

## MENINGKATKAN BRANDING SOSIAL MEDIA MELALUI PELATIHAN TEKNOLOGI SPARK AR

**Ketut Agus Seputra<sup>1</sup>, Kadek Yota Ernanda Aryanto<sup>2</sup>, Luh Joni Erawati Dewi<sup>3</sup>, A.A. Gede  
Yudhi Paramartha<sup>4</sup>, Ni Putu Novita Puspa Dewi<sup>5</sup>**

<sup>1,2,3,4,5</sup>Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA

Email: agus.seputra@undiksha.ac.id

### ABSTRACT

*The contact between technology and people will undoubtedly increase in the era of civilization 5.0. No longer is technological engagement limited to formal domains like job, education, and communication. nonetheless, in other areas, like social relations. Humans' social interactions with society. The simplest thing can be seen in the development of social media platforms. Social media, which is typically used for entertaining and friendship, now has many uses. Social media filters are evidence of a growth in social media services. This filter is an illustration of how Augmented Reality is being used on social media. This filter provides advantages beyond entertainment, such as enhancing user branding, marketing, and education. Additionally, the metaverse era surely offers many potential for artists and social media activists to broaden their customer base and engage with their communities by creating AR-based artworks. Because of how popular and practical augmented reality is, its proponents believe that pupils should be exposed to it at a young age. One of the initiatives that can be done by enthusiasts is the AR basic training that was given to Visual Communication Design majors at SMK N 1 Sawan with the theme "Improving Social Media Branding Through Spark AR Technology". The material delivered in the training can be well received if students have a favorable and engaging experience of the one-day training. The students made a straightforward filter exercise with great enthusiasm.*

**Keywords:** *Filter Sosial Media, SparkAR, Augmented Reality*

### ABSTRAK

Era society 5.0 tentu akan meningkatkan interaksi teknologi dengan umat manusia. Interaksi teknologi tidak lagi hanya dilakukan pada bidang formal seperti pekerjaan, pendidikan, maupun komunikasi. Melainkan pada bidang lainnya misalnya hubungan sosial. Hubungan sosial antara manusia dengan komunitas maupun masyarakat publik. Hal yang paling sederhana terlihat dari adanya peningkatan layanan pada sosial media. Sosial media yang biasa dikenal untuk pertemanan dan hiburan, saat ini memiliki manfaat semakin luas. Hadirnya filter pada sosial media merupakan salah satu bukti dari peningkatan layanan sosial media. Filter ini merupakan salah satu contoh implementasi teknologi Augmented Reality pada sosial media. Selain sebagai hiburan, filter ini memiliki manfaat lain diantaranya meningkatkan branding pengguna, marketing, dan pendidikan. Terlebih lagi dengan hadirnya era metaverse tentu memberikan peluang tinggi bagi seniman dan penggiat sosial media untuk memperluas jangkauan bisnis dan interaksi dengan komunitasnya melalui pengembangan karya seni berbasis AR. Melihat betapa besar dan manfaatnya teknologi AR ini, maka pengabdian memandang perlu untuk melakukan pengenalan teknologi AR ini pada siswa sejak dini. Pelatihan dasar AR yang dilaksanakan pada siswa jurusan Desain Komunikasi Visual SMK N 1 Sawan dengan mengusung tema "Meningkatkan Branding Sosial Media melalui Teknologi Spark AR" menjadi salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh pengabdian. Pelatihan yang dilaksanakan selama satu hari ini dapat memberikan kesan yang positif dan menarik bagi siswa, sehingga materi yang disampaikan pada pelatihan dapat diterima dengan baik. Peserta pelatihan pun sangat antusias mengikuti dan membuat latihan filter sederhana.

**Kata kunci:** *Filter Sosial Media, SparkAR, Augmented Reality*

### PENDAHULUAN

Beberapa tahun terakhir, kemajuan pesat dalam teknologi menyebabkan banyak perubahan

terhadap perilaku manusia dan lingkungan operasi, termasuk bagaimana teknologi tersebut dapat dimanfaatkan untuk dunia pendidikan

mulai dari proses pembelajaran hingga marketing. Untuk itu, generasi saat ini dituntut untuk mampu menggunakan dan memanfaatkan teknologi informasi untuk mengembangkan ide-ide kreatif. Setiap ide kreatif memiliki peluang untuk dapat menciptakan hal-hal baru yang inovatif dan mampu bersaing. Terlebih lagi, menuju era society 5.0 maka peran digital menjadi vital terutama dalam mendukung seluruh aktivitas manusia dalam usaha berinteraksi dengan manusia lainnya. Sehingga hal ini dapat menjadi peluang besar bagi generasi saat ini untuk mengembangkan teknologi kreatif dalam segala bidang.

Teknologi kreatif adalah suatu kreativitas, ide, dan karya dalam memanfaatkan teknologi informasi tanpa mengeksploitasi sumber daya alam yang dapat dijadikan sebagai produk bernilai ekonomi. Produk multimedia interaktif saat ini menjadi salah satu tren yang banyak dikembangkan, salah satu contohnya adalah pengembangan filter pada aplikasi sosial media. Facebook salah satunya sebagai sosial media yang banyak digunakan anak muda akhir-akhir ini menghadirkan banyak konten-konten menarik sebagai salah satu upaya dalam meningkatkan pemasaran secara digital. Fitur-fitur tersebut hadir untuk mengajak dan memanjakan pengguna facebook dan instagram sekreatif mungkin dalam mengunggah video untuk menaikkan *engagement* secara real. Fitur berupa filter tersebut sangat membantu pengguna untuk merekam dan mengedit video, menambahkan teks, efek, filter, dan menambahkan audio. Dengan alat kreatif yang tersedia, pengguna dapat merevolusi merek bisnis maupun pengikutnya. Pengembangan filter tersebut adalah salah satu implementasi dari teknologi Augmented Reality (AR) (Uji, Secara, and Di, 2020). AR adalah informasi digital yang dihasilkan dari penggabungan lingkungan buatan kedalam lingkungan nyata yang ditampilkan dalam layar secara *real time* (Permana, Marti, Seputra, and Febriana, 2020). Ini adalah kesempatan besar yang menarik bagi para seniman, brand, influencer, dan siapa saja untuk lebih kreatif dan belajar bagaimana

merealisasikan imajinasi menggunakan AR dalam menciptakan konten sosial media yang kreatif.



Gambar 1. Manfaat Filter IG

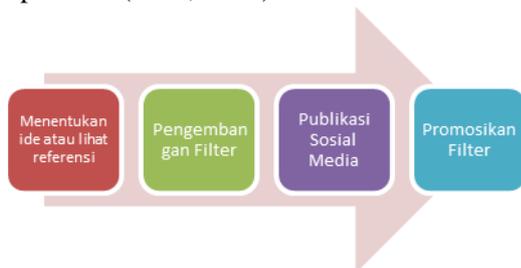
AR di Facebook memiliki potensi yang sangat besar sebagai alat pemasaran, tetapi masih belum digunakan secara luas. Diawali dari pengenalan brand, mengoptimalkan *engagement*, meningkatkan pengikut, hingga memperluas jangkauan pemasaran secara digital tentu akan sangat bermanfaat sekali bagi pelaku bisnis maupun penggiat sosial media. Oleh karena itu, penting untuk mengenalkan teknologi AR sejak dini salah satunya kepada siswa SMK jurusan Multimedia dan Desain Komunikasi Visual.

## METODE

Facebook sebagai salah satu sosial media yang mengusung teknologi AR dalam aplikasinya yakni Spark AR. Spark AR Studio adalah platform AR yang dikembangkan facebook untuk Mac dan Windows yang memungkinkan pengguna sosial media dengan mudah membuat efek AR untuk kamera ponsel (Arifitama and Syahputra, 2022). Platform Spark AR Studio telah terbuka untuk semua pengguna sosial media facebook dan instagram. Tentu menjadi kesempatan besar bagi para seniman, penggiat sosial media, desainer, bahkan orang-orang biasa untuk berkreasi lebih dan belajar bagaimana membuat imajinasi menjadi kenyataan menggunakan AR. Namun perlu disadari, pengembangan AR memerlukan gagasan atau ide kreatif serta konsep yang matang agar filter yang dikembangkan dapat menarik pengguna dan sesuai dengan tujuan pengembangan. Pelatihan dasar AR pada siswa SMK N 1 Sawan Jurusan Desain Komunikasi Visual kelas VIII mengusung tema “Meningkatkan Branding Sosial Media melalui Teknologi Spark AR”. Tema ini diangkat agar siswa sejak dini dapat memahami dasar AR,

mampu merancang konsep promosi melalui AR, serta memanfaatkan peluang dari hadirnya teknologi AR pada sosial media.

Pelatihan dilaksanakan dalam satu hari mulai dari penyampaian materi hingga pengembangan filter yang dikemas dalam tiga sesi seperti pada gambar 2. Yakni sesi pertama penyampaian materi dasar AR dan menggali IDE, sesi kedua berkaitan dengan pengembangan produk, dan sesi ketiga tentang publikasi filter ke platform SparkAR (Julio, 2020).



Gambar 2. Tahapan Pelatihan

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Menentukan Ide



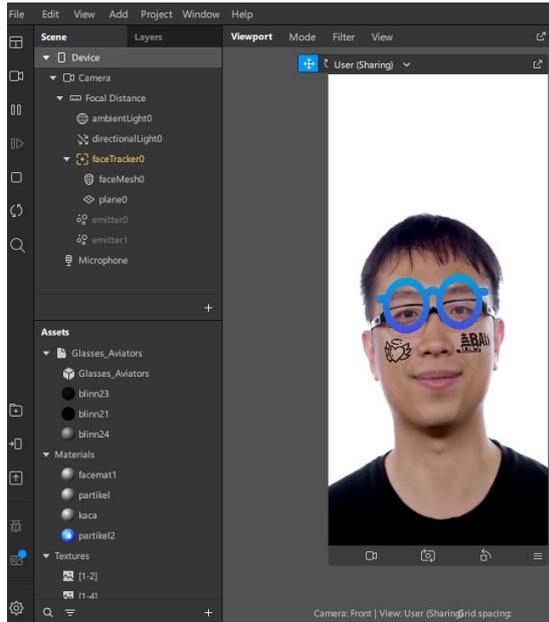
Gambar 3. Materi Dasar

Produk-produk yang dihasilkan melalui teknologi AR tentu membutuhkan ide dan gagasan kreatif dan terkadang tidak dapat muncul begitu saja. Ide dapat muncul ketika seseorang memiliki tujuan yang jelas akan produk yang dikembangkan. Tidak hanya itu, ide kreatif muncul sejalan dengan pengalaman seseorang dalam mengembangkan produk sejenis khususnya filter sosial media, termasuk juga memahami tren yang saat ini sedang ramai seperti pada gambar 3. Tren hanya dapat diketahui dari referensi-referensi filter yang banyak digunakan oleh pengguna.

Disamping memperhatikan tren dan isu terkini, audiens juga hal yang paling penting harus dipikirkan, rencanakan bagaimana audiens dapat menggunakan dan berinteraksi dengan filter yang dibuat. Tidak kalah penting tema filter harus sesuai dengan target audiens dan tren saat ini. Terlebih lagi, dengan makin merbaknya filter yang berhasil masuk ke dalam instagram, maka filter yang dibuat harus unik dan kreatif, serta dinamis. Filter dapat dibuat kreatif dengan mengkombinasikan beberapa jenis asset diantaranya Text, Lookup Textures (LUT), Animation Sequences, Face Tracking, 3D Object dan Audio. Dinamis yang dimaksud adalah bagaimana filter tersebut mampu memanipulasi obyek dalam wanana selfie sesuai dengan interaksi pengguna baik itu mengikuti ekspresi dan gerakan wajah, sentuhan dan gerakan tangan, maupun target marker yang sudah direncanakan.

### 2. Pengembangan

Tahapan ini dimulai dari pengenalan platform SparkAR, instal perangkat lunak sparkAR pada komputer masing-masing. Siswa harus mampu memahami antarmuka serta menu dasar dari sparkAR sebelum belajar membuat filter sederhana. Beberapa fitur utama yang wajib dipahami terlebih dahulu yakni *panel simulator, viewport, panel scene, panel layer, panel assets, inspector, toolbar, dan patch editor*. Selanjutnya, siswa dapat memulai membuat filter sederhana. Filter selfie dengan memanfaatkan *face tracker* adalah yang paling dasar dan mudah dibuat. *Face tracker* adalah efek yang digunakan untuk mengenali dan merespon wajah, baik itu gerakan maupun ekspresi (Studi and Komunikasi, n.d.). Biasanya filter ini memanfaatkan asset gambar dua dimensi berupa stiker maupun topeng seperti pada gambar 4. Tujuannya tiada lain agar siswa mampu membuat dengan mudah, sehingga proses pembelajaran menjadi semakin menarik. Beberapa efek penting lainnya yang wajib dicoba bagi pengembang pemula antara lain (SparkAR, n.d.).



Gambar 4. Filter Face Tracker

- a. *Face Mesh* adalah model 3D wajah. Efek ini bekerja beriringan dengan *Face Tracker* di Spark AR Studio untuk membuat permukaan yang merekonstruksi ekspresi seseorang.
- b. *Materials* merupakan tools untuk merubah tampilan dari suatu obyek didalam efek yang dibuat. Biasanya digunakan dengan menambahkan tekstur maupun warna pada efek.
- c. *Animation Sequence*. Sama halnya dengan materials, fitur ini memungkinkan pengguna menambahkan lebih dari satu asset dua dimensi pada materials dan menganimasikannya sesuai urutan assets.
- d. *Plane* adalah objek 3D datar yang dapat diposisikan pada kedalaman apa pun dalam scene. Biasanya efek ini dikombinasikan dengan *face tracker* agar gambar atau tekstur 2D yang ditempatkan ke dalam ruang 3D mampu mengikuti pergerakan wajah penggunanya.
- e. Langkah terakhir dalam materi dasar sparkAR adalah merangkai efek menjadi satu kesatuan melalui fitur *patch editor* agar pengguna dapat menggunakan efek secara interaktif seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Filter Interaktif

### 3. Publikasi

Proses ini merupakan tahapan akhir dalam membuat filter sekaligus memakan waktu cukup lama karena harus menunggu proses review dari facebook seperti pada gambar 6. Oleh karena itu, perlu dipastikan beberapa hal sederhana agar filter lulus dalam tahap review. Pertama pastikan seluruh asset yang digunakan buatan sendiri atau paling tidak dari sumber bebas tanpa atribusi. Kedua pastikan konten yang dibuat tidak melanggar undang-undang yang ada di Indonesia. Ketiga, pastikan filter unik dan interaktif serta belum pernah dipublish. Terakhir, pastikan seluruh isian dalam form publikasi efek telah diisi dengan baik.



Gambar 6. Proses Publikasi

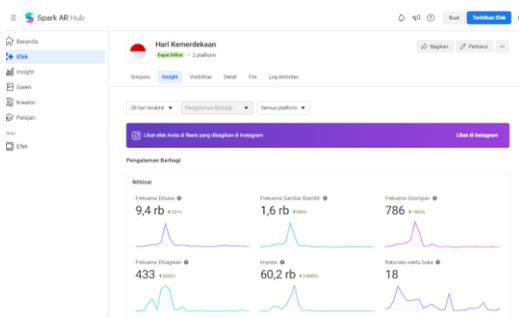
### 4. Promosi

Tujuan utama dari pengembangan filter bukan karena iseng atau sekedar mencoba, tetapi bagaimana filter tersebut dapat digunakan dan

dibagikan oleh pengguna, bahkan sampai viral. Selain memastikan efek dibuat unik, sesuai tren, dan momen tertentu, beberapa tips teknis berikut ini dapat membuat filter menjadi viral.

- Tambahkan link filter dengan swipe up
- Bagikan link filter pada instastory maupun feed
- Tambahkan share link pada biodata akun
- Tambahkan filter pada highlight

Pengembang filter dapat melihat *engagement* dari filter yang sudah digunakan oleh orang-orang melalui impressions, captures, dan shares pada platformn <https://facebook.com/sparkarhub> seperti pada gambar 7.



Gambar 7. Insight Filter

Kegiatan pelatihan berlangsung sangat seru. Hal ini dapat dilihat dari antusias peserta dalam mengikuti dan mengerjakan latihan pembuatan filter sederhana seperti terlihat pada gambar 8. Setelah seluruh materi telah selesai disampaikan dan siswa mampu mencoba membuat filter sederhana hingga proses publikasi dapat dilakukan, tahapan selanjutnya adalah melakukan review terhadap jalannya pelatihan.



Gambar 8. Suasana Pelatihan

## SIMPULAN

Seluruh rangkaian kegiatan pelatihan telah dilaksanakan dengan baik sesuai jadwal. Peserta pelatihan sangat antusias mengikuti kegiatan. Hal ini salah satunya disebabkan oleh materi pelatihan yang baru dikenal oleh siswa dan materi yang disampaikan juga sesuai dengan kompetensi siswa, sehingga memberikan kesan awal yang menarik bagi siswa. Tidak hanya itu, siswa pun antusias mengerjakan latihan pembuatan filter hingga proses publikasi pada laman sparkAR. Berdasarkan hasil survey diakhir kegiatan diperoleh tanggapan bahwa siswa senang mengikuti pelatihan karena materi yang disampaikan mudah dimengerti, serta siswa mampu mengerjakan latihan. Siswa pun merasa bahwa durasi pelatihan singkat, sehingga mereka berharap dapat dilakukan pelatihan sejenis dengan durasi lebih lama lagi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Arifitama, B., and Syahputra, A. (2022). *Pelatihan Pembuatan Filter Augmented Reality Menggunakan SPARKAR*. 2, 25–29.
- Julio, A. (2020). Tips Bikin Filter di Instagram Menggunakan Spark AR. Retrieved from Dicoding website: <https://www.dicoding.com/blog/tips-bikin-filter-instagram-menggunakan-spark-ar/>
- Permana, A. A. J., Marti, N. W., Seputra, K. A.,

- and Febriana, K. A. (2020). Art sticker application based of augmented reality to introduce crown (gelungan) of puppet ramayana in Bali. *Journal of Physics: Conference Series*, 1516(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1516/1/012023>
- SparkAR. (n.d.). Tutorial Spark AR. Retrieved from Facebook website: <https://sparkar.facebook.com/ar-studio/learn/getting-started>
- Studi, P., and Komunikasi, D. (n.d.). *PERANCANGAN FILTER INSTAGRAM BERBASIS AUGMENTED REALITY DENGAN FACE MASK SPARK AR PADA AKUN NEW MEDIA COLLEGE*. 391–398.
- Uji, A., Secara, C. M., and Di, V. (2020). *The Use Of Augmented Reality In a Virtual Make-Up Trial Application*. 6(2), 4077–4088.