

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG MACAPAT LARAS PELOG

Pratama Saputro
Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Dian Nuswantoro Semarang

ABSTRAK

Perkembangan teknologi di jaman ini mengalami perkembangan yang amat pesat, sehingga perkembangan teknologi itu mempengaruhi berbagai macam hal, terutama dibagian media, entah itu media iklan, informasi, maupun pembelajaran. Akan tetapi seiring berjalannya perkembangan teknologi yang kian maju budaya asli dari daerah semakin terlupakan oleh masyarakat. Dalam hal ini salah satu budaya Jawa yaitu tembang macapat yang mulai dilupakan oleh masyarakat, bahkan para penerus muda yang harusnya melestarikan untuk generasi seterusnya mulia kehilangan minat untuk mempelajari tembang macapat. Dilihat dari keadaan ini perlu adanya media pembelajaran dalam bentuk yang baru agar masyarakat lebih tertarik untuk mempelajari budaya tembang macapat ini. Oleh karena itu penulis membuat aplikasi media pembelajaran tembang macapat berbasis multimedia. Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengembangan aplikasi multimedia (Luther) yang meliputi konsep, desain, pengumpulan materi, pembuatan, pengujian, distribusi. Dengan dibuatnya aplikasi ini masyarakat dapat lebih tertarik untuk mempelajari tembang macapat yang ditampilkan ke dalam bentuk yang berbeda dan lebih menarik, ditambah lagi dengan adanya suara asli dari penembang masyarakat dapat mengetahui cara menembang yang benar sesuai dengan tangga nada tembang Jawa.

Kata Kunci : Tembang Jawa, macapat, multimedia, pembelajaran, budaya

1. PENDAHULUAN

Budaya Indonesia sangat beragam budaya, setiap daerah memiliki budayanya masing – masing, baik itu budaya dalam beribadah, tarian, nyanyian, dll. Salah satunya adalah budaya Jawa. Budaya tersebut adalah budaya yang diwariskan nenek moyang pada jaman dahulu kepada kita. Budaya Jawa merupakan salah satu budaya tua, didalamnya terkandung nilai-nilai penting dan bermanfaat.

Tembang macapat adalah satu dari budaya yang ada di Jawa. Tembang macapat merupakan salah satu wujud dari budaya Jawa yang adi luhung. Tembang macapat sebagai seni tradisional yang amat dekat dengan kehidupan masyarakat Jawa, justru semakin menyusut peminatnya. Bagi orang yang tidak menyukai tembang ini, mereka akan menganggap bahwa tembang macapat adalah tembang kuno, tidak mengandung makna apapun, bahkan tidak perlu untuk

dilestarikan. Oleh karena itu, jarang disukai dan jarang diminati publik.

Banyak kesenian modern menjadikan generasi muda, di Jawa Tengah khususnya, asing dengan budaya daerahnya sendiri. Dibanding anak-anak zaman dahulu, anak-anak zaman sekarang banyak yang tidak mengetahui tembang macapat. Sebagian besar generasi muda lebih banyak memilih kesenian yang dapat menghibur dengan menggunakan teknologi canggih. Karya seni lokal telah dikesampingkan karena dianggap kuno. Faktor lain yang mempengaruhi minimnya pemahaman dan ketertarikan generasi muda pada seni budaya lokal adalah kurang menariknya kemasan dan proses sosialisasi oleh generasi sebelumnya. Dengan demikian dibutuhkanlah media pembelajaran baru untuk memperkenalkan serta menaikan minat masyarakat terutama anak – anak terhadap tembang macapat. Media pembelajaran ini nantinya akan berisi tentang bagaimana cara melantunkan tembang macapat dengan bantuan alat gamelan.

Manfaat Media Pembelajaran Interaktif ini diharapkan akan memotivasi siswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif dan efisien. Selain itu dengan Media Pembelajaran Interaktif ini, diharapkan dapat menaikan minat masyarakat untuk mempelajari budaya – budaya yang ada di Indonesia ini.

2. RUMUSAN MASALAH

Bagaimana men-transformasikan tembang macapat ke bentuk media yang baru dan model pembelajaran tembang macapat yang digunakan sehingga dapat membantu generasi muda belajar secara mandiri dan interaktif mengenai tembang macapat.

3. PEMBATASAN MASALAH

Dengan mempertimbangkan kendala – kendala yang nantinya dapat terjadi, maka laporan tugas ini perlu diberikan pembatasan masalah supaya tidak menyimpang dari pokok permasalahan, yaitu :

- a. Komponen multimedia yang digunakan adalah teks, gambar, suara yang diolah menjadi animasi.
- b. Tembang jawa yang dipelajari hanyalah tembang jawa macapat berlaras pelog.

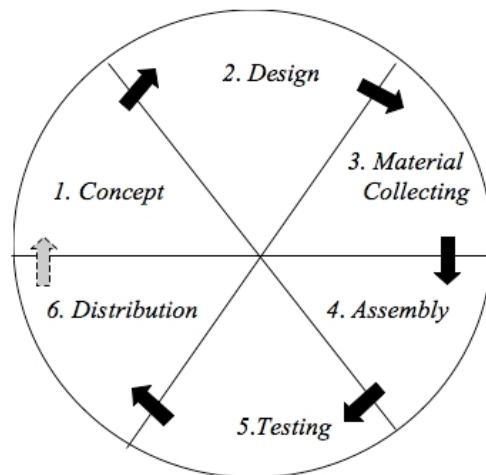
4. TUJUAN TUGAS AKHIR

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan pembuatan media pembelajaran ini adalah mentransormasikan tembang macapat ke dalam media pembelajaran yang lebih modern untuk meningkatkan ketertarikan masyarakat untuk mempelajari tembang macapat.

5. PEMBAHASAN

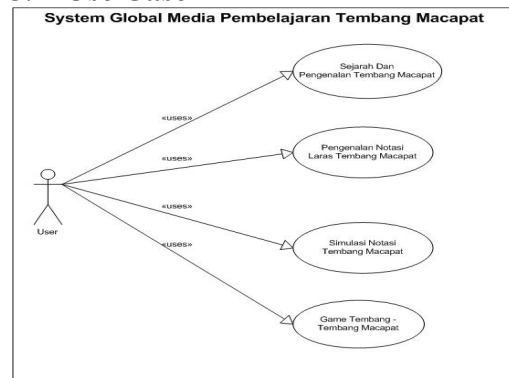
5.1 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan (Research and Development). Penelitian dan Pengembangan yang dilakukan berorientasi pada pengembangan produk. Metode Penelitian dan Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2009 : 407). Prosedur pengembangan yang digunakan adalah prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Luther (Ariesto, 2003: 32) dimana pengembangan multimedia dilakukan dalam 6 tahap yaitu :



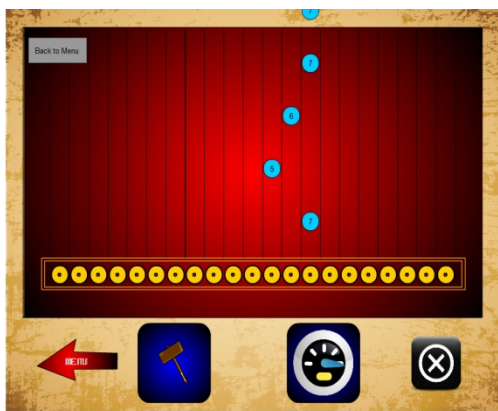
Gambar Metode Pengembangan Mutimedia

5.2 Use Case



5.3 Tampilan Program





6. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan uraian pada bab-bab sebelumnya, maka penulis menarik kesimpulan diantaranya adalah :

- Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tembang Macapat Laras Pelog yang telah dibuat sedemikian rupa sebagai media pembelajaran baru untuk tembang macapat dengan tujuan agar masyarakat lebih berminat untuk mempelajari dan melestarikan budaya Indonesia
- Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tembang Macapat Laras Pelog ini berisi materi –materi yang berhubungan dengan tembang macapat yang ditampilkan dalam kemasan yang lebih modern.
- Aplikasi Multimedia Pembelajaran Tembang Macapat Laras Pelog ini ditampilkan dengan animasi – animasi serta suara yang dimasukan sehingga aplikasi ini tersaji lebih menarik.

7. Saran

- a. Masih kurangnya materi - materi tentang tembang macapat sehingga diharapkan perkembangan yang lebih lanjut untuk menambahkan materi – materi yang ada di aplikasi Pembelajaran Tembang Macapat Laras Pelog
- b. Suara yang dihasilkan masih kurang baik dikarenakan ketersediaan alat yang ada. Diharapkan di pengembangan selanjutnya dapat merekam suara dengan lebih baik.
- c. Kurangnya animasi yang dihasilkan sehingga dirasa kurang menarik. Diharapkan adanya penambahan animasi dan effect sehingga aplikasi dapat tersaji secara menarik

Daftar Pustaka

- [1] Pramudi, Y. Tyas Catur, Fikri Budiman, Sunardi (2009) *Desain Virtual Gamelan Jawa Menuju Industri Kreatif Modern* serta sebagai Media Pembelajaran dalam Rangka Keunggulan Lokal di Era Global. Hibah Kompetitif Penelitian Sesuai Prioritas Nasional Dikjen Dikti Depdiknas.
- [2] Sutopo, Ariesto Hadi. 2009. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Graha Ilmu Yogyakarta
- [3] Wikipedia “*Adobe Flash*” http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash (diakses tanggal 1 April 2013)
- [4] Wikipedia “*Macapat*” <http://id.wikipedia.org/wiki/Macapat> (diakses tanggal 1 April 2013)
- [5] Rizkiansyah , Irvan. “*Pengembangan Aplikasi Pembelajaran Interaktif Teknik Bermain Piano Berbasis Multimedia di Lembaga Kursus MusiK “Ethnictro” Yogyakarta*” <http://eprints.uny.ac.id/10031/1/JURNAL.pdf> (diakses tanggal 3 April 2013)
- [6] MADCOMS . 2013 . *Adobe Flash Professional CS6 untuk Pemula*. Andi Publisher
- [7] Wijayanti, Meliana. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Titi Laras Tembang Macapat Dhandhanggula Menggunakan Aplikasi Adobe Flash Cs5 Untuk Siswa Smp Kelas Viii*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa Jawa Jurusan Pendidikan Bahasa Daerah, Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.