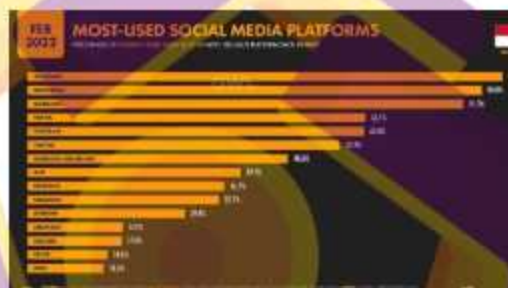


BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini, Instagram tidak hanya digunakan untuk kebutuhan hiburan. Instagram menjadi media sosial populer, tetapi juga media sosial yang menawarkan peluang besar untuk kegiatan bisnis. Para pelaku bisnis membutuhkan media pemasaran yang efektif untuk memperluas pangsa pasarnya. Media Sosial sebagai media promosi [1].



Gambar 1. 1 Data pengguna instagram

Penggunaan filter media sosial Instagram didominasi oleh anak muda yang senang menceritakan kembali kegiatan sehari-hari mereka melalui cerita yang merupakan pesan sementara. Pengguna Instagram di Indonesia sebanyak 84,8% dari jumlah populasi penduduk Indonesia. Karena efeknya sangat menarik bagi anak muda, maka fungsi filter lebih sering digunakan pada platform media sosial Instagram. Penggunaan filter pada platform Instagram menjadi semakin digemari karena ruang ekspresinya yang bersifat interaktif sehingga dapat memberikan kesenangan bagi para penggunanya.

Penggunaan filter di media sosial Instagram semakin interaktif dengan kreatifitas fitur yang ditawarkan oleh user generated content yang dihasilkan oleh content creator yang menampilkan karyanya. Kehadiran konten yang dibuat pengguna di ruang virtual membuat efek dibuat lebih dekat dengan pengguna, membuatnya semakin menarik untuk fokus pada penggunaan media sosial. Selain

itu, desain interaktif dalam bentuk efek augmented reality juga digunakan sebagai sarana untuk memperkenalkan nama creator. Hal ini dibuktikan dengan credit yang terdapat pada penamaan efek AR dalam sebuah story. Credit diberikan kepada filter Instagram yang kemudian berkembang menjadi media promosi digital yang digunakan oleh berbagai sektor industri, seperti UMKM, sektor swasta, pemerintah dan Pendidikan [1].

Outfitinspirasi.idn merupakan sebuah Media pengenalan merk atau brand awareness yang lebih luas terletak di JlAssalam No 6 Manggulan,Condongcatur,Depok,Sleman,DIY. Saat ini strategi dalam pengenalan merek atau brand yang dapat ditawarkan Outfitinspirasi.idn adalah dengan memanfaatkan media sosial yang hanya terbatas pada feed maupun story yang dibagikan melalui media sosial Instagram. Hal ini mendorong inovasi strategi dengan menciptakan produk interaktif berbasis Augmented Reality dengan output sebuah filter pada media sosial Instagram. Dapat memberikan kesan yang menarik karena efek interaktif.

Berdasarkan paragraf diatas penulis berkeinginan untuk memanfaatkan teknologi Augmented Reality pada filter instagram sebagai media promosi Outfitinspirasi.idn yang memberi kesan menarik karena efek interaktif. Filter Instagram yang diminati remaja, dapat berdampak pada pengenalan merek atau brand kepada warganet yang menggunakan Instagram sebagai media sosial. Kolaborasi desain dan teknologi menjadi salah satu upaya dalam perancangan filter Instagram yang bertujuan untuk memberikan hiburan sekaligus menjadi sarana promosi brand melalui media sosial.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka didapatkan rumusan masalahnya adalah bagaimana mengimplementasikan augmented reality pada filter instagram sebagai media promosi Outfitinspirasi.idn ?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan-batasan masalah yang ada di dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengakses filter harus mempunyai akun Instagram yang diakses via smartphone, membutuhkan koneksi internet.
2. Filter instagram dibuat dengan Spark AR Studio v140, untuk mempublikasikan filter agar bisa digunakan oleh para pengguna yaitu dengan menggunakan Spark AR Hub.
3. Penelitian dilakukan untuk akun Instagram Outfitinspirasi.idn
4. Filter yang dibuat dalam penelitian ini hanya berfokus kepada fitur Instagram stories.

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan mengacu pada rumusan masalah maka tujuan yang hendak dicapai di dalam penelitian ini

1. Membuat filter Instagram berbasis Augmented Reality dengan Spark Ar pada akun Outfitinspirasi.idn.
2. Untuk meningkatkan brand awareness Outfitinspirasi.idn yang lebih luas.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah, yaitu :

1. Bagi Outfitinspirasi.idn dapat meningkatkan brand awareness.
2. Bagi Masyarakat bisa lebih mengenal tentang Brand buatan lokal

1.6. Metode Pengumpulan Data

1.6.1. Metode Observasi

Metode observasi dilakukan pada waktu penulis melakukan persiapan penelitian dan pada waktu implementasi. Penulis melakukan observasi dengan

cara mengamati proses kegiatan penggunaan pada saat menggunakan filter dan juga melihat jumlah penggunaan filter.

1.6.2 Metode Analisis

Metode analisis merupakan metode yang digunakan penulis untuk melakukan analisis hingga cara menyajikan data analisisnya. Pada penelitian ini, penulis menggunakan Analisis Kebutuhan Sistem.

1.6.3 Metode Perancangan

Metode perancangan yang digunakan dalam pengembangan filter instagram ini adalah Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode tersebut terdiri dari enam tahap, yaitu Konsep (concept), Desain (design), Pengumpulan materi (material collecting), Pembuatan (assembly), Pengujian (testing), dan Distribusi (distribution).

Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept (pengonsepan) memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

1. Konsep (concept)

Tahap untuk menentukan ide atau lihat referensi, tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audience). Selain itu menentukan macam aplikasi (presentasi, interaktif, dll) dan tujuan aplikasi (hiburan, promosi dll.)

2. Desain (design)

Tahap membuat spesifikasi mengenai gaya, tampilan dan kebutuhan material/bahan untuk program.

3. Pengumpulan materi (material collecting)

Tahap dimana pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan dilakukan.

4. Pembuatan (assembly)

Tahap dimana semua assets atau bahan multimedia dibuat di ruang kerja Spark AR Studio.

5. Pengujian (testing)

Testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan (assembly) dengan menjalankan aplikasi atau program dan dilihat apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga sebagai tahap pengujian alpha (alpha test) dimana pengujian dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

6. Distribusi (distribution)

Pada tahapan ini, filter yang telah selesai diuji dan dinyatakan baik sesuai dengan tujuan pembuatan, akan di publikasikan ke instaragram melalui SparkAR hub.

1.6.4 Metode Evaluasi

Untuk mengetahui apakah fiter instagram meningkatkan brand awareness Akun Outfitinspirasi.idn adalah dilihat dari data penggunaan filter Instagram.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bagian, berikut ini adalah susunan yang akan digunakan :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah yang mendasari pembahasan materi ini serta rumusan masalah, batasan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan, sistematika penulisan skripsi.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini membahas tentang tinjauan pustaka dan teori-teori yang diperlukan dalam pembuatan pembuatan aplikasi pembelajaran rambu-rambu lalu lintas yang didapat dari buku, jurnal, modul-modul kuliah, situs resmi yang bersangkutan, serta berdasarkan pandangan penulis sendiri.

BAB III : METODE PEENELITIAN

Pada bab ini membahas tentang analisis dan perancangan sistem yang meliputi metode dan perancangan yang akan digunakan untuk mengimpleentasikan

aplikasi pembelajaran *Augmented Reality* ramburambu lalu lintas berbasis Android.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas tentang mengenai cara pembuatan aplikasi dan hasil implementasi perancangan aplikasi pada perangkat Android serta analisa hasil secara fungsional dan testing Android apakah sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan atau belum.

BAB V : PENUTUP

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan yang telah dilakukan dan saran-saran yang diharapkan agar penelitian bermanfaat untuk penelitian yang akan dilakukan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Pada bagian ini berisi tentang kumpulan sumber bacaan yang telah dijadikan referensi sebagai acuan selama proses pembuatan laporan penelitian skripsi selama ini.

LAMPIRAN

Pada bagian lampiran ini berisi tentang keterangan pendukung penelitian sehubungan dengan permasalahan yang dianalisis, seperti data- data penelitian, kuisioner, gambar, serta data lainnya yang diperlukan dalam penelitian.