

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil analisis dan pembahasan, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Perancangan dan pembuatan sistem input pada *software* CAD batik ini dimulai dengan perancangan beberapa kuesioner dalam membangun karakter pada potongan-potongan gambar sub motif batik, mulai dari kuesioner I untuk menggali opini, kemudian kuesioner II untuk pengembangan karakter hingga kuesioner III tahap validasi akhir hasil desain ke konsumen. Kemudian dilakukan rancang bangun suatu sistem input berupa *interface* menuju ke *software* CAD induk yaitu mulai dari pembuatan kolom *input* kata kunci (karakter), kolom *preview* motif dan sub motif, kolom otomatisasi pola motif, kolom pemilihan ukuran-ukuran kain yang akan digunakan hingga ke tahapan transfer gambar-gambar hasil inputan ke dalam *software* CAD induk. Dengan penerapan sistem *input* pada *software* CAD berbasis kata kunci karakter ini, diharapkan dapat membantu produsen khususnya para desainer batik dalam memenuhi keinginan konsumen kalangan kawula muda untuk mendapatkan desain-desain motif batik yang unik, kreatif dan inovatif berdasarkan karakter yang terbangun dari hasil kompilasi sub-sub motif pada *software* tersebut, dengan istilah “Batik Karakter”.
2. Dari hasil pengembangan sistem input berupa kuisisioner I, II dan III, hingga ke tahap validasi akhir kuesioner, tampak bahwa desain motif-motif

batik hasil pengembangan dengan sistem *input* pada *software* CAD berbasis kata kunci karakter untuk mendesain motif batik tulis ini dapat diterima di masyarakat, khususnya para konsumen batik kalangan muda-mudi yang ada di Yogyakarta dan Solo dengan menyatakan setuju 68,9% dan tidak setuju 31,1%.

3. Dari hasil uji *performance indicator* terhadap sistem *input* pada *software* CAD berbasis kata kunci karakter untuk mendesain motif batik tulis tersebut memberikan nilai yang optimal untuk kecepatan transfer gambar ke *software* induk yaitu pada kualitas gambar 300 dpi dengan waktu rata-rata 7,66 detik. Sedangkan untuk susunan pola, kecepatan waktu rata-rata yang paling tinggi ada pada susunan pola simetris acak dengan nilai rata-rata 7,68 detik dan untuk kecepatan proses transfer gambar terhadap jenis motif, memberikan hasil yang hampir sama yaitu pada motif kawung, ceplok, parang dan lung-lungan berada dikisaran rata-rata 5,5 – 5,7 detik.

1.2. Saran

1. Perlunya dilakukan penelitian lebih lanjut tentang pengelompokan karakter yang lebih kompleks terhadap motif-motif nusantara mulai dari sub-sub motif hingga pada isen-isen yang membangun motif tersebut, sehingga dapat diketahui lebih banyak dan beragam tentang motif dan karakter batik nusantara.
2. Pengembangan sistem input pada *software* CAD tidak hanya terpaku pada bahasa pemrograman *Visual Basic* yang kemampuannya sangat terbatas, seperti pada VBA yang ada pada *Coreldraw*, tetapi mungkin lebih baik apabila menggunakan bahasa pemrograman yang lebih lengkap, disamping

itu pula kemampuan peneliti dalam pembuatan program *software* harus lebih baik sehingga kesempurnaan *software* lebih tercapai.

3. Untuk mendapatkan *performance indicator* yang optimal terhadap usability *software* sistem input yang akan dikembangkan, sebaiknya tidak bergantung pada *software* induk, yang mempunyai banyaknya keterbatasan *tools* dan konektifitas antar sistem, sehingga fleksibilitas untuk pengembangan sistem tidak dapat tercapai sesuai apa yang diharapkan.
4. *Software* ini hanya bisa melakukan penggambaran dari hasil pemotongan gambar-gambar batik utuh, sehingga untuk mendapatkan desain-desain batik yang dapat memenuhi selera konsumen masih jauh dari harapan. Untuk kesempurnaan dari sistem CAD ini masih membutuhkan penelitian dan pengkajian lebih lanjut. Kedepannya untuk penelitian-penelitian tentang pendesainan batik dengan sistem CAD masih perlu dikaji dan dikembangkan lebih mendalam lagi melalui penelitian-penelitian yang lebih komprehensif.