

BELAJAR NAMA - NAMA MOTIF BATIK BERBASIS AUGMENTED REALITY ANDROID

(*LEARNING A BATIK MOTIF BASED ON AUGMENTED REALITY ANDROID*)

Muhammad Solechan
Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi
Universitas Semarang
muhammadsolechan120692@gmail.com

ABSTRACT

Batik motifs are one of the most prominent Indonesian cultural arts among many other art motifs. Batik motifs have been synonymous with the old generation or the elderly, especially batik motifs are now less popular among children or the younger generation. So that the learning process is often less desirable to learn. The introduction of data and information on batik motifs will be displayed as many as 20 motifs. In the development of this system uses the SDLC model (System Development Life Cycle) which starts from the planning, analysis, design, implementation, testing and maintenance stages of the system. The results of this study are an application "the names of Android augmented reality batik motifs" which are useful to build an interactive learning media about the introduction of batik motifs based on augmented reality. This application also introduces us to the meaning of batik and preserves our culture so that it is not claimed by other parties. Android smartphone as an interactive learning media which will then display information on various models and virtual objects that present batik motifs. This application can increase the interest of children or young people in learning batik motifs and are proud of the use of batik among the community..

Keyword : Batik motif, Augmented Reality, Android..

ABSTRAK

Motif batik merupakan salah satu seni budaya bangsa Indonesia yang paling menonjol diantara banyak motif seni lainnya. Motif batik selama ini identik dengan generasi lama atau orang tua, apalagi motif batik sekarang kurang populer lagi di kalangan anak-anak atau generasi muda. Sehingga dalam proses pembelajarannya seringkali kurang diminati untuk dipelajari. Pengenalan data dan informasi motif batik yang akan ditampilkan sebanyak 20 motif. Dalam pengembangan sistem ini menggunakan model SDLC (*System Development Life Cycle*) yang dimulai dari tahap perencanaan, analisis, perancangan, *implementasi*, pengujian, dan pemeliharaan sistem. Hasil penelitian ini adalah sebuah aplikasi "nama-nama motif batik berbasis *augmented reality android*" yang berguna membangun sebuah media pembelajaran interaktif tentang pengenalan motif batik berbasis *augmented reality*. Aplikasi ini juga mengenalkan kita makna batik serta melestarikan budaya kita agar tidak diklaim oleh pihak lain. *Smartphone android* sebagai media pembelajaran interaktif yang kemudian akan menampilkan informasi beragam model dan objek *virtual* yang mempresentasikan motif batik. Aplikasi ini bisa meningkatkan minat anak-anak atau generasi muda dalam mempelajari motif batik dan bangga dalam penggunaan batik dikalangan masyarakat.

Kata kunci : Motif Batik, *Augmented Reality, Android*