

APLIKASI PEMBELAJARAN PENGENALAN TARIAN DAN ALAT MUSIK DAERAH DI INDONESIA MENGGUNAKAN ACTIONSCRIPT 3.0 BERBASIS ANDROID

(APPLICATION OF LEARNING INTRODUCTION TO DANCING AND REGIONAL MUSIC TOOLS IN INDONESIA USING ACTIONSCRIPT 3.0 BASED ON ANDROID)

Nur Muchtar Sahroni

Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi

Universitas Semarang

muchtar.sahroni123@gmail.com

ABSTRACT

Dance is a human expression that emits rhythmic and beautiful movements. In human life dance works as a Means of Ceremony, to express Joy and Intercourse, and also works as a Performing Arts. The creation of dance because there is music as a dance accompaniment and benchmark dance calculation. The relationship between musical accompaniment and dance moves cannot be resolved because musical accompaniment is very important in a dance. Music accompaniment can make it easier for dancers to calculate patterns of movement, calculate rhythm, beats, etc., so that harmony is created.

This System Development Method was built using the Multimedia Development life cycle (MDLC) system development method by Luther-Sutopo with six stages namely: concept, design, material collection, manufacturing, testing, and distribution. The result of the development of this system is a mobile-based dance and instrument introduction in Indonesia which has a platform or Android operating system. In making the authors use the main software Adobe Flash Professional CS6 with Actionscript 3.0.

Keywords: Dance, Musical Instruments, Learning, Android, Actionscript 3.0.

ABSTRAK

Tarian merupakan ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan lewat gerak yang ritmis dan indah. Dalam kehidupan manusia tari berfungsi sebagai sarana upacara, untuk mengungkapkan kegembiraan dan pergaulan, dan juga berfungsi sebagai seni tontonan. Terciptanya sebuah tarian karena adanya sebuah musik sebagai pengiring tarian dan patokan hitungan gerakan tari. Keterkaitan antara iringan musik dengan gerak tari merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan karena iringan musik sangat berperan penting dalam suatu tarian. iringan musik dapat mempermudah penari untuk mengatur pola gerak, menghitung ritme, ketukan dan lain sebagainya sehingga terciptanya sebuah keharmonisan.

Metode pengembangan *System* ini dibangun menggunakan metode pengembangan sistem *Multimedia Development life cycle* (MDLC) oleh Luther-Sutopo dengan enam tahapan yaitu : konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Hasil dari pengembangan sistem ini adalah sebuah Aplikasi Pembelajaran Pengenalan Tarian dan Alat Musik Daerah Di Indonesia berbasis mobile yang memiliki platform atau *system* operasi Android. Dalam pembuatannya penulis menggunakan software utama Adobe Flash Professional CS6 dengan Actionscript 3.0.

Kata Kunci : Tarian, Alat musik, Pembelajaran, Android, Actionscript 3.0.