



**MERDEKA  
BELAJAR**

**Kampus  
Merdeka**  
INDONESIA JAYA



# PENGEMBANGAN KONTEN

berbasis **AUGMENTED REALITY**



Presentation by:

**Hanif Zaidan Sinaga, S.E.,**

**M.M.M.S.I., CDMS., CCC**

**Universitas Ibn Khaldun Bogor**

**Fakultas Ekonomi & Bisnis**

**Bisnis Digital**

# DAFTAR ISI

- **Pendahuluan**
- **Konsep Dasar Augmented Reality (AR)**
- **Alat & Platform Pengembangan Konten AR**
- **Proses Pembuatan Konten AR**
- **Strategi Marketing Konten AR**
- **Kampanye Efektivitas Berbasis AR**
- **Kesimpulan**



# PENDAHULUAN

## Augmented Reality



Augmented Reality (AR) adalah teknologi yang menggabungkan elemen-elemen digital ke dalam dunia nyata, menciptakan pengalaman interaktif yang kaya bagi pengguna. Dalam konteks bisnis digital, AR dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan konsumen dan memberikan pengalaman yang lebih mendalam melalui konten marketing yang inovatif.

# KONSEP DASAR AUGMENTED REALITY (AR)



## A. Definisi dan Sejarah Singkat AR

- **Definisi**

AR adalah teknologi yang menggabungkan elemen digital dengan dunia nyata, memungkinkan pengguna melihat dan berinteraksi dengan objek digital seolah-olah mereka ada di dunia nyata. Dalam pemasaran, AR dapat menciptakan pengalaman yang lebih imersif dan interaktif bagi konsumen. Cara kerja AR melibatkan penggunaan perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata AR yang dilengkapi dengan kamera dan sensor untuk mengidentifikasi lingkungan sekitar dan menampilkan konten tambahan secara real-time

## A. Definisi dan Sejarah Singkat AR

- **Perbedaan AR dan VR**



### **Augmented Reality (AR)**

Adalah teknologi yang menambahkan informasi visual, audio, atau haptic pada dunia nyata yang ditampilkan melalui perangkat seperti smartphone, tablet, atau kacamata AR. Ini memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata dengan tambahan informasi yang ditambahkan oleh komputer.



### **Virtual Reality (VR)**

Adalah teknologi yang menciptakan lingkungan atau dunia yang tidak nyata dengan menggunakan komputer. Ini menghadirkan suasana yang seolah-olah nyata dan memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan tersebut.

## A. Definisi dan Sejarah Singkat AR

- **Sejarah Awal Perkembangan Augmented Reality**

Augmented Reality pertama kali diusulkan dan dikembangkan pada awal tahun 1990-an sebagai konsep untuk menggabungkan elemen virtual ke dalam dunia nyata. Pada awalnya, penggunaan AR terbatas pada laboratorium penelitian dan eksperimen akademis. Teknologi ini bergantung pada pengenalan citra dan penanda yang digunakan untuk menempatkan objek virtual di dalam lingkungan nyata, sering kali melalui penggunaan kamera dan tampilan berbasis komputer.

## A. Definisi dan Sejarah Singkat AR

- **Perkembangan Awal Abad ke - 21**

Pada awal abad ke-21, teknologi AR mulai menunjukkan potensinya dalam aplikasi komersial. Salah satu tonggak penting adalah pengembangan aplikasi AR untuk industri game dan hiburan, seperti "ARQuake" yang dirilis pada tahun 2000-an dan menjadi salah satu demonstrasi awal penggunaan AR dalam permainan. Pada periode ini, AR juga mulai digunakan dalam pelatihan militer dan simulasi medis.

## A. Definisi dan Sejarah Singkat AR

- **Masa Kini: Aplikasi yang Luas dan Penggunaan Komersial**

Dalam beberapa tahun terakhir, AR telah berkembang pesat dengan munculnya platform dan perangkat keras yang lebih canggih. Platform seperti Apple dengan ARKit dan Google dengan ARCore telah memperluas aksesibilitas pengembangan aplikasi AR di perangkat mobile, menghadirkan lebih banyak inovasi dan aplikasi baru dalam berbagai sektor. Sekarang, AR digunakan dalam berbagai industri seperti permainan, edukasi, pemasaran, perawatan kesehatan, desain arsitektur, dan banyak lagi. Contoh penggunaan AR termasuk aplikasi yang memungkinkan konsumen untuk mencoba produk secara virtual sebelum membeli, pelatihan medis dengan simulasi AR, dan visualisasi data kompleks di lingkungan bisnis.

- **Komponen Utama AR**

### 1. Hardware:

Adalah perangkat yang digunakan untuk menjalankan aplikasi AR, termasuk smartphone, tablet, dan kacamata AR (seperti Microsoft HoloLens dan Google Glass). Hardware ini harus memiliki kamera, sensor gerak, dan prosesor yang cukup kuat untuk memproses data real-time.

### 2. Software:

Adalah Aplikasi dan platform yang memproses data sensor dan menampilkan elemen digital. Ini termasuk framework dan SDK yang digunakan oleh pengembang untuk membuat aplikasi AR.

- **Jenis-jenis Perangkat AR**

### 1. Smartphone:



Perangkat paling umum untuk aplikasi AR karena ketersediaannya yang luas dan kemampuan pemrosesan yang cukup.

### 2. AR Glasses:



Kacamata khusus yang dirancang untuk memberikan pengalaman AR hands-free, seperti HoloLens dan Google Glass.

### • Platform Pengembangan AR

#### 1. ARKit (iOS):

ARKit adalah kerangka kerja (framework) yang dikembangkan oleh Apple untuk menciptakan pengalaman augmented reality (AR) pada perangkat iOS. Diperkenalkan pertama kali pada WWDC 2017, ARKit memungkinkan pengembang untuk menggabungkan konten digital dengan dunia nyata menggunakan kamera, sensor, dan teknologi lainnya yang ada di perangkat iOS.

- Fungsi: Framework dari Apple untuk membuat pengalaman AR pada perangkat iOS.



- **Platform Pengembangan AR**



### 2. ARCore (Android):

ARCore adalah kerangka kerja yang dikembangkan oleh Google untuk menciptakan pengalaman augmented reality (AR) pada perangkat Android. ARCore memungkinkan pengembang untuk menggabungkan elemen-elemen digital dengan dunia nyata melalui kamera dan sensor perangkat.

- Fungsi: Platform dari Google untuk membangun pengalaman AR pada perangkat Android.

- **Platform Pengembangan AR**

### 3. Vuforia:

Vuforia adalah sebuah Software Development Kit (SDK) yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi Augmented Reality (AR). Vuforia memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi AR yang dapat mengenali dan melacak gambar atau objek dari dunia nyata dan kemudian menambahkan elemen digital ke dalam tampilan yang dilihat pengguna melalui perangkat mereka.



vuforia™

### • Studi Kasus



#### 1. IKEA:

IKEA Place adalah aplikasi AR yang memungkinkan konsumen untuk menempatkan furnitur virtual di dalam rumah mereka menggunakan kamera ponsel pintar. Dengan cara ini, pengguna bisa melihat bagaimana furnitur akan terlihat dan cocok dengan ruangan mereka sebelum melakukan pembelian.

#### Manfaat:

- Visualisasi Produk: Konsumen dapat memastikan ukuran dan gaya furnitur cocok dengan dekorasi rumah mereka.
- Pengalaman Belanja yang Menyenangkan: Proses belanja menjadi lebih interaktif dan menarik.

## C. Aplikasi AR dalam Bisnis Digital

- **Studi Kasus**

### 2. Snapchat Filter:

Filter AR yang dapat mengubah penampilan wajah pengguna secara real-time, memberikan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif.



- **Manfaat AR dalam Marketing**

- Peningkatan engagement: Konten AR lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan keterlibatan konsumen.
- Brand recall: Pengalaman yang unik dan inovatif melalui AR dapat meningkatkan ingatan konsumen terhadap merek.



# ALAT & PLATFORM PENGEMBANGAN KONTEN AR

## A. Alat Pengembangan AR

### 1. Unity:

Unity adalah platform pengembangan yang sangat populer dan serbaguna untuk membuat permainan video, simulasi, dan aplikasi interaktif. Unity memungkinkan pengembang untuk membuat konten 2D dan 3D menggunakan berbagai alat dan fitur yang disediakan dalam lingkungan pengembangan terpadu (integrated development environment, IDE).





### 2. Unreal Engine:

Platform yang dikenal dengan grafis 3D berkualitas tinggi, Unreal Engine memungkinkan developer untuk menciptakan simulasi, mengedit video atau suara, dan merender animasi 3D.

## B. Platform Distribusi Konten AR



### 1. Aplikasi Mobile

AR dapat diintegrasikan ke dalam aplikasi mobile, memberikan pengguna pengalaman interaktif melalui perangkat yang mereka gunakan sehari-hari.



### 2. Medsos dan Filter Ar

Platform seperti Instagram dan Snapchat mendukung pembuatan dan distribusi filter AR, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten AR dalam media sosial.



### 3. WebAR

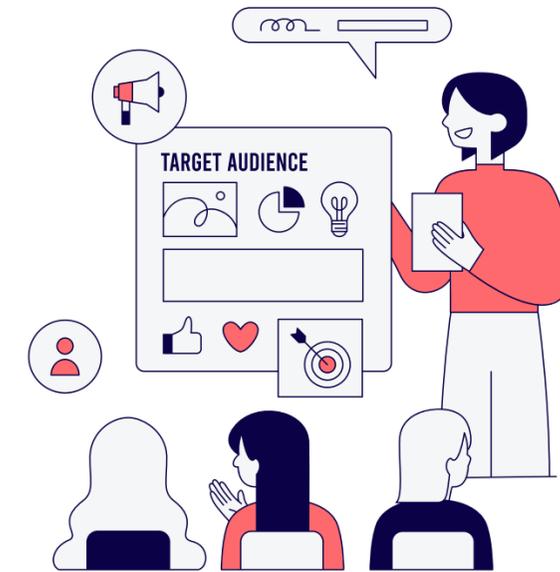
Teknologi yang memungkinkan AR diakses melalui browser web tanpa perlu mengunduh aplikasi tambahan, membuatnya lebih mudah diakses oleh pengguna.

# PROSES PEMBUATAN KONTEN AR



## A. Ideasi dan Perencanaan Konten AR

1. Menentukan Tujuan dan Target Audiens: Definisikan tujuan konten AR, apakah untuk meningkatkan brand awareness, engagement, atau penjualan, dan identifikasi audiens target yang akan menggunakan konten tersebut.



2. Brainstorming Ide-Ide Kreatif untuk Konten AR: Gunakan sesi brainstorming untuk menghasilkan ide-ide kreatif yang sesuai dengan tujuan dan audiens target. Pertimbangkan elemen-elemen interaktif yang bisa meningkatkan pengalaman pengguna.

## A. Ideasi dan Perencanaan Konten AR



### 3. Membuat Sketsa dan Storyboard:

Buat sketsa dan storyboard untuk merencanakan alur cerita dan tampilan visual dari konten AR. Ini akan membantu dalam menyusun dan mengkomunikasikan ide dengan tim pengembangan.

## B. Desain dan Pengembangan Konten

### 1. Desain UI/UX untuk Aplikasi AR:

**Perbedaan UI dan UX**

**Desain UI**

1. Desain Visual
2. Desain Grafis
3. Warna
4. Tata Letak
5. Tipografi

**Desain UX**

1. Desain Interaksi
2. Wireframe (Kerangka Desain) Dan Prototipe
3. Riset Pengguna
4. Alur / skenario penggunaan aplikasi atau web

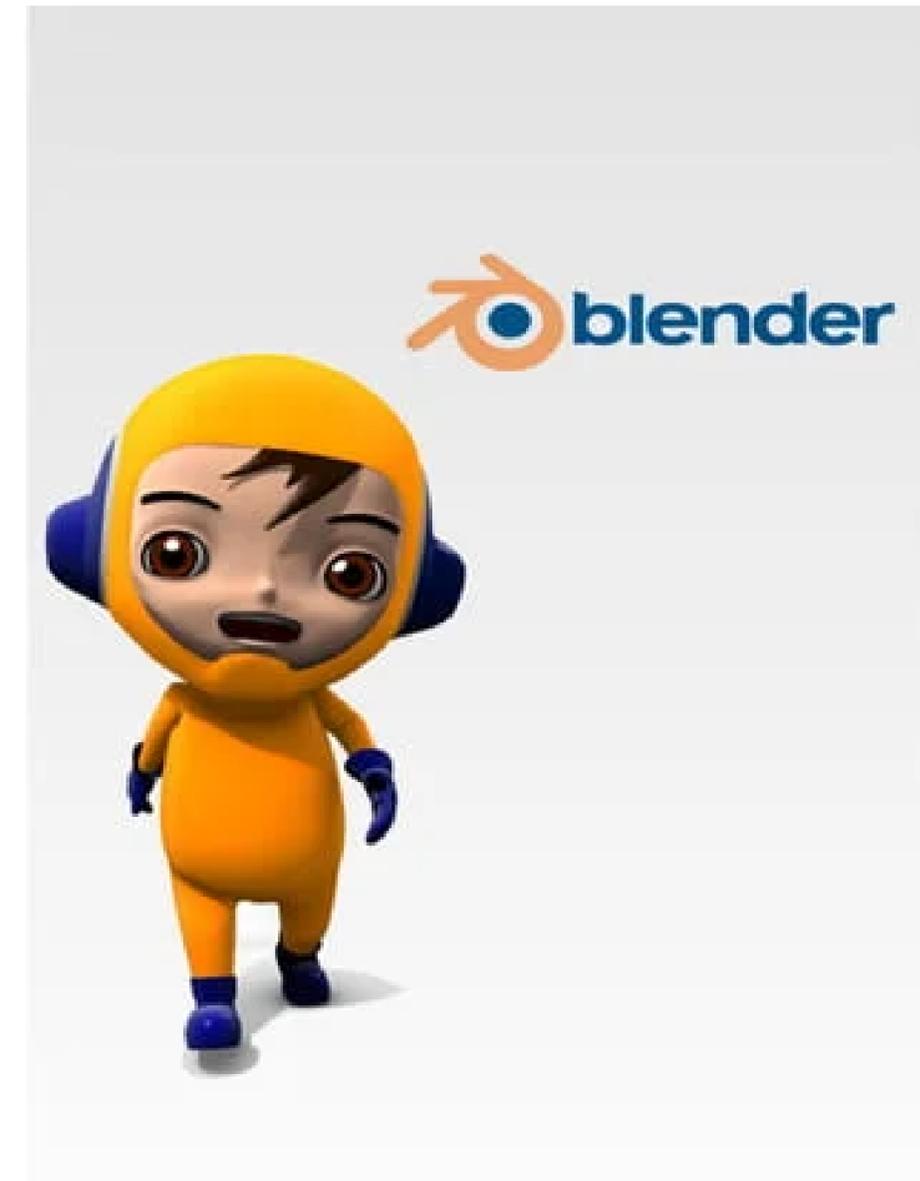
Logo: LABORATORIUM INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (LAB ICT) UNIVERSITAS BUDI LUHUR

Footer: Instagram icon, YouTube icon, Labictubl, Website icon, labict.budiluhur.ac.id

Desain antarmuka pengguna yang intuitif dan nyaman digunakan. Pertimbangkan elemen navigasi dan interaksi yang mudah dipahami oleh pengguna.

### 2. Pembuatan Model 3D dan Animasi:

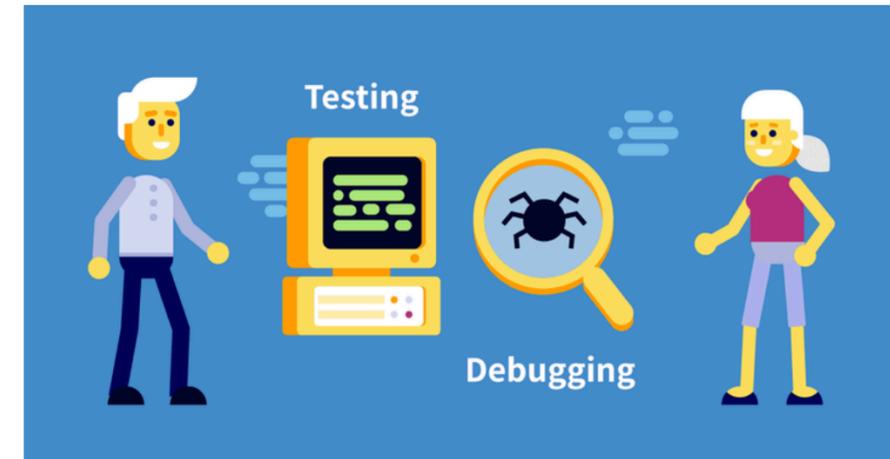
Gunakan alat seperti Blender atau Autodesk Maya untuk membuat model 3D dan animasi. Pastikan model dan animasi sesuai dengan konsep yang telah direncanakan.



## B. Desain dan Pengembangan Konten

### 3. Pengujian dan Debugging Konten AR:

Lakukan pengujian untuk memastikan konten AR berjalan sesuai rencana. Identifikasi dan perbaiki bug atau masalah teknis yang mungkin muncul.



## C. Implementasi dan Peluncuran

### 1. Integrasi Konten AR ke Dalam Aplikasi atau Platform Distribusi:

Pastikan konten AR terintegrasi dengan baik ke dalam aplikasi atau platform yang akan digunakan. Lakukan pengujian untuk memastikan semua elemen bekerja dengan baik.



### 2. Strategi Peluncuran dan Promosi:

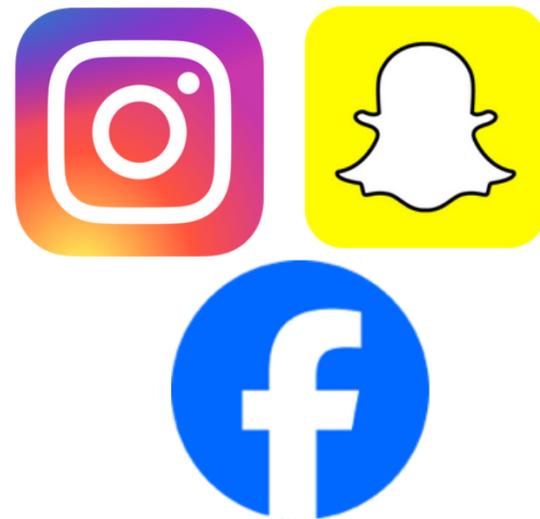
Rencanakan peluncuran konten AR dengan strategi promosi yang efektif. Gunakan media sosial, influencer, dan kampanye iklan untuk memperkenalkan konten kepada audiens target.





# STRATEGI MARKETING MENGUNAKAN KONTEN AR

# A, Membangun Strategi Konten AR



## 1. Menentukan Channel Distribusi:

Platform seperti Instagram, Snapchat, dan Facebook mendukung konten AR dan filter interaktif. Pertimbangkan target audiens Anda di masing-masing platform untuk menentukan di mana konten AR Anda akan mendapatkan engagement yang paling tinggi.

## 2. Penggunaan Influencer dan Kampanye Virality:

Bekerja sama dengan influencer yang memiliki basis pengikut besar untuk mempromosikan konten AR Anda. Influencer dapat membuat konten yang menampilkan penggunaan AR secara kreatif, menarik perhatian audiens mereka. Kampanye Virality dengan cara membuat konten AR yang menarik dan mudah dibagikan di media sosial.



### 3. Membuat Konten yang Interaktif:

Pastikan konten AR menarik dan membuat pengguna ingin berinteraksi lebih lama. Tambahkan elemen interaktif seperti game, kuis atau visualisasi produk 3D untuk meningkatkan engagement. Ciptakan narasi yang menarik di sekitar penggunaan AR, membuat pengguna merasa terlibat dalam cerita yang disampaikan melalui konten AR.



## B. Kampanye Marketing Berbasis AR

- **Studi Kasus**



1. Nike:

Kampanye AR "Nike Air Max" memungkinkan pengguna untuk melihat dan mencoba sepatu secara virtual. Pengguna bisa menempatkan sepatu di lingkungan nyata dan melihatnya dari berbagai sudut.

- **Studi Kasus**

# SEPHORA

## 2. Sephora Virtual Artist:

Sephora Virtual Artist adalah fitur di aplikasi Sephora yang memungkinkan pengguna untuk mencoba berbagai produk makeup secara virtual. Dengan menggunakan teknologi AR, konsumen dapat melihat bagaimana warna lipstik, eyeshadow, dan produk makeup lainnya akan terlihat di wajah mereka.

## B. Kampanye Marketing Berbasis AR

- **Langkah-langkah Menyusun Kampanye AR**

### 1. Riset dan Perencanaan:

Identifikasi tujuan kampanye, audiens target, dan platform distribusi. Lakukan riset tentang apa yang menarik bagi audiens Anda dan bagaimana AR dapat memenuhi kebutuhan tersebut.



### 2. Pengembangan Konten:

Buat konten AR yang sesuai dengan tujuan kampanye. Ini melibatkan desain, pembuatan model 3D, animasi, dan pengembangan interaksi.

## B. Kampanye Marketing Berbasis AR

- **Langkah-langkah Menyusun Kampanye AR**

### 3. Peluncuran Kampanye:

Rencanakan peluncuran kampanye di platform yang telah dipilih. Pastikan Anda memiliki strategi promosi yang kuat untuk mengumumkan kampanye dan menarik perhatian audiens.



### 4. Pengukuran dan Analisis:

Gunakan alat analitik untuk melacak performa kampanye. Analisis data untuk memahami bagaimana pengguna berinteraksi dengan konten AR dan apakah tujuan kampanye tercapai.

# KAMPANYE EFEKTIVITAS BERBASIS AR





## 1. Engagement Rate

Persentase pengguna yang berinteraksi dengan konten AR dari total yang melihatnya. Karena bisa menunjukkan seberapa efektif konten AR dalam menarik perhatian audiens.



## 2. Dwell Time

Waktu rata-rata yang dihabiskan pengguna untuk berinteraksi dengan konten AR. Karena waktu interaksi yang lebih lama seringkali mengindikasikan pengalaman pengguna yang lebih memuaskan dan mendalam.



## 3. Conversion Rate

Persentase pengguna yang melakukan tindakan yang diinginkan (seperti pembelian) setelah berinteraksi dengan konten AR.



## 4. Social Shares

Jumlah kali konten AR yang dibagikan di media sosial. Karena untuk menunjukkan potensi virality dan jangkauan kampanye. Menggunakan alat analitik media sosial untuk melacak jumlah shares, likes, dan komentar.

# KESIMPULAN

AR adalah teknologi yang menambahkan elemen digital ke dunia nyata, berbeda dari VR yang menciptakan lingkungan digital sepenuhnya. Sejarah AR menunjukkan evolusi dari eksperimen awal hingga aplikasi komersial modern. Memahami komponen utama AR seperti hardware (smartphone, tablet, AR glasses) dan software (ARKit, ARCore, Vuforia) sangat penting. Platform ini memungkinkan pengembangan aplikasi AR yang inovatif dan interaktif. Adapun contoh aplikasi seperti IKEA Place dan Snapchat Filters menunjukkan bagaimana AR bisa meningkatkan interaksi dengan konsumen dan menguatkan brand recall.

Alat pengembangan tools seperti Unity dan Unreal Engine menyediakan platform yang kuat untuk membuat konten AR. Plugin dan SDK seperti Vuforia, ARKit, dan ARCore memudahkan integrasi elemen AR ke dalam aplikasi. Memilih platform distribusi yang tepat, seperti aplikasi mobile, media sosial, atau WebAR, penting untuk menjangkau audiens yang lebih luas dan memaksimalkan dampak konten AR.

Strategi Marketing Menggunakan Konten Berbasis AR bisa dilakukan dengan beberapa cara, antara lain: 1). Membangun Strategi Konten AR seperti Pemilihan channel distribusi yang sesuai, penggunaan influencer, dan penciptaan konten yang interaktif sangat penting untuk menciptakan kampanye AR yang sukses, 2). Kampanye Berbasis AR seperti Langkah-langkah dari riset, pengembangan konten, peluncuran, hingga pengukuran performa harus dilakukan secara sistematis. Studi kasus dari kampanye seperti Nike Air Max dan Sephora Virtual Artist menunjukkan bagaimana AR dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman yang memorable dan efektif. 3). Mengukur dan Menganalisa Performa Metrik seperti engagement rate, dwell time, conversion rate, dan social shares membantu mengevaluasi kesuksesan kampanye AR.

**THANK YOU**