

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Batik sudah ada sejak masa kerajaan Majapahit dan sampai sekarang motif batik juga berkembang dan beraneka ragam. batik sendiri telah dianggap oleh UNESCO sebagai salah satu peninggalan warisan budaya asli dari indonesia[1]. Dalam khasanah kebudayaan, batik merupakan salah satu bentuk seni kuno yang adiluhung. Batik berasal dari bahasa Jawa yaitu “amba” yang berarti tulis dan “nitik” yang berarti titik. Maksudnya adalah menulis dengan lilin. Membatik di atas kain menggunakan canting yang ujungnya kecil memberi kesan “orang sedang menulis titik-titik”[2]. Sepanjang sejarahnya, para pendatang menyumbangkan jejak mereka di Indonesia khususnya di tanah Jawa dan salah satu produk keseniannya yang utama adalah batik[3]. Desain pola batik dan keberagaman penggunaannya menggambarkan keanekaragaman wajah masyarakat Jawa yang terus menerus berubah sepanjang masa[4]. Selain batik yang menjadi salah satu identitas bangsa Indonesia, topeng Bujang Ganong juga merupakan identitas asli bangsa Indonesia yang berasal dari daerah Ponorogo Jawa Timur.

Kepiting jenis genus *Macrophthalmus Fusculatus* adalah salah satu spesies asli Indonesia yang habitatnya pada substrat pasir berlumpur di hutan bakau. Kepiting jenis genus *Macrophthalmus Fusculatus* ini hanya ditemukan di hutan bakau di daerah Timika, Papua, Indonesia[10]. Pada penelitian ini penulis menggabungkan motif kepiting jenis genus *Macrophthalmus Fusculatus* dan topeng Bujang Ganong menjadi motif batik pada aplikasi batik berbasis *website*. Harapan penulis dengan adanya pengembangan kedua motif ini, pembaca dapat mengingat, menumbuhkan rasa percaya diri, bangga, dan bahkan bisa melestarikan kembali warisan leluhur bangsa Indonesia yang sekarang hampir dilupakan kebanyakan orang Indonesia sendiri. Yaitu berupa batik dan seni tari Bujang Ganong atau Reog Ponorogo.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Agar permasalahan tidak terlalu luas, rumusan masalah pada penelitian ini difokuskan pada permasalahan pola batik dengan motif kepiting jenis genus *Macrophthalmus Fusculatus* yang dipadukan dengan topeng Bujang Ganong.

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada umumnya, jenis-jenis kepiting dan topeng Bujang Ganong sangat beragam. Di sisi lain, penelitian ini merupakan penelitian pertama mengenai pengembangan batik bermotif kepiting kombinasi topeng Bujang Ganong. Oleh karena itu, perlu ditetapkan batasan-batasan agar penelitian tidak terlalu melebar. Dalam penelitian ini, ditetapkan beberapa batasan masalah sebagai berikut:

1. Kepiting dengan nama latin genus *Macrophthalmus Fusculatus* merupakan hewan yang diamati untuk pembuatan motif batik.
2. Topeng Bujang Ganong merupakan benda yang diamati untuk pembuatan motif batik.
3. Metode yang digunakan dalam penelitian adalah *random walk*.
4. Motif batik pada penelitian ini mengikuti bentuk kombinasi dari genus *Macrophthalmus Fusculatus* dan topeng Bujang Ganong.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan motif batik kepiting jenis genus *Macrophthalmus Fulculatus* dan topeng Bujang Ganong pada aplikasi batik berbasis *website* menggunakan metode *random walk*. Tujuan lain dari penelitian ini adalah mengembangkan motif batik di Indonesia agar lebih kreatif dan bervariasi.

## **1.5 Metode Penelitian**

- 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 keping kombinasi topeng Bujang Ganong kedalam aplikasi batik berbasis web.