

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia mempunyai banyak suku dan budaya, lebih dari 1000 suku hidup berdampingan di Indonesia, maka dari itu banyak juga peninggalan-peninggalan bersejarah yang ada di-Indonesia, salah satunya adalah batik. Batik sudah ada di-Indonesia sejak 2000 tahun yang lalu, batik sangat digemari bukan hanya oleh warga Indonesia, tetapi juga oleh mancanegara. Karena keunikan dan keindahannya, pada 2 Oktober 2009 batik ditetapkan sebagai “Warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan nonbendawi” oleh UNESCO [7].

Seiring berkembangnya zaman dan teknologi, peminat batik di Indonesia semakin berkurang, banyaknya *fashion style* dari luar negeri yang masuk ke Indonesia menjadi salah satu penyebabnya. Desain batik yang tidak berubah sejak zaman nenek moyang juga menjadi penyebab mengapa berkurangnya minat terhadap batik itu sendiri. Maka dari itu seluruh warga Indonesia harus melestarikan budaya dari nenek moyang kita. Salah satu cara untuk melestarikan batik adalah dengan membuat motif-motif batik yang baru, di sisi lain, keanekaragaman di Indonesia dapat dijadikan sumber motif batik yang baru, salah satunya adalah binatang yang ada di Indonesia. Dengan begini seluruh warga Indonesia bisa melestarikan keanekaragaman Indonesia secara bersamaan.

Kepiting kelapa atau *Birgus Latro* adalah artropoda darat terbesar didunia. Kepiting ini di sebut kepiting kelapa karena biasa di temukan hidupnya di sekitar pohon kelapa. Serta dengan capitnya yang besar kepiting tersebut dapat mengupas kulit kelapa untuk dikonsumsi olehnya. Kepiting ini biasanya terdapat di pantai yang berwarna biru[6]. Keunikan kepiting ini cocok di buat sebagai motif batik yang baru. Dikarenakan belum adanya motif batik *Birgus Latro*[2]. Batik merupakan salah satu peninggalan sejarah Indonesia yang beranekaragam motifnya. Maka dari itu penulis akan mengimplementasikan motif *Birgus Latro* ke dalam motif batik.

Cara tradisional untuk membuat batik di Indonesia dapat dikatakan cukup susah dan sudah ketinggalan zaman. Maka dari itu dikarenakan sudah sangat berkembangnya teknologi di Indonesia, kita bisa menerapkan teknologi pada pengembangan batik itu sendiri. Karena dengan teknologi dapat membuat proses pembuatan motif lebih cepat dan bervariasi. Pola keping dikembangkan dengan metode *random walk* [3]. *Random walk* adalah proses yang menggambarkan langkah acak pada ruang matematika seperti angka bulat. Istilah *random walk* pertama kali diperkenalkan oleh Karl Pearson pada tahun 1905[4].

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini lebih difokuskan pada permasalahan pola batik dengan motif keping kelapa (*Birgus Latro*) dengan mempertimbangkan dan memperhatikan bagaimana cara mengembangkan motif-motif keping ke dalam batik menggunakan aplikasi berbasis web.

1.3 Batasan Masalah

Pada dasarnya, jenis-jenis keping sangat beragam. Di sisi lain, penelitian ini merupakan penelitian pertama mengenai pengembangan batik bermotif keping kelapa (*Birgus Latro*). Oleh karena itu, perlu ditetapkan batasan-batasan agar penelitian tidak terlalu melebar. Dalam penelitian ini, ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Jenis motif batik yang di buat adalah bermotif menyerupai keping.
- 2) Jenis keping yang digunakan hanyalah satu jenis, yaitu keping kelapa (*Birgus Latro*).
- 3) Pengembangan batik jenis keping kelapa hanya agar terlihat lebih modern.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat motif batik baru dengan mengkombinasi keping jenis *Birgus latro* dengan menggunakan aplikasi berbasis WEB menggunakan metode *Random walk*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang di dapat pada penulisan kali ini antara lain:

a) Studi Literatur

Mempelajari dasar teori dari pembuatan aplikasi berbasis web dan metode *Random Walk*.

b) Perancangan Sistem

Menentukan metodologi pengembangan perangkat lunak yang digunakan dengan pendekatan terstruktur dan melakukan analisa perancangan.

c) Implementasi

Mengaplikasikan teori-teori dan metode yang sudah dipelajari ke dalam bahasa pemrograman.

d) Pengujian Sistem

Melakukan implementasi metode pada perangkat lunak sesuai perancangan yang telah dilakukan

e) Penyusunan Laporan

Dokumentasi penelitian pengembangan motif kepiting kedalam batik.