

INTISARI

Pembelajaran mengenai seni karawitan (gamelan) tidak terlepas dari gendhing (perpaduan permainan instrumen gamelan). Salah satu bentuk gendhing adalah lancar, yang memiliki aturan dimainkan dalam putaran 16 hitungan. Dengan adanya pola permainan yang berbeda dari tiap-tiap alat gamelan, pembelajaran mengenai perpaduan tiap-tiap alat gamelan untuk membentuk gendhing lancar menjadi tidak mudah.

Metodologi pembuatan aplikasi ini menggunakan metodologi pengembangan multimedia, meliputi *concept, design, material collecting, assembly, testing, dan distribution*.

Aplikasi ini dibuat menggunakan Macromedia Flash 8 dan *actionscript 2.0*. Hasil dari pembuatan aplikasi ini berupa file berekstensi *.exe*, disimpan di dalam CD yang dapat langsung dijalankan pada komputer (*autorun*).

ABSTRACT

Learning karawitan art (gamelan) doesn't quit of gendhing (blend of gamelan instruments perform). One of the form of gendhing is lancaran, it has rule on its playing, that is performed in rotation 16 count. Different perform pattern from each gamelan instrument makes learning about blending gamelan instrument to perform gendhing lancaran becoming not easy.

The methodology to make this application uses multimedia development methodology, consist of concept, design, materials collecting, assembly, testing, and distribution.

This application is made by using macromedia flash 8 and actionscript 2.0. The result from this application is an application program with .exe extension, will be distributed in CD media that can be run in computer directly (autorun).