

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu identitas dari warisan budaya di Indonesia adalah Batik, hingga saat ini terdapat berbagai macam bentuk motif batik dengan keunikannya masing masing. Namun semakin berkembangnya zaman maka semakin banyak juga orang yang meninggalkan budaya tersebut, sebagai penerus sudah menjadi kewajiban melestarikan budaya tersebut agar terhindar dari kepunahan. Salah satu upaya untuk melestarikannya yaitu dengan mengeksplorasi motif baru untuk dijadikan batik.

Tidak bisa di pungkiri bahwa Indonesia memiliki keanekaragaman dalam berbagai macam hal, hal ini menyebabkan motif batik dapat terinspirasi dari berbagai macam bentuk benda, flora, maupun fauna yang ada di Indonesia. Setiap bentuk pun memiliki keunikannya masing masing, akan tetapi dalam penelitian ini yang akan dijadikan motif batik yang baru adalah bentuk dari biota laut khususnya terumbu karang.

Hingga saat ini masih banyak penyedia batik yang masih menggunakan metode tradisional untuk mengembangkan motif batik yaitu dengan cara manual. Namun di sisi lain terdapat berbagai cara untuk mengembangkan motif batik menggunakan teknologi komputer[1-3], penggunaan teknologi komputer dapat mempermudah proses pengembangan motif baru yang dilakukan dengan cepat dan memiliki hasil yang lebih bervariasi[1].

Sebagai contohnya, ada yang menggunakan *L-System (Lindenmayer system)* dalam mengembangkan berbagai macam motif batik untuk perancangan produk batik. Sistem tersebut dapat memudahkan pengguna dalam merancang sebuah berbagai macam jenis maupun ragam batik berdasarkan sifat dan karakter dari masing-masing motif sehingga menghasilkan motif yang unik dan variatif[1].

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a) Bagaimana cara untuk merancang dan mengimplementasikan sistem pengembangan motif batik berbasis *web*?
- b) Bentuk karang apa yang akan difokuskan pada pengerjaan Tugas Akhir ini?

1.3 Tujuan

Tujuan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a) Merancang sebuah desain motif batik berbasis web demi menghasilkan motif baru yang lebih variatif, dengan latarbelakang berwarna coklat, bentuk karang sebagai motif utama, dan beberapa variasi sebagai tambahan dari pengerjaan Tugas Akhir ini.
- b) Bentuk motif yang akan dijadikan batik diambil dari bentuk biota laut terumbu karang lebih tepatnya yaitu terumbu karang jenis *Acropora Aspera*.

1.4 Batasan Masalah

Yang menjadi batasan masalah pada tugas akhir ini adalah :

- a) Desain motif batik dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP.
- b) Bentuk karang yang digunakan adalah *Acropora Aspera*.
- c) Pada pengujian penelitian ini hanya menggunakan 2 cara seperti yang akan dijelaskan didalam buku ini.

1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian pada Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut :

- a) Studi Literatur / analisa sistem

Mencari dan mempelajari sumber-sumber pustaka yang dijadikan referensi untuk memahami metode yang digunakan, serta hal-hal lain yang berhubungan dengan implementasi sistem. Sumber pustaka dapat berupa buku, jurnal dan paper. Hasil yang didapat telah dijadikan sebagai acuan dari dasar teori dalam pembuatan tugas akhir ini.

- b) Diskusi Ilmiah

Melakukan diskusi dengan dosen pembimbing, dan narasumber yang terkait dengan penelitian.

- c) Perancangan Sistem

Merancang sistem yang telah dibuat dalam Tugas Akhir.

- d) Implementasi Sistem

Mengimplementasikan metode *L-system* dalam pembuatan motif batik karang jenis *Acropora Aspera*.

e) Percobaan dan Analisis

Menguji aplikasi yang telah dibuat dan menganalisis metode yang digunakan

f) Penyusunan Laporan

Menyusun laporan hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta membuat kesimpulan dari hasil penelitian tersebut.

1.6 Sistematika Penulisan

Penulisan Tugas Akhir ini telah dibagi menjadi beberapa bagian. Adapun sistematika penulisan pada Tugas Akhir ini adalah BAB I (Pendahuluan) Berisi latar belakang, perumusan masalah, tujuan, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan Tugas Akhir, BAB II (Dasar Teori) Berisi tentang penjelasan teori dari berbagai sumber yang digunakan dalam sistem. Sumber tersebut berupa buku, jurnal, paper maupun artikel resmi dari internet, BAB III (Analisis dan Perancangan Sistem) Berisi tentang semua hal yang berkaitan dengan pemodelan, perancangan dan implementasi yang dilakukan pada sistem, BAB IV (Implementasi Dan Pengujian Sistem) Berisi tentang pengujian-pengujian yang dilakukan pada aplikasi, BAB V (Kesimpulan Dan Saran) Berisi kesimpulan dari penelitian yang sudah dilakukan dan saran serta harapan untuk penelitian selanjutnya.