# BAB I
# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Penelitian

Batik adalah warisan budaya Indonesia, yang menunjukkan kepercayaan nenek moyang kita dalam menciptakan keindahan pada sehelai kain. (Ishwara dkk., 2011). Warisan budaya batik telah diakui secara internasional oleh UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) yakni sebagai warisan kemanusiaan untuk budaya lisan dan non-bedawi (*Masterpieces of the Oral and Intangible Heritage of Humanity*) hal tersebut didasari dari proses pembuatan batik yang melekat dengan budaya dan kehidupan rakyat Indonesia mulai dari teknik pembuatan, simbolisme pada motif kain batik, serta pewarnaan batik secara tradisional pada kain yang saling menyatu.

Kain batik merupakan kain khas Indonesia yang memiliki banyak corak dan bernilai seni tinggi. Batik Indonesia memiliki motif yang berbeda-beda di setiap daerahnya. Tidak hanya berkembang di daerah Jawa, beberapa arkeolog dan sejarawan meyakini bahwa tradisi membatik berasal dari berbagai daerah seperti Toraja, Flores, Halmahera dan Papua (Audi, n.d.). Keragaman batik Indonesia tersebar di beberapa daerah seperti batik Pekalongan, Solo, Madura, Yogyakarta, Banten Jawa Tengah, Jawa Timur, Tasik termasuk batik Garut yang dikenal dengan nama batik Garutan.

Meskipun batik merupakan warisan turun temurun, berdasarkan fakta yang ditemui setelah tahun 1985 hingga sekarang, batik Garutan mengalami pasang surut peminat (Wildainy & Sunarya, 2016). Yulianti dkk. (2008) mengatakan bahwa masalah klasik yang ada dalam pelestarian batik ini karena keterbatasan pengetahuan corak dan motif asli serta kurangnya pengrajin pembatik terampil yang handal (Suryaningsih dkk., 2016). Selain itu beberapa pengrajin sudah tidak lagi mempertahankan motif khas batik Garutan yang naturalistik, menggambarkan flora dan fauna dari alam (Sharfina, 2016). Sehingga belum banyak orang yang mengetahui motif-motif asli batik Garutan termasuk orang daerah asli Garut tersebut, terutama generasi mudanya. Berdasarkan wawancara dengan Ibu Sukenah seorang pengrajin batik dari tahun 1950-an, mengatakan bahwa masih banyak orang



**Elsya Roziana Dewi, 2023**
**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGENALAN BUDAYA MOTIF BATIK GARUTAN BERBASIS *AUGMENTED REALITY* SEBAGAI MEDIA EDUKASI UNTUK SISWA SMP DI GARUT**
**Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan upi.edu**

yang belum mengetahui seperti apa batik Garutan itu dan belum tahu adanya keberadaan batik Garutan, bahkan tidak dapat membedakan antara batik Garutan dan batik Tasikmalaya terutama generasi muda yang nanti akan melanjutkan pelestarian kain batik Garutan (Sapitri, 2016). Hal tersebut diperkuat dari survei awal yang dilakukan oleh peneliti kepada 34 remaja dengan mengambil sampel dari siswa SMP di kota Garut, yang pada jenjang ini telah mempelajari batik pada pelajaran seni budaya di sekolah. Dari data yang didapat menunjukkan bahwa secara umum 58,9% remaja belum memahami wawasan mengenai batik Garutan, 23,5% cukup memahami dan 17,6% sudah memahami. Namun ketika diberi pertanyaan untuk menjelaskan batik Garutan itu sendiri, hanya 17% saja yang dapat memberikan penjelasan dengan baik

Kebanyakan dari remaja lebih mengenal motif-motif batik popular yang sering mereka lihat seperti batik Mega Mendung, batik Pekalongan, batik Parang Rusak, batik Sidomukti dan sebagainya. Hal ini sejalan dengan survei awal yang dilakukan kepada 34 remaja di kota Garut ketika dilakukan survei untuk memilih motif batik Garutan dari lima pilihan motif yang diberikan yakni batik tujuh rupa pekalongan (23,5%), batik Mega Mendung Cirebon (29,4%), batik Tasikmalaya (17,6%) dan batik Sidomukti (20,6%), hanya 8.8% yang menjawab benar batik Merak Ngibing yang merupakan salah satu motif khas dari batik Garutan. Oleh karena itu edukasi mengenai pengenalan batik Garutan penting dilakukan kepada masyarakat terutama di kalangan remaja sebagai generasi muda yang memiliki peranan penting dalam melestarikan kebudayaan batik Garutan di era globalisasi ini. Sebab sebagaimana yang dikatakan oleh Mohamad Djelid (dalam Nurcahyadi, 2021) yakni Direktur UNESCO Jakarta bahwa keindahan karya batik tulis yang dibuat oleh tangan masih harus tetap di kagumi 20-30 tahun kedepan, dengan melibatkan dan memberdayakan generasi muda dalam mengembangkan nilai warisan budaya kedepannya.

Salah satu hal yang membuat batik Garutan belum banyak dikenal oleh kalangan remaja selain karena pasang surut popularitasnya juga karena minimnya sumber informasi media cetak terutama media digital yang memberikan edukasi mengenai batik Garutan. Indra Tjahjani seorang pengamat dan pegiat batik juga mengungkapkan bahwa kelemahan terbesar dalam menelusuri asal usul dan motif

batik di Indonesia adalah pendokumentasiannya (Amini, 2022). Media cetak yang mengangkat informasi mengenai batik Garutan hanya terdapat di beberapa sumber seperti buku Batik Garutan dan buku Batik Pesisir Pusaka Indonesia, koleksi Hartono Sumarsono yang hanya bisa diakses secara gratis di Perpustakaan Nasional Indonesia (Perpusnas) dan perpustakaan Telkom University serta platform *web online*, namun sifat medianya yang kurang interaktif. Sehingga perlu media edukasi digital mengenai batik Garutan sebagai bentuk pelestarian kebudayaan batik Garutan khususnya untuk remaja, yang bisa diakses secara bebas kapanpun dan dimanapun serta sifatnya interaktif. Hal tersebutlah yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan rancang bangun aplikasi pengenalan motif batik Garutan berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media edukasi untuk remaja di Garut yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi saat ini yang terus berkembang dengan pesat.

Rancang bangun menggunakan teknologi AR dipilih karena dapat menggabungkan objek virtual dengan objek yang nyata yang sifatnya interaktif. Dalam artian, adanya interaktivitas antara pengguna dengan teknologi AR, seperti pada saat menggunakan aplikasi dalam *smartphone* yang terdapat tombol untuk menjalankan atau memberikan efek pada AR (Andriyadi, 2011). Lingkungan serta objek virtual yang dihadirkan dalam teknologi AR memungkinkan pengguna dapat berinteraksi dengan lingkungan yang disimulasikan dalam komputer maupun *smartphone*, dimana pengguna dapat merasakan pengalaman yang nyata dan imajiner.

Selain itu penggunaan media interaktif berbasis AR dari segi pemberian informasi sebagai bentuk media edukasi dalam melestarikan budaya lokal Garutan, dapat memberikan hasil belajar yang lebih efektif dan mudah dipahami, sebagaimana dengan teori dari Edgar Dale (1969) mengenai *Dale's Cone Experience* atau piramida pembelajaran bahwa seseorang mengingat dan memahami hingga 90% dengan mensimulasikannya melalui pengalaman, yang kemudian dikembangkan oleh Baukal, Auburn & Ausburn menjadi teori *Multimedia Cone of Abstraction* yakni melalui teknologi *immersive Virtual Reality*. Penggunaannya dalam bidang edukasi sebagai platform warisan budaya digital

menurut Noh dkk. (2009) dapat meningkatkan proses pembelajaran dan memahami beberapa fakta serta elemen sejarah untuk digunakan oleh siswa maupun peneliti.

Media edukasi batik Garutan dengan memanfaatkan teknologi AR ini dapat dijadikan sebagai media publikasi dalam rekonstruksi warisan budaya digital untuk melestarikan, melindungi, serta menafsirkan budaya dan sejarah (Noh dkk., 2009). Hal ini sejalan dengan upaya pemerintah dalam melakukan pemajuan kebudayaan nasional yang tercantum dalam UU RI No 5 tahun 2017 pasal 28 ayat 3 dalam meningkatkan ketahanan budaya dan kontribusi budaya Indonesia dalam konteks peradaban global dengan berbagai bentuk media.

Oleh karena itu, batik Indonesia yang merupakan pusaka bangsa, khususnya batik Garutan perlu dilestarikan agar bisa dinikmati oleh generasi selanjutnya melalui edukasi dengan media teknologi yang berkembang saat ini. Sebagaimana yang dikatakan oleh Hartono Sumarno bahwa media buku Batik Pesisir Pusaka Indonesia yang beliau tulis tidak hanya sebagai suatu kajian ilmiah saja melainkan sebagai album memori yang mengabadikan dan menjaga keindahan batik yang mudah rapuh sebagai warisan leluhur (Ishwara dkk., 2011)

Maka harapannya aplikasi rancang bangun AR sebagai media pengenalan budaya batik Garutan ini bukan hanya sebagai suatu kajian ilmiah saja tetapi bisa menjadi galeri kenang-kenangan yang bisa terus dilihat oleh banyak orang serta bisa diakses kapanpun dan dimanapun yang dapat memperlihatkan keindahan batik Garutan serta sebagai media yang memberikan edukasi dalam upaya pelestarian kebudayaan batik Garutan.

## 1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana proses rancang bangun aplikasi pengenalan motif batik Garutan berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media edukasi untuk remaja di Garut?
2. Bagaimana hasil uji respon pengguna terhadap rancang bangun aplikasi pengenalan motif batik Garutan berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media edukasi untuk remaja?

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, batasan masalah pada penelitian ini yakni aplikasi yang dibuat hanya digunakan pada perangkat smartphone android yang mendukung terhadap *Augmented Reality* serta objek batik yang ditampilkan merupakan batik dengan motif flora dan fauna khas Garutan yang bersumber dari koleksi batik Hartono Sumarsono yang dimuat dalam buku Batik Garutan.

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini berkaitan erat dengan rumusan masalah yang diajukan. Tujuan dari penelitian ini adalah

1. Merancang dan membangun aplikasi pengenalan motif batik Garutan berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media edukasi untuk remaja di Garut.
2. Mengetahui hasil uji respon pengguna terhadap rancang bangun aplikasi pengenalan motif batik Garutan berbasis *Augmented Reality* (AR) sebagai media edukasi untuk remaja.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan dan manfaat yang bisa dihasilkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Bagi remaja sebagai sumber media edukasi untuk menambah ilmu pengetahuan serta meningkat kecintaan akan budaya lokal Garut yakni batik Garutan.
2. Bagi peneliti dapat menambah ilmu pengetahuan mengenai budaya lokal Garut yakni Batik Garutan serta memberikan inovasi pemanfaatan media interaktif batik Garutan dengan menggunakan teknologi imersif sebagai warisan budaya secara digital.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini disajikan dalam beberapa bab yang disusun berdasarkan sistematika penelitian skripsi yang mengacu pada panduan Karya Tulis Ilmiah (KTI) Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) tahun 2019 yang terbagi menjadi lima bab.

Bab I Pendahuluan yang berisi pemaparan latar belakang dari penelitian dan penciptaan yang akan dilakukan. Kemudian dari latar belakang yang dipaparkan

dimuat menjadi beberapa pertanyaan yang lebih spesifik yakni rumusan masalah. Pada bab ini dipaparkan juga mengenai tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah. Kemudian batasan masalah dipaparkan guna memfokuskan permasalahan dalam penelitian ini agar tidak terdapat pelebaran dari penelitian yang akan dilakukan serta agar memudahkan dalam menjelaskan permasalahan dalam penelitian sehingga dapat mencapai tujuan yang ingin dicapai. Lalu harapan dan kegunaan dari penelitian yang dipaparkan dalam manfaat penelitian dan sistematika penelitian yang menggambarkan struktur keseluruhan dari isi skripsi.

Pada Bab II berisi mengenai dasar-dasar penelitian yang akan diperjelas dalam kajian pustaka yang memaparkan korelasi dari penelitian dengan teori yang ada dan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya serta relevan dengan penelitian ini dan memberikan konteks yang jelas terhadap penelitian ini. Kajian pustaka yang dijelaskan terdiri dari batik Garutan, media edukasi interaktif, *Augmented Reality* (AR) dan peran remaja dalam pelestarian budaya.

Bab III berisi metode penelitian yakni memaparkan alur penelitian mulai dari pendekatan penelitian, desain penelitian, partisipan dan tempat penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

Bab IV visualisasi dan pembahasan karya berisi temuan dan pembahasan penelitian yang memaparkan mengenai prosedur penelitian dalam pembuatan karya, hasil pengolahan dan analisis data serta deskripsi dari rancang bangun aplikasi yang diciptakan.

Bab V kesimpulan, implikasi dan rekomendasi berisi kesimpulan dari penelitian yang menjawab dan menjelaskan dari pemaparan rumusan masalah pada bab I serta kesesuaian dengan tujuan yang ingin dicapai. Implikasi dan rekomendasi ditujukan kepada para pembaca sebagai pengguna hasil penelitian ini, lalu kepada peneliti berikutnya yang berminat untuk melakukan penelitian selanjutnya serta tindak lanjut dari hasil penelitian.