



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB V

### SIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Simpulan

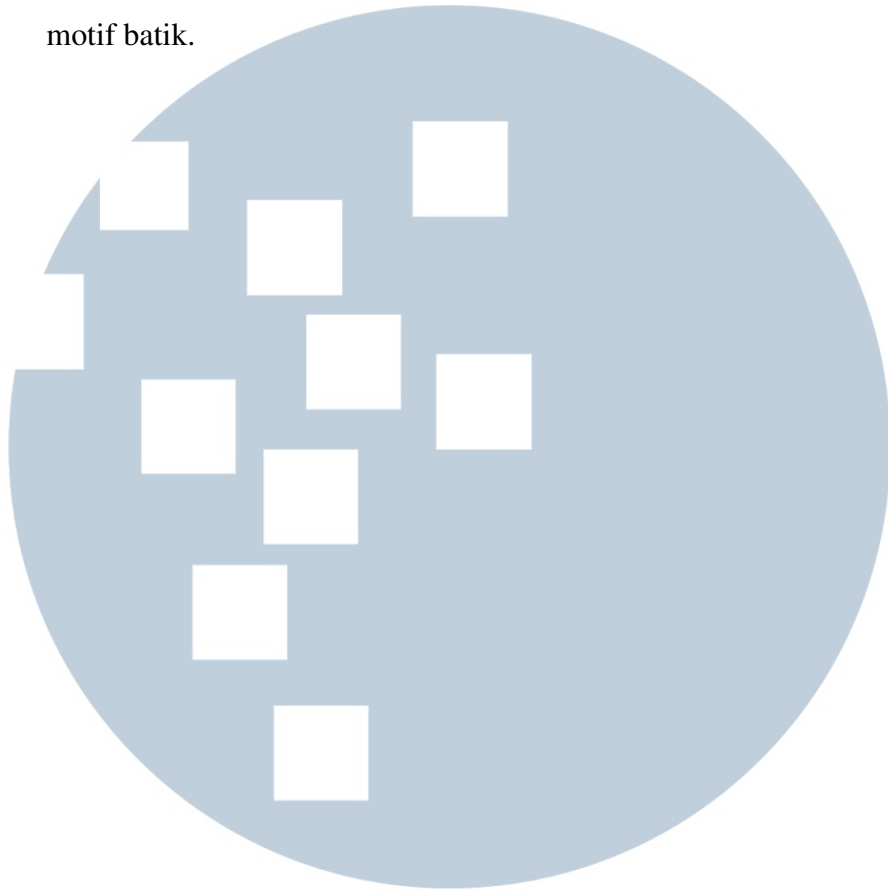
Hasil dari penelitian ini bahwa *GAN* dapat menghasilkan motif batik Kawung dan Parang. Tetapi, proporsi kedua motif yang dihasilkan terhadap ornamen lainnya lebih kecil. Pola-pola ornamen yang dihasilkan oleh *network* sebagian besar menyerupai motif-motif *dataset* tetapi terlihat lebih blur dan polanya kurang berbentuk.

#### 5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan penulis berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada kemungkinan dimana motif yang dihasilkan bisa lebih dari satu dan proporsinya jauh lebih besar daripada ornamennya. Salah satu caranya yaitu dapat dengan menambah jumlah *dataset* dengan cara menduplikat *dataset* yang sudah ada. Data duplikat tidak menjadi masalah karena untuk menaikan kemungkinan keluaran dapat menghasilkan motif batik. Pada *dataset* yang digunakan terdapat beberapa tulisan tanda air, tetapi hal itu tidak memengaruhi hasil keluaran.
2. Penelitian ini dapat dilanjutkan dengan menaikan spesifikasi kartu grafis yang digunakan sehingga *dataset* motif batik bisa lebih banyak dengan waktu *training* yang lebih singkat, sehingga motif batik yang muncul bisa lebih besar frekuensinya dan jenisnya.
3. Ada beberapa pengembangan *GAN* salah satunya *conditional GAN*. *framework* ini dapat digunakan untuk penelitian lebih lanjut karena motif

batik memiliki ketentuan sehingga sebuah motif dapat dikatakan sebagai motif batik.



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA