

ABSTRACT

Indonesia is an archipelagic country with a diversity of attractions that are widespread throughout the territory of Indonesia. One attraction that has been widely known by foreign tourists attractions Pura Besakih is located on the island of Bali. This place became famous because it is the largest place of worship for Hindus, and is the largest temple complex located on the island of Bali. To further introduce and disseminate attraction author tries to create an application that can simplify the deployment process attraction with the help of Information Technology. The research methodology used in this application method luther which includes concept, design, data collection, manufacturing, testing, and distribution. So based on the above reasoning, the author would like to try to make the "Application Spreader Besakih Information-Based Animation" use Blender software version 2.63 for the manufacture of architectural 3D Besakih and Adobe Flash CS3 to provide any information required for the application users are packaged in the form of animation to make it more interesting.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Key Word : Tourism, Pura Besakih, Animation, Method Luther, Architectural Forms Pura Besakih, Pura Besakih History, Information Besakih.

ABSTRAK

Indonesia merupakan Negara kepulauan dengan keanekaragaman objek wisata yang tersebar luas diseluruh wilayah Indonesia. Salah satu objek wisata yang sudah banyak dikenal oleh wisatawan mancanegara adalah objek wisata Pura Besakih yang berada di Pulau Bali. Tempat ini menjadi terkenal karena merupakan tempat peribadatan terbesar bagi umat Hindu, dan merupakan kompleks Pura terbesar yang berada di Pulau Bali. Untuk lebih memperkenalkan dan menyebar luaskan objek wisata ini penulis mencoba untuk membuat suatu aplikasi yang dapat mempermudah proses penyebaran objek wisata ini dengan bantuan Teknologi Informasi. Metodologi penelitian yang digunakan pada aplikasi ini menggunakan *metode luther* yang meliputi konsep, perancangan, pengumpulan data, pembuatan, pengujian, dan distribusi. Maka berdasarkan pemikiran diatas, penulis ingin mencoba membuat “Aplikasi Penyebar Informasi Pura Besakih Berbasis Animasi” menggunakan *software Blender* versi 2.63 untuk pembuatan arsitektur bangunan Pura Besakih 3D dan *Adobe Flash CS3* untuk memberikan informasi apa saja yang dibutuhkan untuk pengguna aplikasi tersebut yang dikemas dalam bentuk animasi agar lebih menarik.

Kata kunci : Wisata, Pura Besakih, Animasi, *Metode Luther*, Bentuk Arsitektur Pura Besakih, Sejarah Pura Besakih, Informasi Pura Besakih.