

ABSTRAK

Digitalisasi gamelan adalah salah satu upaya untuk memperkenalkan dan melestarikan alat musik tradisional Indonesia agar tidak punah. Fokus digitalisasi dalam penelitian hanya pada satu jenis alat musik saron, karena alat musik saron merupakan melodi utama dalam sebuah instrumen gamelan yang dapat dimainkan secara individu dan lebih berharmonis ketika dimainkan secara kolaborasi. Dalam menggunakan alat musik saron itu sendiri, jika dimainkannya secara kolaborasi, maka harus sesuai dengan tempo. Untuk itu dibuatlah model desain interaksi dengan menggunakan metode *Call and Response System* yang didalamnya memiliki indikator "*your turn*", dan metode *Rhythmic Emphasis Weighting* yang berkoneksi dengan "*Techno Rhythm Monitor*". Penerapan dua metode di atas, rancangan pemodelan desain interaksinya menggunakan metode *Design Thinking*. Sedangkan untuk pengujian penelitiannya menggunakan *System Usability Scale* (SUS), karena hasilnya memiliki tingkat validitas yang tinggi untuk sebuah penelitian. Hasil pengujian dari penggunaan metode *Call and Response System* dan *Rhythmic Emphasis Weighting*, menghasilkan model desain interaksi dalam bermain alat musik saron yang dapat berkolaborasi sesuai dengan tempo. Untuk hasil pengujian dengan menggunakan SUS memperoleh hasil akhir 85%, yang berada pada tingkat B yaitu *excellent* dan memiliki arti bahwa model desain interaksi yang telah dirancang dapat diterima karena telah memenuhi tujuan pengguna (*acceptable*).

Kata Kunci: *call and response system*, desain interaksi, *design thinking*, *rhythmic emphasis weighting*, saron, *system usability scale*