**BAB I**

**PENDAHULUAN**

* 1. **Latar Belakang**

Pulau Bali disebut dengan bermacam – macam seperti : pulau dewata, pulau sorga, pulau seni, pulau impian, pulau indah, dan pulau seribu pura. Sebutan ini menjadikan Bali menjadi terkenal di dunia, sehingga banyak wisatawan yang ingin datang ke pulau tersebut [1].

Pura adalah tempat suci untuk bersembahyang bagi umat hindu. Pura sebagai tempat pemujaan ke hadapan Ida Sang Hyang Widhi Wasa dan merupakan salah satu tempat untuk menumbuhkan rasa bhakti dan mengadakan hubungan dengan Tuhan Yang Maha Esa yang bewujud sukma atau niskala [1].

Pura Kahyangan Jagat adalah pura yang universal. Seluruh umat ciptaan Tuhan di seluruh dunia boleh bersembahyang ke sana. Pura Kahyangan Jagat tersebar di seluruh dunia. Di Bali karena berkaitan dengan sejarah yang berusia panjang, pura Kahyangan Jagat digolong - golongkan dengan beberapa kerangka (konsepsi) salah satu nya adalah pura khayangan rwa bineda, Pura Kahyangan Rwa Bineda adalah konsep pura dengan dua unsur kekuatan berbeda yang berfungsi untuk memotivasikan umat manusia agar mengupayakan kehidupan yang seimbang antara kehidupan mental spiritual dan kehidupan fisik material.

Salah satu pura khayangan rwa bineda yang ada di bali adalah Pura Besakih yang terletak di Desa Besakih, [Kecamatan Rendang](https://id.wikipedia.org/wiki/Kecamatan_Rendang) [Kabupaten Karangasem](https://id.wikipedia.org/wiki/Kabupaten_Karangasem), [Bali](https://id.wikipedia.org/wiki/Bali), [Indonesia](https://id.wikipedia.org/wiki/Indonesia). Keberadaan bangunan fisik Pura Besakih, tidak sekedar menjadi tempat pemujaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, namun di dalamnya memiliki keterkaitan dengan makna [Gunung Agung](https://id.wikipedia.org/wiki/Gunung_Agung). Sebuah gunung tertinggi di pulau Bali. Namun masih banyak masyarakat luas belum mengetahui makna yang sebenarnya mengenai pura besakih. menggunakan atau memanfaatkan teknologi adalah salah cara untuk mengenalkan makna yang sebenarnya dari pura besakih.

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah berkembang pesat. Teknologi yang berkembang saat ini menyediakan sarana pendukung pengetahuan yang lebih atraktif dan menarik bagi masyarakat. salah satu sarana atau media penyampai

informasi yang menarik bagi masyarakat adalah berupa media audio visual (video) dan aplikasi multimedia. Media audio visual (video) memliki daya penyampaian informasi yang kuat karena ada kombinasi antara suara dan gambar bergerak. Sedangkan aplikasi multimedia memudahkan masyarakat untuk mengakses video pengenalan Pura Besakih.

Dari penelitian – peneliian sebelumnya sudah ada yang membuat aplikasi sistem informasi pedharman pada Pura Besakih. Yang di buat oleh I Wayan Indra Permana dengan judul Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Pedharman Di Pura Besakih Berbasis Windowns Phone dan I Putu Agus Tisna Wiratma dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Pemetaan Komplek Pura Besakih Berbasis Android. Namun pada aplikasi tersebut belum terdapat video sebagai penyampai informasi Pura Pedharman dan Pura Penataran Agung Besakih, hanya menampilkan informasi pedharman yang berupa kombinasi text dan gambar.

Berdasarkan hal yang telah di uraikan di atas, penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi multimedia dengan video sebagai penyampai informasinya dengan judul **“Aplikasi Multimedia Pengenalan Pura Besakih Berbasis Android”**.Dengan adanya aplikasi multimedia ini diharapkan dapat memberikan informasi yang bermanfaat dan lebih menarik dan efisien bagi masyarakat pada umumnya.

* 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, rumusan masalah nya adalah Bagaimana merancang dan membangun Aplikasi Multimedia Pengenalan Pura Besakih ?.

**1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi multimedia pengenalan pura besakih berbasis android adalah untuk merancang dan membangun Aplikasi Multimedia Pengenalan Pura Besakih untuk menyampaikan informasi kepada masyarakat yang ingin berwisata religi ataupun masyarakat pada umumnya.

**1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari video dokumentar berbasis android ini adalah:

1. Sebagai media pengenalan atau penyamapai informasi kepada masyarakat.
2. Membantu masyarkat yang ingin mengetahui bentuk fisik pelinggih – pelinggih Pura Penataran Agung Besakih dan Pura Pedharman.
3. Sebagai salah satu referensi bagi masyarakat beragama hindu yang ingin melaksanakan wisata religi.
4. Dapat di gunakan sebagai salah satu sumber informasi tentang keberadaan Pura Penataran Agung Besakih dan Pura Pedharman.

**1.5 Ruang Lingkup Penelitian**

Untuk pembahasan yang lebih terarah dan terfokus pada tujuan yang ingin dicapai berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka terdapat ruang lingkup penelitian adalah sebagai berikut :

1. Pengguna aplikasi multimedia ini adalah masyarakat pada umumnya, khususnya masyarakat yang beragama hindu, yang ini mengetahui lebih jauh mengenai Pura Penataran Agung Besakih dan Pura Pedharman.
2. Video yang ada pada aplikasi ini hanya meliputi palinggih – palinggih pura yang ada pada Pura Penataran Agung Besakih dan Pura Pedarman.
3. Pada aplikasi ini terdapat menu sejarah, denah pura, dan video Pura Penataran Agung Besakih dan video Pedharman.
   1. Menu sejarah

Pada menu sejarah ini akan menampilkan sejarah singkat tentang pura besakih

* 1. Denah Pura

Pada menu denah pura hanya akan menampilkan denah Pura Penataran Agung Besakih dan Pura Pedharman Besakih

* 1. Video Pura Penataran Agung Besakih

Dalam menu ini akan menampilkan video pelinggih – pelinggih pura pada Pura Penataran Agung Besakih.

* 1. Video Pedharman

Dalam menu ini akan menampilkan video pelinggih – pelinggih dari setiap Pedharman yang ada di Pura Besakih.

1. Proses pengeditan video menggunakan *software* Adobe Premiere CS6 dan Adobe After Effect CS6.
2. Aplikasi multimedia di bangun menggunakkan Adobe Flash CS6.
3. *Software* yang digunakan untuk mendesain objek 2D adalah CorelDraw X6 dan Adobe Photoshop CS6.
4. Pengguna dapat mendengarkan narasi pada menu sejarah.
5. Sumber narasi *audio* yang terdengar dalam aplikasi ini diperoleh dengan melakukan rekaman suara.
6. Narasi *audio* pada aplikasi ini adalah berupa rekaman suara hanya satu bahasa, yaitu bahasa inggris.
7. Aplikasi dapat berjalan pada perangkat android minimal versi 4.4 (kit kat).
8. *Software* pendukung yang akan digunakan untuk membuka aplikasi pada *mobile* adalah Adobe Air.
9. Resolusi dari video adalah 1280 x 720 (720p)
10. Hasil video akan berformat .MP4
11. Metode yang digunakan dalam pemuatan aplikasi ini adalah metode luther.
12. Metode pengujian sistem yang digunakan adalah metode *Black box*.