

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi selama beberapa tahun terakhir terdapat perubahan yang cukup signifikan untuk seluruh dunia. Teknologi tersebut dapat muncul dalam berbagai macam. Hingga saat ini, teknologi tersebut masih sangat berkembang pesat yang bertujuan memudahkan segala pekerjaan manusia. Mulai dari mencari informasi atau data, memudahkan antar individu untuk berkomunikasi, menciptakan sebuah sistem yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi. Salah satu dari perkembangan teknologi yang bisa kita temui selama ini adalah Internet. Internet adalah jaringan koneksi besar yang berfungsi untuk menyambungkan berbagai macam alat elektronik yang digunakan secara global [1].

Jumlah populasi negara Indonesia sebanyak 256,4 juta orang, sebanyak 130 juta orang atau sekitar 49 persen diantaranya merupakan pengguna aktif media sosial. Jenis media sosial yang dikenal oleh masyarakat sangat beragam. Menurut hasil riset oleh 'We Are Social' diantara banyaknya jenis media sosial tersebut, media sosial yang diminati orang Indonesia saat ini diantaranya, Youtube, Facebook, Instagram, dan Twitter. Berdasarkan informasi yang dimuat dalam wartakota, Indonesia merupakan komunitas pengguna Instagram terbesar di Asia Pasifik dengan jumlah pengguna aktifnya mencapai 45 juta orang dari total pengguna global yang berjumlah 700 juta orang [2].

Saat ini instagram tidak hanya untuk digunakan sebagai sarana pemuas kebutuhan hiburan saja, selain menjadi media sosial yang banyak diminati, Instagram juga merupakan media sosial yang mempunyai peluang besar dalam kegiatan bisnis. Country Director Facebook Indonesia, Sri Widowati mengatakan bahwa 80% user Instagram mengikuti setidaknya satu akun bisnis. Berdasarkan data survei dari Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS), sektor ekonomi kreatif menyumbang sebanyak 7,38% dalam bidang perekonomian nasional tahun 2016 dan sektor mode memberi kontribusi sebanyak 18,15%. Hal

tersebut menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia semakin menyadari keberadaan industri fashion dan pentingnya berpenampilan menarik dengan mengikuti trend fashion yang sedang berkembang [2].

Spark Ar merupakan platform teknologi oleh Facebook Group yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan desain interaktif berupa filter yang diakses melalui fitur story baik di media sosial Instagram maupun Facebook. Platform Spark Ar menggunakan teknologi Augmented Reality yang memiliki user-interface sederhana dan diciptakan untuk para creator yang ingin menciptakan karya yang interaktif dengan mudah. Penggunaan efek didominasi oleh anak muda yang senang menceritakan kegiatannya sehari-hari melalui story yang bersifat temporary post. Karena efek sangat diminati oleh anak muda, maka fitur efek lebih sering dipergunakan pada platform media sosial Instagram [3].

Rekaya.idn merupakan sebuah coffe shop yang berada di Jl. Sukun Raya No.2, Modalan, banguntapan, Bantul, DIY. Saat ini strategi dalam perluasan merek yang dapat ditawarkan rekaya.idn adalah dengan memanfaatkan media sosial yang hanya terbatas pada postingan feed maupun story berupa foto dan video 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 paragraph diatas penulis berkeinginan untuk memanfaatkan teknologi Augmented Reality pada filter Instagram sebagai media promosi rekaya.idn yang memberi kesan menarik karena efek interaktif. Filter Instagram yang diminati remaja, diharapkan dapat berdampak pada pengenalan cafe kepada warganet yang menggunakan Instagram sebagai media sosial. Perancangan filter Instagram yang bertujuan untuk menjadi sarana promosi cafe melalui media sosial Instagram. Sehingga pada penelitian ini akan mengimplementasikan augmented reality pada filter Instagram dengan Teknik *Face tracking* sebagai media promosi Rekaya.idn menggunakan metode MDLC untuk proses pengembangannya.

1.2 Rumusan Masalah

bagaimana mengimplementasikan *Augmented Reality* pada filter Instagram Rekaya.idn dengan Teknik *Face tracking* sebagai media promosi Rekaya.idn.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis membatasi permasalahan sebagai berikut:

1. Untuk mengakses filter harus mempunyai akun Instagram yang diakses menggunakan *smartphone*, membutuhkan koneksi internet.
2. Filter Instagram menggunakan Teknik *Face Trecking*
3. Filter Instagram dibuat menggunakan *spark ar*
4. Penelitaian dilakukan untuk akun Intagram Rekaya.idn
5. Filter yang dibuat dalam penelitian ini hanya berfokus pada fitur Instagram *story*.
6. Menggunakan Aplikasi *Spark ar*
7. Filter dibuat hanya untuk meningkat media promosi pada Rekaya.idn

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini dibuat dengan tujuan sebagai berikut;

- 2.2.1 Membuat filter Instagram berbasis *Augmented Reality* dengan *Spark ar* pada akun Rekaya.idn.
- 2.2.2 Untuk meningkatkan media promosi rekaya.idn yang lebih luas.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah;

1. Bagi rekaya.idn bisa meningkatkan *brand awareness*
2. Bagi Masyarakat dapat mengenal rekaya.idn.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan skripsi, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan dalam penelitian ini.

BAB III METODELOGI PENELITIAN

Dalam bab ini penulis menjelaskan tentang gambaran umum objek penelitian, analisis kebutuhan serta penjelasan konsep filter Instagram yang terdiri dari rancangan yang akan diterapkan dalam pembuatan filter Instagram untuk Rekaya.idn.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini terdiri dari implementasi dari pembuatan filter Instagram dan serta pembahasan hasil penelitian.

BAB V PENUTUP

Berisi kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan.