

APLIKASI TEMBANG MACAPAT BERBASIS MULTIMEDIA

Agustin Setiyorini

^{1),2)}Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Janabadra
Jalan Tentara Rakyat Mataram No 55-57 Yogyakarta 55231, Telp./Fax. : (0274) 543676
E-Mail: agustin@janabadra.ac.id

ABSTRACT

In the grammar of Java is much to be learned include Javanese, Tembung, Ater-ater Seselan Panambangan, Homonin, antonyms, synonyms, Ukara, Proverb Java, Purwakanthi, Song, Gendhing and Karawitan, Fiber, Babad, puppets and much more. At this time only a few children who are familiar with the Java language's grammar. This is usually because the very basis of the delivery of material that is less attractive so that children feel bored quickly. Advances in technology today, perceived benefits in various fields, such as creating a media that can facilitate the child in learning something. In general, media that can be used to learn the language of children, visual media and audio media. Kids learn about the environment and absorbing knowledge through what is seen and heard, so that the sense of sight and hearing is the gateway entrance of science into the child. To more easily learn the Java language, can be made a aplikasi to learn the Java language-based multimedia. One of the Java grammar that will be created aplikasinya is Macapat song. The purpose of this study was to design and to design an instructional media to learn the song Macapat. This research is expected to facilitate the children in the study of grammar Java one of which is the song Macapat.

Keyword : *Javanese grammar, song Macapat, Learning Media, Multimedia.*

PENDAHULUAN

Jawa adalah pulau yang sebagian besar terbentuk dari aktivitas vulkanik, merupakan pulau ketiga belas terbesar di dunia, dan terbesar kelima di Indonesia. Deretan gunung-gunung berapi membentuk jajaran yang terbentang dari timur hingga barat pulau ini. Terdapat tiga bahasa utama di pulau ini, namun mayoritas penduduk menggunakan bahasa Jawa. Bahasa Jawa merupakan bahasa ibu dari 60 juta penduduk Indonesia, dan sebagian besar penuturnya berdiam di pulau Jawa. Sebagian besar penduduk adalah bilingual, yang berbahasa Indonesia baik sebagai bahasa pertama maupun kedua. Sebagian besar penduduk Jawa adalah Muslim, namun terdapat beragam aliran kepercayaan, agama, kelompok etnis, serta budaya di pulau ini.

Bahasa Jawa adalah bahasa yang digunakan di Jawa Tengah, Yogyakarta dan di Jawa Timur. Pengenalan Bahasa Jawa juga diterapkan di sekolah –sekolah sejak anak memasuki sekolah dasar hingga jenjang menengah atas. Bahasa Jawa merupakan

muatan lokal daerah yang wajib diberikan di sekolah.

Dalam tata bahasa Jawa banyak hal yang dapat dipelajari diantaranya aksara Jawa, Tembung, Ater-ater Seselan Panambangan, Homonin, Antonim, Sinonim, Ukara, Peribahasa Jawa, Purwakanthi, Tembang, Gendhing dan Karawitan, Serat, Babad, Wayang dan masih banyak lagi. Pada saat ini hanya beberapa anak-anak yang paham dengan tata bahasa Jawa ini. Hal ini biasanya karena di dasari dari penyampaian materi yang kurang menarik sehingga anak-anak merasa cepat bosan. Metode penyampaian materi yang hanya monoton dan hanya sekedar memberikan materi saja, itu yang sering menjadikan mereka cepat bosan.

Kemajuan teknologi saat ini, dapat dirasakan manfaatnya diberbagai bidang, seperti pembuatan media pembelajaran yang dapat memudahkan anak dalam mempelajari sesuatu. Secara umum media yang dapat dipakai untuk belajar bahasa anak yaitu media visual dan media audio. Anak belajar mengenal lingkungan dan menyerap pengetahuan melalui apa yang dilihat dan didengarnya, sehingga

indra penglihatan dan pendengaran merupakan pintu gerbang masuknya ilmu pengetahuan kedalam diri anak.

Untuk lebih mudah mempelajari tata bahasa Jawa, dapat dibuat sebuah aplikasi untuk belajar Bahasa Jawa berbasis multimedia. Salah satu tata bahasa Jawa yang akan dibuatkan aplikasinya adalah Tembang Macapat.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain serta merancang sebuah media pembelajaran untuk mempelajari Tembang Macapat. Penelitian ini diharapkan dapat memudahkan anak-anak dalam mempelajari tata bahasa Jawa salah satunya adalah Tembang Macapat.

METODE PENELITIAN

A. Studi Kepustakaan

Penulis mencari literatur untuk mendapatkan informasi-informasi yang berhubungan dengan materi tembang macapat melalui buku dan karya ilmiah sebelumnya.

B. Pengembangan Aplikasi

Metode pengembangan aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Waterfall* yang meliputi tahap *requirement analysis, system design, implementation, integration & testing, operations & maintenance* (Pressman, 2002).

a. Requirement Analysis

Pada tahap ini data akan dikumpulkan terkait dengan kebutuhan dalam pembuatan aplikasi.

b. System Design

Tahap ini dilakukan sebelum melakukan *coding*. Tahap ini bertujuan untuk memberikan gambaran apa yang seharusnya dikerjakan dan bagaimana tampilannya. Tahap ini membantu dalam menspesifikasikan kebutuhan *hardware* dan sistem serta mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan. Pada tahap ini dilakukan analisis serta desain yang diperlukan dalam membuat aplikasi, yaitu *storyboard*.

c. Implementation

Dalam tahap ini dilakukan pemrograman. Pembuatan aplikasi dilakukan per frame yang kemudian dijadikan satu frame. Software yang digunakan adalah Adobe Flash CS3 Professional.

d. Testing

Di tahap ini dilakukan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat telah sesuai dengan desainnya dan masih terdapat kesalahan atau tidak.

e. Operation & Maintenance

Ini merupakan tahap terakhir dalam model yang digunakan. Aplikasi yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya.

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Pada perancangan Aplikasi Tembang Macapat Berbasis Multimedia ini diperlukan perencanaan dan penganalisaan terhadap kebutuhan perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*Software*) dan storyboard yang akan digunakan agar aplikasi tersebut dapat berjalan seperti yang direncanakan. Adapun perangkat keras dan lunak yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

A. Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam pembuatan program aplikasi ini. Perangkat lunak yang digunakan adalah:

- ✚ Sistem Operasi Windows 7.
- ✚ Adobe Flash CS3 Profesional.
- ✚ Photoshop 7.0.
- ✚ Audacity.

B. Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras (*hardware*) adalah sistem utama dari sebuah sistem komputer secara fisik, yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terkait, yaitu berupa masukan, proses, dan keluaran. Perangkat keras yang digunakan untuk membuat multimedia pembelajaran ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut, dijabarkan dibawah ini:

- ✚ Processor Intel Pentium 4 1,8 GHz.
- ✚ RAM (Random Access Memory) 512 MB.

- ✚ Video Graphics Adapter (VGA) 32 MB.
- ✚ Piranti masukan berupa mouse dan keyboard.
- ✚ Piranti keluaran berupa monitor 15” dan printer.
- ✚ Media penyimpanan seperti *harddisk* dengan kapasitas 80 GB.

C. Implementasi Program

Implementasi dari aplikasi tembang macapat adalah sebagai berikut:

a. Halaman Pembuka

Halaman ini berisi judul dari media pembelajaran yang akan ditampilkan. Setelah beberapa menit akan menuju kehalaman berikutnya yaitu halaman Menu Utama.



Gambar 1. Halaman Pembuka

b. Halaman Menu Utama

Halaman ini akan menampilkan menu-menu yang terdapat dalam media pembelajaran diantaranya:

- a) Sejarah Tembang Macapat
- b) Jenis Tembang Macapat
- c) Aturan Tembang Macapat



Gambar 2. Halaman Menu

c. Halaman Sejarah Tembang Macapat

Halaman ini akan menampilkan uraian atau keterangan dari sejarah tembang macapat itu sendiri.



Gambar 3. Halaman Sejarah Tembang Macapat

d. Halaman Atruran Tembang Macapat

halaman ini akan menampilkan keterangan tentang aturan-aturan yang ada dalam tembang macapat diantaranya ada guru gatra, guru lagu dan guru wilangan beserta dengan tabel perbedaan di setiap jenis tembang macapat.



Gambar 4. Halaman Aturan Tembang Macapat



Gambar 6. Halaman Jenis Tembang Macapat

NO	Nama Tembang	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Pucung	12u	6a	6i	12a						
2	Maskumambang	12i	6a	6i	6a						
3	Megatruh	12u	6i	6u	6i	6o					
4	Gambuh	7u	10u	12i	8u	80					
5	Mijil	10i	6o	10e	10i	6i	6u				
6	Kinanthi	8u	6i	8a	6i	8a	6i				
7	Asmaradana	6i	8a	8e/o	8a	7a	8u	8a			
8	Durma	12a	7i	6a	7a	6i	5a	7i			
9	Pangkur	8a	11i	8u	7a	12u	8a	6i			
10	Sinom	8a	6i	8a	6i	7i	8u	7a	6i	12a	
11	Dhandhanggula	10i	10a	8e	7u	9i	7a	6u	8a	12i	7a

Gambar 5. Halaman Tabel Aturan Tembang Macapat

e. Halaman Jenis Tembang Macapat

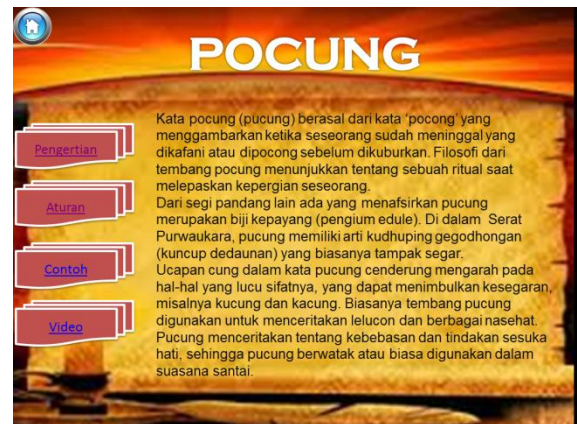
Halaman ini akan menampilkan jenis – jenis tembang macapat. Dari setiap sub menu akan menuju kehalaman selanjutnya yang berisi tentang :

- a) Pengertian
- b) Aturan
- c) Contoh
- d) Video

Untuk semua sub menu jenis tembang macapat akan berisi ke empat hal diatas. Dalam model tampilannya pun sama yang membedakan hanyalah isi di dalamnya. Untuk penelitian ini yang akan ditampilkan sebagai hasil implementasi program adalah tembang Pocung.

f. Halaman Pengertian dari Jenis Tembang Macapat

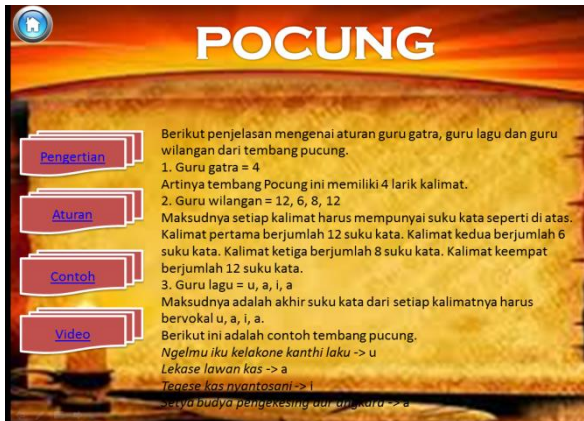
Halaman ini akan menampilkan pengertian dari jenis – jenis tembang macapat.



Gambar 7. Halaman Pengertian

g. Halaman Aturan dari jenis – jenis tembang macapat

Halaman ini akan menampilkan aturan dari setiap jenis tembang macapat. Diantaranya adalah aturan guru gatra, guru wilangan dan guru lagunya.



Gambar 8. Halaman Aturan

h. Halaman Contoh dari jenis – jenis tembang macapat

Untuk halaman ini akan menampilkan beberapa contoh dari setiap jenis tembang macapat.



Gambar 9. Contoh Tembang Macapat



10. Contoh Tembang Macapat 2

i. Halaman Video dari jenis-jenis tembang macapat

Halaman ini akan menampilkan contoh dari setiap jenis tembang macapat tapi dalam bentuk video.



Gambar 11. Video Tembang Macapat

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

- A. Aplikasi Tembang Macapat Berbasis Multimedia dapat dirancang dan dibuat dengan menggunakan software Adobe Flash CS3.
- B. Aplikasi Tembang Macapat ini dapat digunakan untuk semua membantu guru dalam mengajar materi tentang tembang macapat tanpa harus mencari lagi materi – materi yang berhubungan dengan tembang macapat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anonim, <http://repository.usu.ac.id/handle/123456789/22066>, diakses pada tanggal 15 Juni 2016.
- Anonim, http://repository.upi.edu/upload/s_c1051_033094_chapter2.pdf, diakses pada tanggal 15 Juni 2016 .
- Anonim, <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/20261/4>, diakses pada tanggal 15 Juni 2016.
- Anonim, <https://indonesiakitakaya.wordpress.com/pulau-jawa/sejarah-pulau-jawa/> di akses pada tanggal 28 Juni 2016
- Anonim, <https://kampoengilmu.com/tembang-macapat/> di akses pada tanggal 1 Oktober 2016
- Jibril, A., **Jurus Kilat Jago Adobe Flash**, Dunia Komputer, Bekasi
- Madcoms, 2008, **Mahir dalam 7 Hari Adobe Flash CS3 Professional**, Penerbit Andi, Yogyakarta
- Musssahada, & Muh. Husein, dkk, 2010, **Membuat Company Profile dengan Adobe Flash**, Penerbit Skripta Media Creative, Yogyakarta
- Pressman, R.. (2002). **Rekayasa Perangkat Lunak Pendekatan Praktisi**, Andi Offset. Yogyakarta.
- Syacom, *Media Pengajaran Pembelajaran Menurut Para Ahli*, <http://syacom.blogspot.com>, diakses pada tanggal 2 Juli 2016.