

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia dikenal sebagai negara yang kaya akan kemajemukan kebudayaan (Perwira, 2012).



Gambar 1.1 Iklan Truly Malaysia

Gambar 1.1 diatas merupakan salah satu contoh beberapa budaya kita yang diklaim oleh Negara tetangga. Kain Batik Lampung merupakan salah satu jenis batik yang ada di Indonesia. Pemerintah Indonesia memberi perlindungan batik sebagai warisan budaya yang termasuk dalam industri kreatif dengan Peraturan Pemerintah No.28 tahun 2008 tentang Kebijakan Industri Nasional. Saat ini batik tulis merupakan bagian dari ekonomi kreatif dari dunia industri di Indonesia (Nurwidyaningrum, 2010). Batik tulis telah resmi sebagai warisan budaya (cultural heritage) Indonesia di pertemuan Representative List, pada sidang Intergovernmental Committee (ICG) UNESCO di Abu Dhabi tahun 2009.

Sekarang ini untuk mengenali motif batik lampung biasanya dengan membuka buku referensi dan bertanya sama yang ahli tentang batik lampung hal ini menyebabkan menjadi salah satu melambatnya pengetahuan tentang batik lampung ditambah dengan Belum adanya bentuk modern pelestraian batik lampung dan kurangnya pengiklanan motif batik Lampung karena kurang tersohor terutama dimedia cetak maupun digital.

Perkembangan teknologi, terutama di bidang dunia digital, membawa perubahan cukup besar. Salah satunya dengan adanya digitalisasi data citra.

Selain di bidang teknologi, pengolahan citra juga dimanfaatkan sebagai pengenalan pola. Perbedaan pola dari sebuah motif kain batik tersebut bisa digunakan sebagai pengidentifikasi. Kemampuan pengenalan pola di bidang dunia digital yang akan ditiru untuk mengenali ciri motif batik dengan menggunakan mesin (komputer). Komputer menerima masukan yang berupa citra objek yang kemudian citra tersebut akan diproses, diidentifikasi dan diberikan keluaran berupa deskripsi pola di dalam citra.

1.2 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat aplikasi yang mampu mengidentifikasi jenis motif kain batik Lampung.

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini menggunakan 4 sampel motif kain Batik dengan 20 data latih dan 32 data uji.
2. Metode yang digunakan adalah metode Local Binary Pattern(LBP)

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah :

1. Membuat sistem yang dapat mendeteksi motif batik Lampung
2. Membangun sistem training pengenalan motif batik Lampung dengan teknik local binary pattern(LBP)

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil yaitu mempercepat proses pemahaman tentang motif batik Lampung bagi yang mau belajar batik Lampung.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran yang jelas dan terinci mengenai tiap-tiap bagian dalam penelitian ini diuraikan secara singkat sistematika yang terdiri dari lima bab, yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, perumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini membahas tentang tinjauan terhadap objek yang diteliti dan berisi tentang teori-teori tentang *local binary pattern*, serta metode-metode yang digunakan yang berkaitan dengan topik penelitian.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Bab ini berisi metode-metode pendekatan penyelesaian permasalahan yang dinyatakan dalam perumusan masalah.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil penelitian yang diperoleh mulai dari akuisisi data citra, proses pra-pengolahan citra (tahap-tahap pengolahan awal sampai dengan citra siap dicacah), pencacahan piksel dengan selisih citra, hingga pendeteksian citra pada Batik Lampung.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan kesimpulan yang merupakan rangkuman dari pembahasan, dan saran yang merupakan implikasi hasil penelitian terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan penggunaan praktis.