

MUTIMEDIA PEMBELAJARAN TEMBANG MACAPAT LARAS PELOG

PRATAMA SAPUTRO

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

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

Email : tam2

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

MULTIMEDIA LEARNING FOR TEMBANG MACAPAT LARAS PELOG

PRATAMA SAPUTRO

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

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

Email : tam2

ABSTRACT

The development of this era of technology has developed very rapidly, so that the technological developments that affect all sorts of things, especially in the media, whether it be media advertising, information, and learning. However, with the passage of increasingly advanced technological development of local indigenous culture increasingly forgotten by society. In this case one of the Javanese culture began macapat forgotten by society, even the young successor who should preserve for generations so precious to lose interest in learning macapat. Seen from this state is need for the media in the form of new learning that people are more interested in studying the culture of this macapat. Therefore, the authors make the application medium macapat multimedia-based learning. The method used in making this application using the development of multimedia applications (Luther) which includes concept, design, collection materials, manufacture, testing, distribution. With the establishment of this application people can be interested in learning macapat displayed in the form of a different and more interesting, coupled with the original sound of the miners that people can learn how to sing correctly according to the pitch of the song of Java.

Keyword : song of java, macapat, multimedia, learning, culture