

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Di era modern, perkembangan teknologi yang pesat membuat fungsi dari teknologi itu sendiri semakin beragam dan luas, dan salah satu pemanfaatan teknologi adalah sebagai media periklanan dalam pemasaran beberapa produk, salah satu pemanfaatan Teknologi Informasi adalah *Augmented Reality* (AR). *Augmented Reality* (AR) adalah penggabungan antara objek virtual dengan objek nyata[1] maka pada kesempatan kali ini kita akan membahas tentang membuat sistem *Augmented Reality* untuk pakaian batik.

Batik adalah kain cetak Indonesia yang khusus dibuat dengan cara ditulis dengan media canting dan malam kainnya kemudian diolah dengan cara tertentu yang memiliki ciri khas tersendiri. Sebagai teknik, teknologi dan pengembangan pola dan budaya terkait, *UNESCO* telah menetapkannya sebagai Warisan Kemanusiaan Warisan Budaya Lisan dan Nonbendawi Manusia (*Masterpiece of Oral and African Heritage*.Objek Kemanusiaan) per 2 Oktober 2009.

Teknik artistik mirip batik ditemukan di beberapa budaya seperti Nigeria, Cina, India, Malaysia, Sri Lanka dan daerah lain selain Indonesia. Namun, batik Indonesia dari pulau Jawa memiliki sejarah akulturasi yang panjang, dengan berbagai desain yang dipengaruhi oleh budaya yang berbeda, dan merupakan jenis yang paling berkembang dalam hal pola, teknik, dan kualitas pengerjaan dibandingkan dengan batik dari daerah lain.

Batik dianggap sebagai simbol budaya penting di Indonesia, "Hari Batik Nasional" diperingati pada tanggal 2 Oktober setiap tahun. Orang Indonesia terus memakai batik sebagai pakaian santai dan formal hangar hari ini.

Perkembangan bisnis Indonesia akhir-akhir ini semakin terlihat dalam hal kompleksitas, persaingan, perubahan dan ketidakpastian. Hal ini memungkinkan perusahaan untuk lebih memperhatikan lingkungan yang dapat mempengaruhi mereka, sehingga mereka tahu apa strategi pemasaran mereka dan bagaimana mereka harus diterapkan dalam bisnis. Teknologi berbasis *Augmented Reality* (AR) sudah banyak digunakan untuk media promosi pada saat ini, dimana dengan teknologi tersebut dapat menambahkan benda-benda maya, baik itu berbentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi ke dalam lingkungan nyata yang ditampilkan secara real time dan bersamaan dengan menggunakan bantuan perangkat keras yaitu kamera[2]

Penggunaan *Augmented Reality* juga didukung oleh media sosial yaitu Instagram. Instagram adalah salah satu platform media sosial terbesar saat ini dan merupakan aplikasi berbagi foto atau video yang memungkinkan pengguna untuk mengambil foto, menerapkan filter digital, dan memposting ke layanan media sosial, termasuk Instagram sendiri. Instagram memperkenalkan *Augmented Reality* pada filter efek yang ada di fitur Instagram stories[3]. Instagram stories adalah platform yang perkembangannya paling cepat karena orang menggunakan Instagram stories setiap harinya. Selain itu Instagram stories juga dapat memungkinkan orang lain menemukan unggahan pengguna meskipun mereka tidak saling mengikuti. Hal tersebut dapat dimanfaatkan untuk menciptakan penggemar atau views aktif untuk unggahan-unggahan yang berbeda. Perancangan promosi pakaian batik ini mengambil ide untuk mengembangkan *Augmented Reality* ke dalam filter Instagram menggunakan teknik marker base tracking dengan gambar motif batik sebagai marker. Cara pengoperasiannya dengan mengarahkan kamera *smartphone* pada gambar motif kain batik, kemudian akan menampilkan model pakaian batik berbentuk 3D.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana cara mengimplementasikan teknologi *Augmented Reality* pada media pemasaran pakaian batik Kebon Indah dengan memanfaatkan filter instagram.

### 1.3 Batasan Masalah

Dari rumusan masalah yang disebutkan di atas, untuk mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan dan karena keterbatasan penelitian maka masalah dibatasi. Adapun batasan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi media promosi berbasis Augmented Reality ini hanya menampilkan 6 motif pakaian Batik Kebon Indah pada filter Instagram.
2. Pakaian batik yang ditampilkan adalah pakaian motif batik laki-laki.
3. Media yang digunakan untuk *testing* pengembangan ini adalah Aplikasi Instagram.
4. Perangkat lunak yang digunakan untuk proses perancangan adalah Spark AR, Photoshop dan Blender.
5. Model 3D seharusnya melalui konsep dan perancangan terlebih dahulu.

### 1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diteliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk Membuat media promosi batik memanfaatkan filter Instagram menggunakan teknologi *Augmented Reality*, agar pengguna mengetahui kecocokan motifnya.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengguna

Membantu pengguna memilih atau memadukan desain pakaian batik dengan cara yang menyenangkan dan sederhana.

## 2. Bagi penulis

Manfaat bagi penulis adalah dapat memperluas pengetahuan yang diperoleh selama kuliah dan ide-ide baru yang diperoleh di luar perkuliahan.

### 1.6 Metode Penelitian

Metode yang akan penulis gunakan dalam perancangan pembuatan media pembelajaran adalah:

#### 1.6.1 Metode Pengumpulan Data

##### a. Metode Studi Pustaka

Studi Pustaka dilakukan dengan mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan sebagai dasar perancangan, baik dari buku, jurnal, atau internet.

#### 1.6.2 Metode perancangan

Dalam membuat animasi 3D ada tiga tahapan yaitu pra produksi: ide, alur program/flowchart, desain karakter, color karakter selanjutnya produksi merupakan pekerjaan yang utama dalam pembuatan animasi 3D meliputi: modeling 3D, texturing, kemudian pasca produksi dimana ini bagian terakhir dari rangkaian proses pembuatan yang meliputi: Importing asset 3D, marker motif batik penyusunan alur program dan publish filter ke instagram.

#### 1.6.3 Pengujian

Setelah sistem selesai dibuat, selanjutnya tahap pengujian sistem untuk memastikan bahwa aplikasi yang dibuat sudah berjalan dengan baik dan benar.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Penyusunan sistematika penulisan ini bertujuan untuk mempermudah pembaca dalam memahami gambaran secara urut dalam membuat laporan skripsi ini. Sistematika penulisan tersebut sebagai berikut:

## **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi penjelasan dari latar belakang masalah pada penelitian, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II LANDASAN TEORI**

Pada bab ini berisi penjelasan teori – teori secara mendalam berupa definisi atau model – model yang berhubungan langsung dengan ilmu dan masalah penelitian yang diangkat.

## **BAB III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

Bab ini menguraikan analisis masalah penelitian, desain sistem yang akan dibangun menggunakan metode yang dipilih untuk memecahkan masalah penelitian, dan proses desain sistem yang akan dibangun.

## **BAB IV IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN**

Menafsirkan hasil langkah penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil pengujian, dan implementasi.

## **BAB V PENUTUP**

Pada bab ini merupakan akhir dari pembahasan dari skripsi ini yang berisi kesimpulan dan saran dari isi yang telah dijelaskan pada bab - bab sebelumnya, yang dapat digunakan sebagai studi pembandingan dan bekal yang nantinya dapat digunakan penelitian selanjutnya.