

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masyarakat Indonesia sekarang telah mengenal banyak berbagai macam baju yang beraneka ragam bentuk, jenis dan motif. Kebutuhan sandang ini merupakan kebutuhan primer dalam kehidupan sehari-hari yang sangat berpengaruh dalam suatu perkembangan baju yang bervariasi. Perkembangan pakaian dari tahun ke tahun juga mengalami perubahan motif pada daerah-daerah tertentu. Tentunya motif pakaian tersebut terdapat pada baju yang mempunyai khas dalam motifnya yaitu baju Batik. Batik tradisional mempunyai banyak jenis dan corak, namun motif dan variasinya sesuai dengan kebudayaan masing-masing daerah yang amat beragam. Tentunya motif serta variasi-variasinya mengandung makna yang mencerminkan seni dari pembuatannya, sehingga batik menunjukkan arti khusus yang bagus dilihat dengan motif dan variasinya.

Seiring kemajuan teknologi di zaman sekarang ini, khususnya dalam aspek batik, pada dasarnya adalah memberikan informasi mengenai berbagai motif batik yang tidak hanya terbatas pada si pembuat seni batik, melainkan juga untuk masyarakat umum. Hal tersebut menjadikan peneliti menyampaikan keistimewaan dari batik tersebut sehingga menambah pengetahuan tentang beragam batik yang belum sepenuhnya diketahui oleh masyarakat.

Pengembangan metode ini diharapkan dapat menambah pengetahuan masyarakat akan ragam motif batik yang masih jarang diketahui. Pada kenyataannya masih banyak masyarakat yang belum tahu akan makna dari motif batik tersebut.

Pengenalan yang disampaikan hingga saat ini masih menggunakan media gambar, video, internet dan penjelasan pemilik batik sendiri. Dalam mengikuti perkembangan teknologi yang semakin canggih, adapun cara untuk mengatasi keterbatasan media dalam pengenalan motif batik. Metode yang akan ditempuh yaitu mengimplementasikan teknologi *augmented reality* dengan *platform android* yang sangat populer pada masa kini. *Android* merupakan sistem operasi yang diterapkan pada mobile phone yang sifatnya *open source*. Dalam pengembangannya hampir setiap orang memakai ponsel *Android*, karena beberapa aplikasi yang di dapatkan gratis sehingga memberikan kemudahan bagi pengguna. *Android* juga menyediakan fitur yang lebih banyak dan dalam mengembangkan aplikasi banyak tersedia tutorial untuk lebih meningkatkan *platform Android*. Sama halnya dengan teknologi *augmented reality*, yang merupakan penggabungan dari objek-objek nyata dengan objek-objek virtual. Media *augmented reality* sendiri dapat berupa kertas maupun objek nyata. Sekarang banyak metode yang digunakan untuk *augmented reality*, diantaranya dengan metode *marker*, dimana program akan menampilkan sebuah atau beberapa objek dari *marker*

gambar tersebut berupa objek gerak, objek diam maupun *text*. *Tool* untuk membangun *augmented reality* juga sangat mudah didapatkan.

Hal tersebut yang mendasari peneliti ingin mengaplikasikan suatu metode pengenalan pakaian batik Nusantara dengan media *mobile phone* yang berbasis android dengan teknologi *augmented reality*. Dimana dengan *mobile phone* akan mempermudah dalam penggunaannya, dan dengan teknologi *augmented reality* yang akan memberikan efek dan informasi tentang objek yang menarik

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah yang didapat dari latar belakang tersebut adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan suatu aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pengenalan pakaian batik secara interaktif.
2. Bagaimana proses implementasi aplikasi media pengenalan pakaian batik tersebut menjadi lebih menarik.

1.3 Batasan Masalah

Untuk menghindari penyimpangan maupun pelebaran pokok permasalahan dalam penyusunan penelitian maka batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dibuat merupakan media pengenalan pakaian batik dengan menggunakan teknologi *augmented reality*.

2. Aplikasi ini dibuat dengan *software Unity 3D* yang selanjutnya dijalankan pada perangkat *Android*.
3. Isi dari aplikasi ini adalah:
 - a. Pengenalan pakaian batik dalam bentuk objek 3D yang di padukan dengan teknologi *Augmented Reality*.
 - b. Penjelasan tentang pakaian batik Nusantara.
 - c. Mengenalkan 10 macam motif batik untuk *Augmented Reality*.

1.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikaji maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Membuat media pengenalan batik berbasis *Android Device* dengan teknologi *Augmented Reality*.
2. Membuat interaksi dan implementasi untuk media pengenalan batik tersebut.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah :

1. Bagi Pengguna

Membantu pengguna dalam pemilihan atau kecocokan model pakaian batik dengan media yang menarik dan mudah.

2. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis yaitu dapat mengembangkan ilmu yang di dapat selama proses perkuliahan dan wawasan baru yang didapat dari luar perkuliahan

1.6 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi yang memuat uraian secara garis besar isi skripsi adalah:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I pendahuluan mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II Berisi tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, perancangan dan pembuatan sistem.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III Menguraikan gambaran obyek penelitian, analisis semua permasalahan, perancangan sistem baik secara umum maupun spesifik.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V PENUTUP

Bab V Menguraikan kesimpulan dari penelitian dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk penelitian selanjutnya.