satu budaya yang bernilai agung. Keagungan macapat terwujud dalam pengucapannya, yang tersusun dari guru gatra, guru wilangan, dan guru lagu. Bagi generasi muda macapat terdengar kuno, membosankan, tidak sesuai untuk kalangan muda, serta kalah pamor dengan lagu-lagu lainnya baik dari dalam negeri maupun luar negeri.

Hal inilah yang menyebabkan generasi muda tidak bisa memahami arti penting dari macapat yang mengandung ajaran moral dan filosofi kehidupan.

Selain kurang menariknya tembang macapat bagi generasi muda, belum adanya media yang tepat untuk mengenalkan tembang macapat menggunakan kemajuan teknologi menjadi masalah tersendiri. Generasi muda hidup di era digital, sedangkan tembang macapat berkembang dan diwariskan melalui tradisi lisan. Perlu diadakannya pemanfaatan kemajuan teknologi guna mengenalkan tembang macapat kepada generasi muda, salah satunya yaitu digitalisasi pengetahuan tentang tembang macapat.

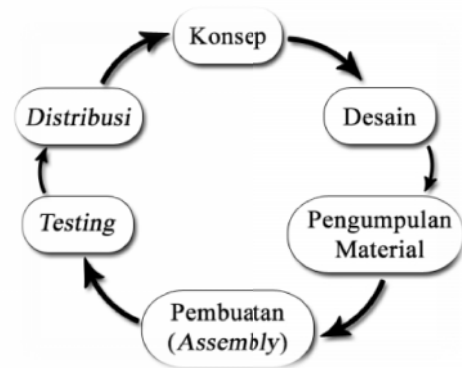
Globalisasi yang terjadi saat ini berdampak buruk terhadap pengenalan kebudayaan lokal oleh para generasi muda. Tidak adanya rasa ingin tahu akan pengetahuan tentang kebudayaan lokal oleh generasi muda membuat kebudayaan lokal semakin ditinggalkan dan terganti oleh kebudayaan luar yang dirasa lebih menarik. Atas dasar

permasalahan inilah sekiranya perlu diadakan penelitian yang membahas tentang pentingnya pengenalan kebudayaan Indonesia secara umum, dan pengenalan macapat secara khusus untuk para generasi muda dengan sajian lebih menarik dan inovatif agar mampu menarik minat para generasi muda guna lebih mengenali dan memahami tentang macapat secara lebih dalam.

Dari beberapa jenis digitalisasi pengetahuan tentang tentang macapat, media pembelajaran interaktif merupakan salah satu cara yang akan penulis gunakan untuk mengenalkan tentang macapat kepada generasi muda. Perpaduan beberapa elemen multimedia yakni teks tentang sejarah dan jenis macapat, audio video tentang contoh masing-masing tentang macapat, serta *game* sebagai evaluasi pemahaman tentang macapat, menjadi konten yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran interaktif yang dapat membantu mengenalkan kebudayaan tentang macapat kepada generasi muda dan masyarakat secara digital.

2. METODE PENELITIAN

Dalam pengembangan multimedia pembelajaran mandiri tentang macapat ini, penulis menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Circle*) dengan tahapan sebagai berikut:



Konsep

a. Analisa Konsep Dasar Media Interaktif

1. Judul Multimedia : Multimedia Pembelajaran Mandiri Tentang Macapat Maskumambang, Gambuh, dan Mijil
2. Judul *game* : Macapatku
3. Platform : *Personal Computer*
4. Genre Game : *Music Rythm Game*
5. Software : Adobe Flash CS4 dan AdobePhotoshop CS4
6. Tujuan : Agar pengguna memahami tentang macapat dan bisa melagukan beberapa tentang macapat

7. Deskripsi : Multimedia pembelajaran mandiri tentang macapat merupakan sebuah media interaktif tentang salah satu kesenian suara milik orang Jawa, yakni macapat. Multimedia ini pada dasarnya dibuat sebagai salah satu cara mengajak generasi muda untuk mengenal dan ikut melestarikan tentang macapat. Konten yang terkandung di dalamnya meliputi: (1) materi tentang macapat yakni pengertian macapat, jenis macapat, fungsi macapat, hingga notasi macapat; (2) audio video macapat, yaitu tiga tentang macapat diwujudkan dalam bentuk video yang memuat suara dan teks pembacaannya; serta (3) menu *game* sebagai hiburan sekaligus media edukasi bagi generasi muda dalam mengenal dan mempelajari tentang macapat.

b. Analisa Program/Materi

Materi yang difokuskan pada multimedia pembelajaran ini yaitu tentang tentang macapat meliputi lagu/lirik tentang maupun filosofinya. Keagungan tentang macapat perlu diketahui oleh

masyarakat Jawa, khususnya kalangan generasi muda yang memiliki tugas melestarikan kesenian daerah. Generasi muda akan belajar menghargai seni budaya dalam negeri dibanding kesenian luar negeri yang sangat berbeda karakteristiknya dengan sikap hidup orang Jawa. *Game* yang ditampilkan sebagai salah satu submenu dari multimedia ini bertema tradisional yang menyajikan konten lokal, dengan diwujudkan pada penggunaan warna dan tampilan tradisional. Dengan demikian generasi muda lebih mengapresiasi konten lokal yang mencerminkan karakteristik tradisional kesenian dan budaya Indonesia.

c. Analisa Perangkat Lunak Pengembangan

Dalam pembuatan multimedia pembelajaran yang mengandung game ini, penulis menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS4 Professional. Kelebihan yang ada pada perangkat lunak tersebut yaitu memiliki kemampuan grafis dan multimedia yang baik, khususnya pemanggilan file audio dan video,

serta kemampuan untuk diberi coding (*actionsript*) sebagai bahasa pemrogramannya. Fasilitas tersebut merupakan kebutuhan utama dalam multimedia pembelajaran tentang tembang macapat ini.

d. Analisa Perangkat Keras Komputer

Multimedia pembelajaran tentang macapat ini dirancang menggunakan perangkat komputer yang memiliki spesifikasi khusus multimedia. Hal ini menunjukkan bahwa *project* multimedia ini membutuhkan komputer yang memiliki kinerja cukup cepat, apalagi ditambah konten berupa video masing-masing tembang. Berikut adalah analisa spesifikasi minimal perangkat keras yang digunakan.

Tabel 3.1 : Spesifikasi Minimal Perangkat Keras

<i>Motherboard</i>	Disesuaikan dengan <i>processor</i>
<i>Processor</i>	Setara Pentium Dual Core 2.5 GHz
RAM	2 GB
<i>Harddisk</i>	Ruang kosong 1GB
VGA	128 MB

<i>Monitor</i>	14"
<i>Mouse dan Keyboard</i>	<i>Standard</i>
<i>Soundcard</i>	<i>Onboard</i>
<i>Speaker</i>	Semua tipe masuk

Desain

Tahap selanjutnya setelah menentukan konsep perancangan multimedia pembelajaran tentang macapat secara jelas dan rinci yaitu proses desain. Desain di sini yang dimaksud yaitu desain dalam bentuk kasar berupa sketsa manual yang diwujudkan dalam bentuk *storyboard*, alur program (*flowchart view*), serta desain karakter atau desain elemen-elemen vital dalam multimedia pembelajaran ini.



Saat memilih menu Game, akan muncul pilihan lagu yang akan dimainkan. Lalu setelah memilih satu lagu akan langsung masuk *game*.

Pengumpulan *Material*

Pada tahap ini semua material yang dibutuhkan mulai dikumpulkan. Mulai dari material berupa gambar, video, serta audio yang dibutuhkan dalam pembuatan game ini.

Pembuatan (*Assembly*)

Setelah semua material terkumpul maka tahap selanjutnya adalah pembuatan media interaktif yang di dalamnya mengandung game multimedia interaktif ini memberikan memberikan pengetahuan tentang tembang macapat, Yakni: pengertian macapat, sejarah macapat, jenis, notasi, serta cara melantungkannya. Selain itu, khusus dalam submenu game, disajikan tembang macapat yang menjadi suara pengiring permainan, dimana pemain harus memukul perangkat gender barung agar bisa mengikuti irama macapat. Permainan berkonsep hampir seperti Guitar Hero, yaitu memukul not/nada yang turun sesuai urutan nada macapat dengan cara menekan melalui mouse. Pemain bisa memilih tiga jenis macapat. Kondisi menang atau kalah

menjadi reward dalam game. Ketika pemain sudah mencapai nilai tertentu dan grafik permainan menaik, maka pemain dikatakan menang, dan sebaliknya. Dari sini penulis sebagai pengembang game angklung melakukan pengkodean dengan ActionScript 2.0.

Testing

Pengujian sistem multimedia merupakan langkah yang di lakukan setelah multimedia diproduksi. Fungsinya adalah untuk memastikan bahwa hasil produksi multimedia sesuai dengan yang direncanakan. Untuk mengevaluasi *system* pada permainan ini , menggunakan metode uji coba *blackbox* yang memfokuskan pada keperluan fungsional dari software.

Ujicoba *blackbox* berusaha untuk menemukan kesalahan dalam beberapa kategori, diantaranya :

- a. Menentukan fungsi yang salah atau tidak ada.
- b. Menentukan kesalahan *interface*.
- c. Menentukan *error* pada akses *database external*.

- d. Menentukan *error* pada kinerja.
- e. Menentukan *error* pada saat inisialisasi atau terminasi

Distribusi

Setelah tahap *testing* selesai, akan dilakukan tahap pendistribusian sebagai berikut :

- a. Multimedia interaktif Pembelajaran Mandiri Tembang Macapat dipublish dalam bentuk *file* dengan extensi *.swf*. Baru kemudian dipaketkan dalam bentuk *file .zip* atau *file .rar*. Sehingga untuk memainkan *game* ini, *file* harus diekstrak terlebih dahulu. Baru kemudian dapat dimainkan dengan mengeklik *file .swf*nya. Untuk memainkan *game* ini dibutuhkan Flash Player.
- b. Pendistribusian dalam bentuk CD dan *upload* ke *web* agar dapat di akses oleh masyarakat luas.
- c. Evaluasi terhadap pendistribusian multimedia ini dan hasilnya di masyarakat apakah sudah tepat dan sesuai sasaran atau belum. Jika ternyata masih ada keluhan ataupun hasil belum sesuai

dengan sasaran maka akan dievaluasi untuk dikembalikan lagi pada tahap awal yaitu tahap konsep, membuat dan membenahi konsep awal dengan memperbaiki kekurangan pada multimedia pembelajaran ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Multimedia pembelajaran mandiri tembang macapat ini merupakan media interaktif yang mengintegrasikan beberapa komponen yakni: teks, gambar, suara, video, dan animasi. Multimedia ini berupaya memperkenalkan tembang macapat sebagai salah satu produk budaya Jawa, yang sudah mulai kurang diminati khususnya oleh para kawula muda. Semakin ke depan, perhatian kawula muda terhadap seni budaya tradisional semakin kurang, sehingga kehadiran media interaktif ini menjadi cara agar tembang macapat tetap eksis dan dikenali masyarakat. Dengan adanya submenu game dalam multimedia pembelajaran ini, akan semakin memperkaya pengetahuan kawula muda, bahwa konten budaya tradisional bisa

dikolaborasikan dengan perangkat digital semisal komputer. Hal ini dimaksudkan untuk menumbuhkan cinta kawula muda terhadap tembang macapat.

Multimedia pembelajaran mandiri tembang macapat ini memberikan beberapa fasilitas yang bisa diakses pengguna, antara lain:

- a. Terdapat tiga menu utama yaitu menu “Tentang Macapat”, “Audio Video Macapat”, dan “Game Macapat”.
- b. Menu “Tentang Macapat” merupakan menu yang menampilkan berbagai informasi tentang tembang macapat, yaitu: definisi macapat, sejarah macapat, ciri-ciri macapat, jenis-jenis macapat, makna masing-masing macapat, dan terakhir notasi macapat. Dengan informasi yang cukup beragam, kawula muda akan mendapat pengetahuan yang cukup menarik. Sehingga tahu apa esensi sebenarnya dari tembang macapat.
- c. Menu “Audio Video Macapat” mengantung konten video tentang masing-masing tembang macapat.

Menu ini sebenarnya menjadi komplemen bagi menu “Tentang Macapat”. Video di sini pada dasarnya ditujukan agar pengguna mendapat pengetahuan tentang cara melantunkan tembang macapat yang didasari notasi, sehingga menjadi enak didengar.

- d. Menu “Game Macapat” menyajikan permainan simpel yaitu bagaimana pemain bisa memainkan gender barung (salah satu instrumen dalam gamelan). Ketika tembang macapat dilantunkan via komputer, akan ada not-not yang jatuh dari atas ke bawah menuju gender barung. Jadi tugas pemain yaitu memukul gender barung ketika not hampir mendekati instrumen tersebut. Dalam game ini terdapat nilai dan indikator. Dan yang lebih utama, menu ini merupakan menu tambahan/pengayaan agar pengguna tidak bosan dan terhibur dengan multimedia pembelajaran ini.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil akhir yang diperoleh dalam pembuatan

multimedia pembelajaran mandiri tembang macapat yang meliputi materi, audio video, serta game macapat, diperoleh kesimpulan bahwa:

- a. Salah satu cara yang bisa digunakan untuk memperkenalkan senibudaya tradisional yaitu keterlibatan perangkat digital. Di era modern sekarang ini yang didukung majunya teknologi mendorong orang untuk menciptakan suatu hal baru. Tembang macapat yang menjadi salah satu budaya tradisional bernilai agung, bisa dikolaborasikan dengan perangkat komputer, sehingga menghasilkan suatu produk berupa multimedia pembelajaran mandiri tembang macapat.
- b. Terwujudnya multimedia interaktif ini memberikan kemudahan bagi pengguna untuk mengetahui informasi seputar tembang macapat, melihat dan mendengar contoh tembang macapat yang dilantunkan sesuai anda dan artikulasinya, serta bisa bermain game macapat sebagai media hiburan sambil belajar memainkan gender barung.

- c. Dengan adanya multimedia interaktif ini, semua orang bisa memperoleh pengetahuan dan mempelajari tentang tembang macapat yang sebelumnya hanya bisa dipelajari oleh orang-orang keraton. Hal ini akan menumbuhkan cinta terhadap kesenian dan budaya tradisional agar tidak punah di era yang serba digital sekarang ini.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori + Pengembangannya*. Yogyakarta: ANDI
- Candra, I. (2007). *Melipatgandakan Kemampuan Multimedia pada Komputer*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Darsono. (2002). *Sajian Macapatan Gaya Bapak "Netra" Abdi Dalem Kraton Kasunanan Surakarta Hardiningrat*. Surakarta: STSI
- Effendi, A. (2011). *Mengenal Tembang Macapat*. Jurnal Widyatama, vol 20[2], hal

201-206. Sukoharjo: Univet
Bantara

<http://agungjakanugraha.blogspot.com/2013/03/macam-tembang-macapat.html>

(diakses: 28 Juni 2013,
pukul 20:41)

<http://basajawa41.wordpress.com/materi/vidio/tembang-macapat/>

(diakses: 7 Agustus 2013,
pukul 10.17)

<http://pujisidayu.heck.in/download-tembang-macapat-2.xhtml>

(diakses: 28 Juni 2013,
pukul: 10:46)

<http://sdwijosusastro.wordpress.com/c-artikel/5-suluk-pedhalangan/>(diakses:

September 2013, pukul
07:13)

<http://wacananusantara.org/tembang-macapat/> (diakses: 22 Juli

2013, pukul 18.13)

<http://wacananusantara.org/tradisi-lisan-tulisan-di-lidah-yang-kian-tak-didengar/> (diakses:

28 Juni 2013, pukul 10:29)

[http://www.tabloidpamor.com/berita-241-makna-rangkaian-](http://www.tabloidpamor.com/berita-241-makna-rangkaian-tembang-macapat-jawa.html)

[tembang-macapat-jawa.html](http://www.tabloidpamor.com/berita-241-makna-rangkaian-tembang-macapat-jawa.html)

(diakses: 4 Agustus 2013,
pukul 16:26)

Komputer, W. (2010). *Panduan Praktis Adobe Flash CS4 untuk Pembuatan Animasi Interaktif*. Yogyakarta: ANDI

Lestari, E. (2013). *Analisis Semiotik dalam Antologi Warisan Geguritan Macapat Karya Suwardi*. Jurnal Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, vol 2[3], hal 118-135. Purworejo: Universitas Muhammadiyah

Purwadi. (2010). *Diktat Seni Tembang I*. Yogyakarta: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Senen, I.W. (2001). *Komparasi Tembang Macapat Jawa dan Bali*. Jurnal Selonding, vol 1[1], hal 128-150. Yogyakarta: ISI

Suparto. (2013). *Tembang Macapat
Sebagai Sumber Ide
Gending-gending Karya Ki
Nartosabdo*. Artikel Ilmiah.
Yogyakarta: ISI

Suwardi. (2008). *Wawasan Hidup
Jawa dalam Tembang
Macapat*.