

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Batik merupakan salah satu peninggalan nenek moyang pada abad VXII yang masih berkembang sampai sekarang. Batik sudah ada sejak masa kerajaan Majapahit dan di masa kerajaan sesudahnya pun Batik masih dikembangkan, Batik pun telah dianggap oleh UNESCO sebagai sebagai warisan budaya asli Indonesia.

Dalam sejarah, Batik merupakan kesenian gambar di atas kain dan saat semasa kerajaan keraton dulu , Batik sering digunakan oleh keluarga raja dan pengikutnya, dikarenakan kebanyakan pengikut raja yang tinggal di luar keraton oleh karena itu, mereka membawa dan mengerjakan Batik di luar keraton, dan dengan seiring waktu Batik mulai ditiru oleh warga setempat dan dikerjakan oleh kaum perempuan untuk mengisi waktu senggang mereka, sehingga sudah seperti keseharian bagi warga untk membuat Batik, bahkan di daerah seperti pekalongan, Batik tak hanya diproduksi oleh industri besar tetapi oleh industri kecil juga. Karena sejarah yang panjang dan telah melekat dengan warga Indonesia cukup lama, oleh karena itu perlu dilestarikan dari jaman ke jaman sebagai jati dari bangsa Indonesia.

Motif Batik yang sering digambar adalah binatang dan tumbuhan, akan tetapi dengan seiring perkembangan jaman, motif Batik telah banyak bervariasi mulai dari motif abstrak seperti gambar simbol ataupun awan, wayang, candi dan lain sebagainya. Sehingga selain Batik memiliki motif tradisional yang masih digunakan sampai sekarang , Batik pun memiliki motif modern yang banyak variasinya. Motif Batik pun bisa menggambarkan sebuah kehidupan, baik kehidupan sehari-hari lewat gambar wayang ataupun kehidupan hewan di hutan ataupun di laut. Karena motif Batik juga terinspirasi oleh keanekaragaman alam sekitar yang dimiliki Indonesia seperti terumbu karang yang banyak Indonesia miliki, selain itu dengan menggunakan motif terumbu karang bisa menjadi ajang untuk melakukan pelestarian terumbu karang.

Selain keunikan dari motif, batik juga memiliki ciri khas dari segi pewarnaan, pada jaman dulu untuk pewarna yang digunakan berasal hasil tumbuh-tumbuhan, tanah liat dan bahan lain alami lain sehingga warna batik memiliki warna khas seperti coklat, tapi karena sekarang telah banyak perkembangan di dunia teknologi maka

telah banyak batik yang menggunakan perwarna teksil untuk pewarnaan. Untuk dari segi perwarna yang telah berubah, Batik juga memiliki variasi dalam proses pembuatan motifnya juga, jika pembuatan motif harus digambar terlebih dahulu menggunakan pensil diatas kain ada juga pembuatan motif langsung menggunakan cetakan langsung pada kain, akan tetapi dikarenakan kurang efisien dalam soal waktu dan kurang dinamis dalam motifnya, sehingga membutuhkan inovasi dalam pembuatan motif yang dibuat dengan menggunakan ilmu komputasi sehingga bisa lebih cepat dan bervariasi.

Adapun penelitian pengembangan ilmu komputasi dalam dunia seni dengan menggunakan berbagai metode seperti automata seluler yang telah digunakan untuk membuat gambar dengan pola stokastik dan tidak beraturan, ketidakberaturan dimaksudkan agar pola yang dibuat tidaklah monoton, selain itu ada yang menggunakan metode Random Walk, Pola Retak , dan penggabungan model pertumbuhan berdasarkan L-System dengan Random Walk <sup>[5][6][7][8]</sup>.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang dihadapi bagaimana cara pembuatan motif disesuaikan dengan bentuk karang yang rumit, untuk membuat motif Batik yang baru dengan menggunakan aplikasi yang berbasis Web, sehingga dapat digunakan oleh perajin Batik dalam industri Batik, selain itu aplikasi tersebut dapat digunakan dimana saja. Oleh karena itu ada pun hal yang perlu diperhatikan dan dipertimbangkan :

- 1) Bagaimana pembuatan motif yang disesuaikan dengan bentuk karang.
- 2) Masih sedikit penerapan ilmu komputasi terhadap pembuatan pola Batik.
- 3) Bagaimana pembuatan aplikasi yang dibuat agar mudah digunakan oleh orang awam.
- 4)

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada penelitian ini, pembuatan aplikasi berbasis Web yang digunakan untuk membuat motif karang , Adapun batasan-batasan yang dibutuhkan yaitu:

- 1) Gambar motif mengikuti bentuk karang Anacropora Forbesi.
- 2) Penambahan fitur yang dibutuhkan.
- 3) Pembuatan aplikasi yang sederhana.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan utama penelitian ini adalah membuat motif Batik baru menggunakan aplikasi yang berbasis Web sesuai dengan bentuk karang yaitu jenis Anacropora Forbesi, sehingga dalam pembuatan motif lebih cepat dan bervariasi, dengan begitu dapat membantu para pengrajin Batik dalam industri. Manfaat dari penelitian adalah dapat menerapkan ilmu yang dipelajari dalam pembuatan aplikasi berbasis Web.