

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

Bab ini akan membahas mengenai pendahuluan. Pokok bahasan yang terdapat pada bab ini adalah latar belakang, perumusan masalah, batasan masalah, keaslian penelitian, manfaat penelitian, dan tujuan penelitian.

### **1.1. Latar Belakang**

Sebagai warga Negara Indonesia kita harus bisa berbangga hati. Karena di Indonesia banyak sekali keanekaragaman suku, budaya, adat istiadat, agama, dan kesenian yang begitu beraneka ragam. Di Indonesia terdapat kain bermotif yang tidak dapat ditemukan di negara lain dan memiliki corak yang unik sekaligus menarik. Kain tersebut biasa kita sebut dengan kain batik.

Batik adalah sejenis kain tertentu yang dibuat khusus dengan motif-motif yang khas, yang langsung dikenali masyarakat umum. Pada masa lampau, batik banyak dipakai oleh orang Indonesia di daerah Jawa. Itu pun terbatas pada golongan ningrat keraton dengan aturan yang sangat ketat. Artinya, tidak sembarang orang boleh mengenakan batik, terutama pada motif-motif tertentu yang ditetapkan sebagai motif larangan bagi khalayak luas.

Namun pada perkembangannya, batik telah menjadi salah satu pakaian nasional Indonesia yang dipakai oleh bangsa Indonesia di seluruh Nusantara dalam berbagai

kesempatan. Batik enak disandang dan enak dipandang. Itulah salah satu alasan mengapa batik banyak dipakai di berbagai kalangan.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (Balai Pustaka, 2007), batik dijelaskan sebagai kain bergambar yang dibuat secara khusus dengan menuliskan atau menerakan malam (lilin) pada kain, kemudian pengolahannya diproses dengan cara tertentu atau biasa dikenal dengan kain batik. Namun barangkali dalam penggunaannya, tak banyak orang (terutama kaum muda) yang mengetahui bagaimana asal usul adanya batik. Apalagi mengenal lebih jauh mengenai berbagai jenis motif dan juga filosofinya.

Menurut Haryono kurator museum batik (2012), dalam perkembangannya, orang memakai batik bukan karena makna atau filosofinya, namun lebih pada kepantasan atau keindahan saja. Ketidakteraturan tersebut terlihat dari banyaknya anak-anak muda sekarang memakai batik motif parang dan kawung. Padahal sebenarnya batik motif ini tidak boleh dipakai masyarakat umum, karena hanya diperuntukkan bagi kerabat kraton. Misalnya, motif batik parang itu hanya untuk raja. Ini mengacu pada hukum adat yang memang tidak tertulis. Hal tersebut bukan mutlak kesalahan dari para generasi muda. Bahkan di lingkungan kraton yang merupakan akar tumbuhnya batik pun pemaknaan ini mulai memudar.

Walaupun memang masih ada pemakaian berdasarkan penggolongan itu, tapi tetap ada pemudaran (trulyjogja.com, 2012). Dalam berita di harian Suara Merdeka juga dikatakan bahwa, banyak orang yang tidak mengetahui makna motif atau gambar yang terlukis di kain batik.

Untuk mengetahui makna tersebut maka harus belajar langsung ke sumber asli pembuat batik (suaramerdeka.pressmart.com, 2012). Dari masalah di atas, penulis merasa perlu melestarikan salah satu budaya dan seni Indonesia yang sudah diakui dunia dengan memperkenalkan batik dalam bentuk aplikasi *mobile*.

Perkembangan ponsel dan teknologi informasi sangat berkembang pesat saat ini. Ini didukung dengan hadirnya berbagai ponsel dengan teknologi yang tinggi seperti android dan teknologi *augmented reality*.

*Augmented reality* merupakan teknologi yang menggabungkan benda maya dua dimensi dan ataupun tiga dimensi ke dalam sebuah lingkungan nyata tiga dimensi lalu memproyeksikan benda-benda maya tersebut secara *real-time*. Benda-benda maya menampilkan informasi berupa label maupun obyek virtual yang hanya dapat dilihat dengan kamera ponsel maupun dengan komputer. Sistem dalam *augmented reality* bekerja dengan menganalisa secara *real-time* obyek yang ditangkap dalam kamera.

Berkat perkembangan pesat teknologi *mobile*, *augmented reality* tersebut bisa diimplementasikan pada perangkat yang memiliki GPS, kamera, akselerometer dan kompas. Kombinasi dari ketiga sensor tersebut dapat digunakan untuk menambahkan informasi dari obyek yang ditangkap kamera. Salah satu sistem operasi perangkat *mobile* yang dapat dimanfaatkan yaitu Android.

Android adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Android menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri untuk digunakan oleh bermacam piranti bergerak. Pengguna ponsel berbasis android juga terus bertambah seiring semakin terjangkaunya harga ponsel.

Lembaga survei Nielsen mencatat sebanyak 56% pasar penjualan *smartphone* berbasis Android dalam tiga bulan terakhir. Adapun dari 25.000 pemilik *smartphone*, tercatat 43% menggunakan sistem operasi Android (us.teknologi.vivanews.com, 2012).

Atas dasar tersebut, maka aplikasi pengenalan motif batik berbasis *augmented reality*, dikembangkan. Dalam aplikasi ini, ketika pengguna akan membeli sebuah batik, pengguna tinggal mengaktifkan aplikasi pengenalan motif batik dan mengarahkan kamera ponselnya ke arah batik tersebut, maka pengguna akan langsung mendapatkan nama motif batik tersebut dan makna yang terkandung di dalamnya. Aplikasi yang dihasilkan ini masih berbentuk *prototype* dan perlu pengembangan lanjutan.

## **1.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah yaitu bagaimana merancang dan membangun perangkat lunak pengenalan motif batik berbasis *augmented reality* dalam rangka ikut melestarikan dan mengenalkan batik serta makna filosofis yang terkandung didalamnya.

## **1.3. Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam rancang dan bangun perangkat lunak pengenalan motif batik berbasis *augmented reality* adalah:

1. Aplikasi ini masih berupa prototipe.

2. Informasi yang ditampilkan berupa teks dari motif batik tersebut.
3. Motif batik yang dipakai dibatasi karena jumlah motif batik sangat banyak dan batik yang dipilih adalah batik cap dengan motif batik Yogyakarta yang memiliki makna filosofis.

#### **1.4. Keaslian Penelitian**

Dari beberapa buku atau artikel, jurnal ilmiah dan peneliti yang pernah dilakukan belum ditemukan buku atau penelitian secara khusus membahas tentang rancang bangun perangkat lunak pengenalan motif batik berbasis *augmented reality*.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

1. Bagi pengguna, perangkat lunak yang akan dirancang dan dibangun ini dapat membantu memudahkan pengguna untuk menemukan informasi mengenai motif batik dan makna filosofis yang terkandung didalamnya.
2. Bagi pelaku bisnis batik, dapat memberikan nilai tambah bagi usahanya, serta membantu pembeli untuk mengetahui batik mana yang akan dibeli dengan informasi yang disediakan.
3. Bagi museum batik, dapat menyediakan informasi batik dan makna filosofis yang terkandung didalamnya.

4. Bagi penelitian ini digunakan sebagai tugas akhir atau tesis untuk memenuhi syarat kelulusan Magister Teknik Informatika, Program Pascasarjana, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Bagi Universitas Atmajaya Yogyakarta, penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya, terutama bagi mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta yang ingin mengadakan penelitian yang relevan.

#### **1.6. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang dan membangun perangkat lunak pengenalan motif batik berbasis *augmented reality* dalam rangka ikut melestarikan dan mengenalkan motif batik serta makna filosofis yang terkandung didalamnya.