

ABSTRACT

Prambanan is a masterpiece of Hindu culture from the 10th century. The building is 47 meters tall that make architecture into unsurpassed beauty and historical value for the people of Indonesia. Nonetheless, many Indonesian citizens who do not know the shape and structure of the Prambanan temple, even many Indonesian citizens who have not visited tourist attraction Prambanan. This application was built to add to the knowledge of the sights Prambanan to the public, of course, the people of Indonesia. This application is built using a 3D application that is using Blender and using Python as the programming language. Applications Blender is a 3D application that can be used to create 3D models, 3D animation, video editing, simulation, compositing, and even can be used to create games. In the design process, this app uses the methods used in the development of multimedia, namely Multimedia Development Life Cycle (Luther, 1994) which has 6 phases, concept, design, collecting material content, assembly, testing and modeling distribution. Aplikasi Prambanan temple tour with this blender designed with a user friendly and simple as possible. This course aims that can be easily accessed by senua circles, either children or adults. From the test results, it was concluded that the application of making a tourist attraction Prambanan use this blender can display the shape and layout the Temple of Pambanan as well as a brief history of the story behind Prambanan.

Keywords: *Multimedia, Prambanan, Blender, Python, Game logic*

ABSTRAK

Candi Prambanan adalah suatu mahakarya kebudayaan hindu dari abad ke-10. Bangunannya yang menjulang setinggi 47 meter yang membuat kecantikan arsitekturnya menjadi tak tertandingi serta memiliki nilai sejarah bagi bangsa Indonesia. Meskipun demikian, banyak warga Negara Indonesia yang belum mengetahui bentuk dan struktur dari candi prambanan tersebut, bahkan warga Negara Indonesia banyak yang belum mengunjungi obyek wisata Candi Prambanan. Aplikasi ini dibangun untuk menambah pengetahuan tentang obyek wisata Candi Prambanan kepada masyarakat, tentunya masyarakat Indonesia. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan aplikasi 3D yaitu menggunakan Blender dan menggunakan bahasa Python sebagai bahasa pemrogramannya. Aplikasi Blender adalah aplikasi 3D yang dapat digunakan untuk membuat model 3D, animasi 3D, *video editing*, *simulasi*, *compositing*, bahkan dapat digunakan untuk membuat game. Dalam proses perancangan, aplikasi ini menggunakan metode yang digunakan dalam pengembangan multimedia, yaitu Multimedia Development Life Cycle (Luther, 1994) yang memiliki 6 tahap yaitu, *concept, design, collecting content material, assembly, testing dan distribution*. Aplikasi pemodelan wisata candi prambanan dengan blender ini dirancang dengan desain tampilan yang *user friendly* dan sesederhana mungkin. Hal ini tentunya bertujuan supaya dapat dengan mudah diakses oleh semua kalangan, baik anak-anak atau dewasa. Dari hasil pengujian, didapatkan kesimpulan bahwa aplikasi pembuatan obyek wisata Candi Prambanan menggunakan blender ini dapat menampilkan bentuk dan tata letak Candi Prambanan serta sejarah singkat tentang cerita dibalik Candi Prambanan.

Kata Kunci : Multimedia, Prambanan, Blender, Python, Game logic