

## **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](mailto: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

## **Multimedia for Self Learning of Tembang Macapat Maskumambang, Gambuh, and 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](mailto:kholid.amrullah@gmail.com)*

### **ABSTRACT**

Tembang macapat is one of society's traditional culture results of Indonesia. Javanese poetry developed in the area of Sunda, Java, and Bali. Over time, tembang macapat start forgotten by society, especially young people. The rise of the music industry both from domestic and from the West causing young people to love music more than the traditional. Plus very little the next generation to be released macapat. Advances in technology are accompanied by growing number of digital devices in the life of indirectly encouraging the author to collaboration art and culture traditional Javanese in particular with computer devices. This effort is realized by creating interactive learning media tembang macapat flash based, containing about Javanese, Javanese poetry, as well as audio video game macapat. System development method that is used by the author is MDLC (Multimedia Development Life Cycle). Through the visualization of a good traditional and themed, this medium could be a bridge between young people with the tembang macapat. So through this medium, all societies could learn the tembang macapat at once got the entertainment of the game that are present in it. This will cultivate a love of art and traditional culture from extinction in an era of all-round digital now.

Keyword : Traditional, macapat, multimedia, game