

Pengenalan dan Pelatihan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Brand Awareness Menggunakan Meta Spark Studio

I Putu Andika Subagya Putra¹, I Komang Risky Hendrawan², I Ni Wayan Sri Darmayanti³

^{1,2,3}Institut Teknologi dan Pendidikan Markandeya Bali

E-mail: subagyaputra@gmail.com

Abstrak

Produk multimedia interaktif, seperti perkembangan filter untuk media sosial, menjadi salah satu tren yang progresif. Facebook, sebagai platform media sosial, banyak digunakan oleh anak muda dan menyajikan konten menarik untuk meningkatkan pemasaran digital. Inilah peluang menarik bagi entrepreneur dan individu untuk berkreasi dan mempelajari penggunaan Augmented Reality (AR) guna menciptakan konten media sosial yang kreatif. Dalam pengabdian ini, peserta adalah entrepreneur yang tertarik memasarkan produknya. Pelatihan dilaksanakan melalui presentasi, demonstrasi, dan praktik augmented reality menggunakan platform Meta Spark. Setelah kegiatan, kuesioner dikirimkan untuk mengevaluasi perbedaan pengetahuan peserta sebelum dan sesudah pengabdian kepada masyarakat. Evaluasi juga mencakup pengecekan keberhasilan kegiatan partisipasi dalam memperoleh pengetahuan di bidang augmented reality melalui transfer pengetahuan, penguasaan dokumen, penyampaian dokumen yang jelas, dan alokasi waktu yang akurat. Hasil penyebaran kuesioner menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat pengetahuan peserta mengenai augmented reality setelah kegiatan, dari kurang dari 10% menjadi 96,42%. Keberhasilan kegiatan ini diharapkan dapat membantu membentuk masyarakat digital, khususnya di Provinsi Bali, dengan pemahaman yang lebih baik tentang augmented reality dan potensinya dalam kreativitas.

Kata kunci: Augmented Reality, Filter Instagram, Pelatihan.

Abstract

Interactive multimedia products, exemplified by the development of social media filters, currently represent one of the most progressive trends. Facebook, a widely used platform among the youth, offers abundant and engaging content to boost digital marketing. This presents an exciting opportunity for entrepreneurs and individuals alike to explore creativity and learn the application of Augmented Reality (AR) to bring their imaginative ideas to life, creating innovative content for social media. The participants in this community service initiative are entrepreneurs seeking to market their products. The training involves a combination of presentations, demonstrations, and hands-on practices in augmented reality using Meta Spark. Following the activities, a questionnaire was distributed to assess the participants' knowledge levels before and after the community service. This evaluation also aimed to gauge the success of participant involvement in acquiring knowledge about augmented reality through mechanisms such as knowledge transfer, document mastery, clear document delivery, and accurate time allocation. The questionnaire results indicated a significant increase in participants' knowledge of augmented reality after the community service, rising from less than 10% to 96.42%. The outcomes of this initiative have the potential to contribute to shaping a digital society, especially within the province of Bali, by enhancing understanding of augmented reality and its creative applications

Keywords: Augmented Reality, Instagram Filter, Training.

1. PENDAHULUAN

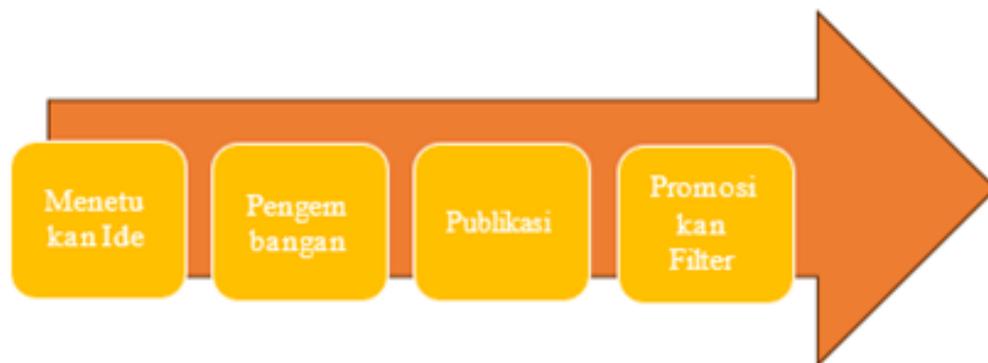
Perilaku masyarakat dan lingkungan kerja kini sangat dipengaruhi oleh kemajuan teknologi, termasuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dan pemasaran. Generasi saat ini perlu memiliki kemampuan untuk mengoptimalkan teknologi informasi guna mengembangkan ide-ide kreatif yang dapat menciptakan inovasi dan daya saing. Digitalisasi juga memainkan peran kunci

dalam interaksi manusia di berbagai bidang, memberikan peluang besar bagi generasi saat ini untuk mengembangkan teknologi kreatif.

Multimedia interaktif kini menjadi salah satu tren yang sangat maju, termasuk dalam hal perkembangan filter untuk platform media sosial. Facebook, saat ini menjadi salah satu platform media sosial yang populer di kalangan anak muda, menyajikan beragam konten menarik sebagai strategi untuk memperkuat pemasaran digital[1]. Fitur-fitur ini mendorong pengguna Facebook dan Instagram untuk berkolaborasi secara kreatif ketika mereka mengunggah video dengan tujuan mencapai keterlibatan yang nyata. Pengembangan filter tersebut merupakan contoh penerapan teknologi Augmented Reality (AR)[2]. Augmented Reality merujuk pada integrasi informasi digital ke dalam lingkungan nyata, di mana elemen-elemen buatan ditampilkan secara langsung dalam layar secara waktu nyata. [3][4]. Ini memberikan peluang besar dan menarik bagi para pengusaha, merek, pemberi pengaruh, dan semua individu untuk berinovasi dan memahami cara memanfaatkan AR untuk menggali imajinasi mereka dalam menciptakan konten media sosial yang kreatif.

2. METODE

Facebook menggunakan teknologi AR melalui aplikasinya yang dikenal sebagai Meta Spark Studio[5]. Meta Spark Studio adalah sebuah platform AR yang dirancang oleh Facebook untuk sistem operasi Mac dan Windows, memungkinkan pengguna media sosial dengan mudah menciptakan efek AR untuk kamera ponsel [6]. Platform Meta Spark Studio ini terbuka bagi semua pengguna Facebook dan Instagram [7]. Kesempatan ini tentu sangat menarik bagi para pengusaha, pengguna media sosial, desainer, dan bahkan individu biasa untuk meningkatkan kreativitas mereka dan memahami cara mewujudkan imajinasi menggunakan AR. Penting untuk dicatat bahwa pengembangan Augmented Reality memerlukan ide atau gagasan kreatif serta konsep yang matang untuk memastikan filter yang dikembangkan dapat menarik pengguna dan mencapai tujuan pengembangan [8]. Pelatihan dasar Augmented Reality untuk pengusaha memiliki topik berjudul "*Augmented Reality for Marketing: Enhancing Customer Engagement and Brand Awareness.*" Topik ini dipilih agar peserta dapat memahami dasar-dasar AR, merancang konsep periklanan menggunakan AR, dan memanfaatkan potensi teknologi AR di media sosial. Pelatihan dilaksanakan dalam satu hari, mencakup penyampaian materi, pengembangan produk, dan publikasi filter ke platform Meta Spark Studio, semua dilakukan secara daring melalui platform Zoom Cloud Meet.



Gambar 1 Tahapan Pelatihan [9].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Menentukan Ide

Idea-idea kreatif sering muncul ketika seseorang memiliki pengalaman dalam mengembangkan produk sejenis, terutama dalam konteks filter untuk media sosial, dan memiliki pemahaman yang baik tentang tren saat ini [10]. Selain memperhatikan tren dan topik terkini,

audiens juga menjadi faktor paling krusial yang harus dipertimbangkan saat merancang cara audiens akan menggunakan dan berinteraksi dengan filter yang dibuat. Ini melibatkan pemahaman dinamika, bagaimana filter dapat mengubah objek dalam adegan selfie sesuai dengan interaksi pengguna, seperti ekspresi wajah dan gerakan, sentuhan dan gerakan tangan, atau pelacakan target yang telah direncanakan.

2. Pengembangan

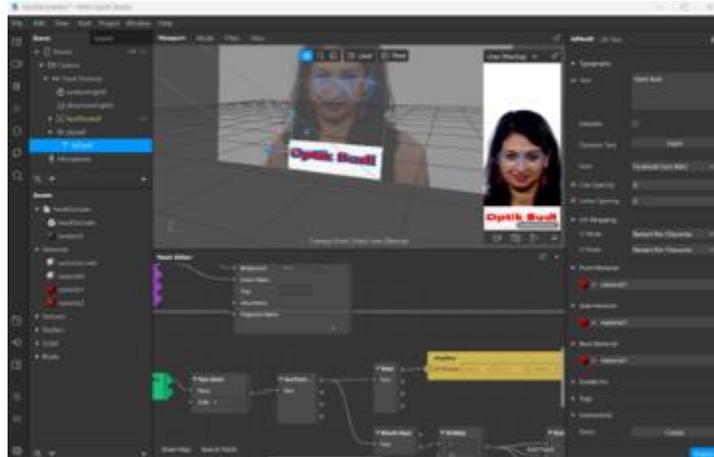
Proses ini diawali dengan menerapkan platform Meta Spark Studio, yang mencakup langkah instalasi perangkat lunak Meta Spark Studio pada setiap komputer. Peserta diharapkan untuk memahami antarmuka dan menu dasar Meta Spark Studio sebelum memulai pembelajaran tentang cara membuat filter sederhana. Beberapa fitur utama yang perlu dipahami terlebih dahulu melibatkan panel Simulator, View, Scenes, Layers, Resources, Inspector, Toolbar, dan Patch Editor. Setelah pemahaman dasar tercapai, peserta dapat memulai pembuatan filter sederhana. Salah satu contoh filter sederhana yang dapat dibuat adalah filter pelacakan wajah untuk selfie. Filter ini merupakan salah satu yang paling sederhana dan mudah dibuat. Pelacakan wajah merupakan efek yang dapat mendeteksi dan merespons gerakan serta ekspresi wajah. Biasanya, filter ini menggunakan gambar dua dimensi sebagai sumber daya, seperti label atau masker, seperti yang diilustrasikan pada Gambar 2. Tujuan dari penggunaan gambar tersebut adalah untuk memudahkan peserta dalam mengimplementasikannya, menjadikan pembelajaran lebih menarik. Selain itu, pengembang pemula juga harus mencoba efek penting lainnya di platform Meta Spark Studio.



Gambar 2 Filter face tracker.

- A. Face Mesh merupakan model wajah tiga dimensi. Fungsi dari efek ini adalah bekerja sama dengan Pelacak Wajah Meta Spark Studio untuk menciptakan permukaan yang merekonstruksi ekspresi wajah individu.
- B. Bahan merujuk pada perangkat yang digunakan untuk mengubah penampilan objek dalam efek yang dihasilkan. Fungsinya umumnya adalah untuk menambahkan tekstur atau warna pada efek tersebut
- C. Animasi serial adalah fitur yang mirip dengan bahan, memungkinkan pengguna untuk menambahkan lebih dari satu aset 2D ke materi dan menganimasikannya sesuai dengan urutan aset
- D. *Plane* adalah objek datar tiga dimensi yang dapat ditempatkan pada kedalaman tertentu dalam pemandangan. Secara umum, efek ini digunakan bersama dengan pelacakan wajah untuk memungkinkan gambar atau tekstur dua dimensi ditempatkan dalam ruang tiga dimensi, sehingga dapat mengikuti pergerakan wajah pengguna.

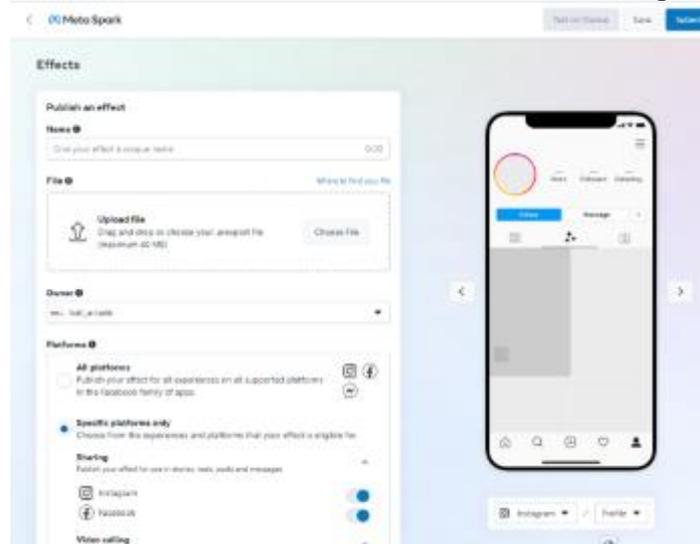
- E. Tahap akhir dalam memanfaatkan bahan dasar Meta Spark Studio melibatkan penggunaan editor patch untuk mengkompilasi efek menjadi satu kesatuan. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan efek secara interaktif, sebagaimana terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3 Filter Interaktif

3. Publikasi

Proses ini merupakan tahap akhir dalam pembuatan filter dan seringkali memerlukan waktu yang cukup lama karena melibatkan proses verifikasi dari pihak Facebook. Oleh karena itu, ada beberapa langkah sederhana yang harus dipastikan agar filter dapat lulus dalam tahap verifikasi. Pertama, pastikan bahwa semua sumber daya yang digunakan dalam filter dibuat sendiri atau minimal berasal dari sumber yang gratis dan tidak terakreditasi. Kedua, pastikan bahwa konten yang dihasilkan tidak melanggar hukum Indonesia. Ketiga, pastikan bahwa filter tersebut memiliki unsur keunikan, interaktivitas, dan belum pernah dipublikasikan sebelumnya. Terakhir, pastikan bahwa semua kolom dalam formulir informasi keamanan diisi dengan benar.



Gambar 4 Proses Publikasi Filter.

4. Promosi

Tujuan utama dari pengembangan filter bukan hanya untuk iseng atau sebagai eksperimen semata, melainkan untuk memastikan bahwa pengguna dapat menggunakan dan menyebarkan filter tersebut hingga mencapai tingkat popularitas yang viral. Selain menciptakan efek yang unik, trendi, dan selaras dengan perkembangan terkini, beberapa tips teknis juga dapat meningkatkan potensi filter untuk menjadi viral.

- A. Sisipkan tautan filter dengan fitur swipe up.
- B. Sebarkan tautan filter melalui Instastory dan unggahan feed.
- C. Tambahkan tautan berbagi pada informasi biodata akun.
- D. Sertakan filter dalam bagian highlight.

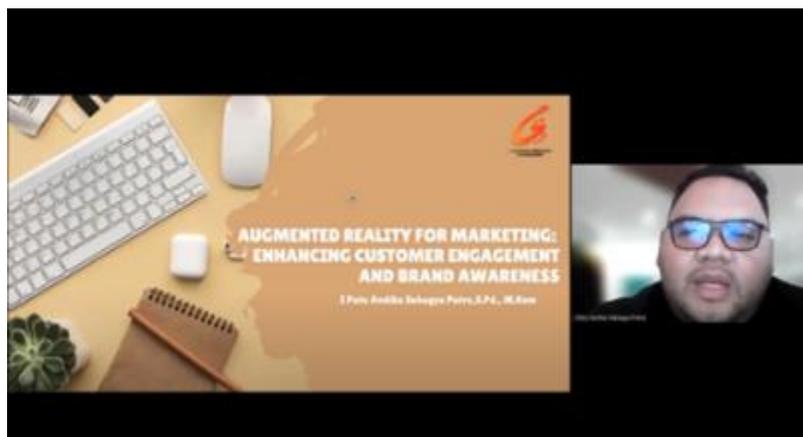
Pengembang filter memonitor interaksi orang dengan filter melalui metrik seperti impresi, tangkapan layar, dan berbagi di platform *Meta Spark Hub*, sebagaimana terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5 Insight Filter.

5. Kegiatan

Kegiatan edukasi berlangsung dengan penuh antusiasme, sebagaimana terlihat dari partisipasi yang tinggi peserta dalam mengikuti dan menyelesaikan latihan pembuatan filter sederhana, seperti yang tergambar pada Gambar 6 dan 7. Setelah semua materi disampaikan dan siswa telah memiliki kesempatan untuk mencoba membuat filter sederhana sebagai bagian dari proses penerbitan, langkah berikutnya adalah memantau perkembangan pelatihan.



Gambar 6 Pemberian Materi Pengenalan AR.



Gambar 7 dokumentasi pelatihan melalui zoom cloud meeting.)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

1. KESIMPULAN

Seluruh rangkaian pelatihan dilakukan dengan baik dan sesuai jadwal. Para peserta pelatihan menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dalam mengikuti kegiatan tersebut. Antusiasme ini sebagian besar disebabkan oleh bahan ajar yang baru bagi peserta dan materi yang disajikan sesuai dengan kebutuhan mereka, memberikan kesan pertama yang menarik. Para peserta pelatihan juga sangat bersemangat untuk menjalani latihan pembuatan filter sebagai bagian dari proses penerbitan di platform *Meta Spark Hub*. Hasil survei akhir menunjukkan bahwa peserta pelatihan merasa senang dengan latihan karena materi yang disampaikan mudah dipahami, dan mereka berhasil menguasai latihan dengan baik.

2. SARAN

Menurut peserta pelatihan, durasi pelatihan yang singkat menjadi faktor utama yang membuat mereka berharap agar pelatihan serupa dapat dilaksanakan dengan durasi yang lebih panjang. Hal

ini disebabkan oleh perasaan bahwa pemahaman peserta dalam pembuatan Augmented Reality masih belum merata karena keterbatasan waktu yang tersedia.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Syaharullah, M. Yahya, and A. Syarif, "Penggunaan Facebook Dalam Promosi Produk Barang Jadi," *J. Piral J. Kaji. Islam Kontemporer*, vol. 12, no. 2, p. h. 29, 2021.
- [2] Sufiatmi, D. Astriani, and F. N. Prawita, "The Use Of Augmented Reality In a Virtual Make-Up Trial Application," *e-Proceeding Appl. Sci.*, vol. 6, no. 2, pp. 4077–4088, 2020, [Online]. Available: <https://openlibrarypublications.telkomuniversity.ac.id/index.php/appliedscience/article/download/13944/13684>
- [3] N. Alfitriani, W. A. Maula, and A. Hadiapurwa, "Penggunaan Media Augmented Reality dalam Pembelajaran Mengenal Bentuk Rupa Bumi," *J. Penelit. Pendidik.*, vol. 38, no. 1, pp. 30–38, 2021, doi: 10.15294/jpp.v38i1.30698.
- [4] I. P. A. S. Putra, "Rancang Bangun Aplikasi Augmented Reality Card Traspostasi Berbasis Android," *Inf. Syst. Educ. Prof. J. Inf. Syst.*, vol. 7, no. 1, pp. 31–40, 2022, doi: 10.51211/isbi.v7i1.1906.
- [5] J. KAUSAD, A. RACHMAN, and A. NURHADI, "RANCANG FILTER AUGMENTED REALITY INSTAGRAM UNTUK EDUKASI KESEHATAN MENTAL DI KALA PANDEMI," *Sanggitarupa (Jurnal Ilm. Mhs. Fak. Seni Rupa dan Desain Inst. Seni Indones. Surakarta)*, vol. 2, no. 1, 2022.
- [6] B. Arifitama, A. Syahputra, and K. B. Y. Bintoro, "Pelatihan Pembuatan Filter Augmented Reality Menggunakan SPARKAR," *J. Ind. Kreat. Dan Inform. Ser.*, vol. 2, pp. 25–29, 2022, [Online]. Available: <http://jikis.org/index.php/main/article/view/35>
- [7] H. A. Suhendar and H. Tolle, "Pengembangan Aplikasi Augmented Reality Clothing untuk Meningkatkan Minat Beli Konsumen terhadap Bisnis Clothing Line Kyouka," ... *Tekno. Inf. dan Ilmu Komput. e ...*, vol. 6, no. 3, pp. 1037–1047, 2022, [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id/index.php/j-ptiik/article/download/10686/4733>
- [8] A. Suryaningsih, "Gagasan Pengembangan Augmented Reality pada Buku Bacaan sebagai Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa (Adaptasi Percepatan Literasi dari Korea Selatan) Ideas for Developing Augmented Reality in Books As an Effort to Increase Student Reading Interest (Ada," *J. IDEGURU*, vol. 4, no. 1, 2019.
- [9] K. Agus Seputra, K. Yota Ernanda Aryanto, L. Joni Erawati Dewi, A. Gede Yudhi Paramartha, and N. Putu Novita Puspa Dewi, "Meningkatkan Branding Sosial Media Melalui Pelatihan Teknologi Spark AR," pp. 1253–1258, 2022.
- [10] T. Sutarti and W. Astuti, "DAMPAK MEDIA YOUTUBE DALAM PROSES PEMBELAJARAN DAN PENGEMBANGAN KREATIFITAS BAGI KAUM MILENIAL," *Widya Aksara J. Agama Hindu*, vol. 26, no. 1, 2021.