Jurnal WIDYA LAKSMI | http://jurnalwidyalaksmi.com
Vol 5 | No 1 | Januari 2025
e-ISSN : 2775-0191 | p-ISSN : 2774-9940 | DOI : 10.59458
Penerbit : Yayasan Lavandaia Dharma Bali

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI AUGMENTED REALITY DALAM PENINGKATAN PROMOSI PADA GALLERY I WAYAN MUKA MASK PRODUCT

Putu Wirayudi Aditama[1*], Rizkita Ayu Mutiarani[2], Ni Putu Suci Meinarni[3], I Putu Gede Briand Parmana[4], I Gede Putra Sedana Yoga[5], I Putu Ditha Karyana[6]

[1*,2,3,4,5,6]Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Denpasar, Indonesia
e-mail: wirayudi.aditama@instiki.ac.id [1*], ayumutiarani@instiki.ac.id [2], sucimeinarni@instiki.ac.id [3], briandparmana07@gmail.com [4], sedanayoga14@gmail.com [5], iputudithakaryana@gmail.com [6]

Received : Oktober, 2024	Accepted : Desember, 2024	Published : Desember, 2024

Abstrak
Pengabdian ini mengeksplorasi penggunaan teknologi Augmented Reality (AR) untuk mendukung upaya rebranding dan promosi pada I Wayan Muka Mask Product, sebuah UMKM di Bali yang memproduksi topeng tradisional. Teknologi AR diterapkan untuk meningkatkan visualisasi dan interaktivitas produk, memberikan informasi yang lebih mendalam tentang makna dan filosofi topeng Bali, serta menarik perhatian generasi muda. Penerapan AR memungkinkan pengguna untuk melihat visualisasi 3D dari topeng-topeng yang dibuat, memahami detail setiap topeng melalui hologram interaktif, dan mendapatkan e-sertifikat kepemilikan yang unik. Inovasi ini bertujuan untuk menciptakan produk yang lebih menarik dan berbeda, membantu UMKM ini memperluas pasar dan memperkuat brand awareness mereka. Kegiatan ini tidak hanya fokus pada aspek teknologi, tetapi juga pada peningkatan pengetahuan mitra UMKM mengenai branding dan hak kekayaan intelektual (HKI). Melalui pelatihan dan pendampingan, mitra UMKM belajar tentang pentingnya branding yang efektif dan proses pendaftaran HKI untuk melindungi produk mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan AR berdampak positif pada peningkatan diversitas dan diferensiasi produk, memperluas jangkauan pasar, dan memperkuat kesadaran merek. Program ini juga berhasil meningkatkan pengetahuan mitra UMKM tentang teknologi informasi dan branding, yang pada gilirannya menciptakan nilai tambah bagi produk mereka dan meningkatkan kebanggaan komunitas lokal terhadap seni dan budaya tradisional Bali. Dengan demikian, implementasi AR pada I Wayan Muka Mask Product bukan hanya meningkatkan daya tarik dan penjualan produk, tetapi juga memberdayakan UMKM dengan pengetahuan dan alat yang dibutuhkan untuk bersaing di era digital. Upaya ini menunjukkan bagaimana teknologi modern dapat digunakan untuk melestarikan dan mempromosikan warisan budaya tradisional, sambil menghadirkan inovasi yang relevan dan menarik bagi pasar saat ini.
Kata Kunci : Pengabdian Kepada Masyarakat, Topeng Bali, Augmented Reality, Filter, Branding

Abstract
This research explores the use of Augmented Reality (AR) technology to support rebranding and promotional efforts for I Wayan Muka Mask Product, a small and medium-sized enterprise (SME) in Bali that produces traditional masks. AR technology is implemented to enhance the visualization and interactivity of the products, providing deeper insights into the meanings and philosophies behind Balinese masks, and attracting the attention of the younger generation. The application of AR allows users to view 3D visualizations of the masks, understand the details of each mask through interactive holograms, and obtain unique ownership e-certificates. This innovation aims to create more attractive and differentiated products, helping the SME to expand its market and strengthen its brand awareness. This initiative not only focuses on the technological aspects but also on increasing the SME partner's knowledge about branding and intellectual property rights (IPR). Through training and mentoring, SME partners learn about the importance of effective branding and the process of registering IPR to protect their products. The results of the research show that the implementation of AR positively impacts the enhancement of product diversity and differentiation, market expansion, and the strengthening of brand awareness. The program also successfully increases the SME partner's knowledge about information technology and branding, which in turn creates added value for their products and boosts the local community's pride in traditional Balinese art and culture. Thus, the implementation of AR at I Wayan Muka Mask Product not only

enhances the appeal and sales of the products but also empowers the SME with the knowledge and tools needed to compete in the digital era. This effort demonstrates how modern technology can be used to preserve and promote traditional cultural heritage while introducing relevant and engaging innovations to the current market.
Keywords: Community Service, Balinese Masks, Augmented Reality, Filter, Branding

Pendahuluan

Topeng Bali merupakan bagian penting dari seni pertunjukan tradisional Bali, yang memiliki nilai historis dan budaya tinggi. Setiap topeng yang diciptakan mengandung filosofi dan cerita yang mendalam, mewakili karakter tertentu dalam drama tari yang seringkali berdasarkan legenda lokal. Namun, di era digital yang serba cepat ini, warisan budaya seperti topeng Bali menghadapi tantangan besar dalam mempertahankan relevansi dan menarik minat generasi muda yang lebih tertarik pada teknologi dan inovasi modern.

I Wayan Muka Mask Product adalah salah satu UMKM yang berlokasi di Banjar Batanancak Mas, Kecamatan Ubud, Kabupaten Gianyar, Bali. UMKM ini terkenal dengan produksi topeng tradisionalnya yang mengutamakan keaslian dan kualitas. Namun, meskipun produk mereka memiliki nilai seni yang tinggi, tantangan terbesar yang mereka hadapi adalah memberikan informasi yang memadai kepada wisatawan dan menarik minat generasi muda. Produk-produk ini perlu lebih dari sekadar tampilan visual; mereka membutuhkan narasi dan konteks yang dapat diakses dengan mudah oleh khalayak modern.

***Gambar 1**:Diskusi Tim Pengusul dengan UMKM I Wayan Muka Mask Product*

Dengan perkembangan teknologi, khususnya Augmented Reality (AR), terdapat peluang besar untuk mengatasi tantangan tersebut. Teknologi AR dapat memberikan pengalaman interaktif yang menarik, memungkinkan pengguna untuk melihat dan memahami detail dari setiap topeng secara lebih mendalam. AR juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi tentang makna dan filosofi di balik setiap topeng, yang sulit dijelaskan melalui media konvensional.

Implementasi AR dalam produk topeng tradisional tidak hanya akan meningkatkan daya tarik visual tetapi juga memberikan pengalaman yang edukatif dan mendalam bagi pengguna (Christina Purnama Yanti, I Gede Iwan Sudipa, & Putu Wirayudi Aditama, 2023).

Selain itu, AR dapat menjadi alat yang efektif dalam strategi rebranding dan promosi. Dengan visualisasi 3D dan fitur interaktif, topeng-topeng tradisional dapat dikemas dengan cara yang lebih modern dan menarik. Ini akan membantu memperluas pasar dan menjangkau generasi muda yang lebih familiar dengan teknologi digital. Melalui inovasi ini, produk-produk tradisional dapat diperkenalkan kembali kepada khalayak yang lebih luas dan lebih beragam (Sudipa, Aditama, & Yanti, 2022)

Pengabdian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana teknologi AR dapat diterapkan untuk meningkatkan diversitas dan diferensiasi produk, memperluas jangkauan pasar, dan memperkuat kesadaran merek I Wayan Muka Mask Product. Selain itu, pengabdian ini juga fokus pada pemberdayaan mitra UMKM melalui peningkatan pengetahuan tentang teknologi informasi, branding, dan hak kekayaan intelektual.(Meinarni et al., 2023; Mutiarani, Novitasari, & Andika, 2020) Dengan demikian, program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan penjualan dan daya tarik produk tetapi juga memberikan nilai tambah dan meningkatkan kebanggaan komunitas lokal terhadap seni dan budaya tradisional Bali.

***Gambar 2**: Logo I Wayan Muka Mask Product*

Metode

Metode pelaksanaan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan yang terstruktur dan terperinci. Pertama, identifikasi dan analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan Bapak Komang Bagus Mega Hartana, penerus Alm. Bapak I Wayan Muka di I Wayan Muka *Mask*

Product, untuk mengidentifikasi permasalahan utama yang dihadapi serta menganalisis kebutuhan informasi yang harus disampaikan kepada wisatawan, dan kebutuhan teknologi yang dapat membantu dalam menyampaikan informasi tersebut. Kedua, desain dan pengembangan brosur dilakukan dengan mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk brosur, termasuk profil pengrajin, sejarah, jenis topeng, dan proses pembuatan, kemudian mendesain ulang brosur dengan struktur yang jelas dan menarik serta integrasi *QR-Code*(Rotsios et al., 2022) untuk mengarahkan pengguna ke sumber informasi tambahan. Evaluasi desain brosur dilakukan dengan melibatkan mitra dan target audiens untuk memastikan brosur yang dihasilkan efektif dan informatif.

Tahap ketiga adalah pengembangan aplikasi Augmented Reality (AR) yang dimulai dengan penelitian dan pengumpulan data tentang jenis topeng yang dimiliki oleh I Wayan Muka *Mask Product*. Selanjutnya, menggunakan aplikasi Polycam untuk memindai topeng dan menciptakan model digital 3D, kemudian mengunggah model 3D tersebut ke platform Sketchfab.com agar pengguna dapat mengakses dan berinteraksi dengan model 3D topeng, serta mengembangkan aplikasi AR yang dapat diakses melalui *QR-Code* pada brosur atau spanduk informasi. Tahap keempat adalah pengembangan filter di Instagram yang melibatkan desain *filter* topeng Bali menggunakan platform Spark AR, mengunggah *filter* ke Instagram dan melakukan uji coba untuk memastikan filter berfungsi dengan baik dan menarik perhatian pengguna, serta mempromosikan filter melalui akun Instagram @iwayan_muka_mega_maskproduct.

Tahap kelima adalah pembuatan spanduk informasi yang mencakup desain spanduk yang memuat sejarah dan jenis-jenis topeng Bali serta *QR-Code* untuk akses ke aplikasi AR dan informasi tambahan, kemudian memasang spanduk di galeri I Wayan Muka Mask Product dan lokasi strategis lainnya yang sering dikunjungi wisatawan. Terakhir, tahap evaluasi dan monitoring dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari wisatawan dan mitra mengenai efektivitas brosur, aplikasi AR, filter Instagram, dan spanduk informasi, serta menganalisis data umpan balik untuk mengevaluasi keberhasilan metode yang digunakan dan mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, dan menyusun laporan hasil kegiatan pengabdian serta mempublikasikan temuan dan keberhasilan dalam forum akademik atau jurnal terkait. Dengan metode yang terstruktur ini, diharapkan kegiatan pengabdian dapat mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan citra seni petopengan Bali dan memudahkan penyampaian informasi kepada wisatawan melalui teknologi digital.

Hasil Pengabdian

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan menghasilkan beberapa luaran utama yang mencakup peningkatan pengetahuan dan keterampilan, serta produk-produk digital yang mendukung tujuan pengabdian. Pertama, desain brosur yang baru telah berhasil meningkatkan kualitas informasi yang disampaikan kepada pengunjung. Brosur ini mencakup profil pengrajin, sejarah, jenis-jenis topeng, dan proses pembuatannya. Brosur yang didesain dengan baik dan informatif membantu pengunjung untuk lebih memahami dan mengapresiasi seni topeng Bali. Brosur juga dilengkapi dengan QR-Code yang mengarahkan pengguna ke informasi tambahan secara digital. Kedua, aplikasi *Augmented Reality* (AR) yang dikembangkan menggunakan teknologi Polycam dan Sketchfab memungkinkan pengguna untuk melihat model 3D topeng Bali. Aplikasi ini memberikan pengalaman interaktif yang meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap seni topeng Bali. Ketiga, filter topeng Bali yang dibuat menggunakan Spark AR berhasil menarik perhatian pengguna Instagram. Filter ini memungkinkan pengguna untuk mencoba berbagai topeng secara virtual, sehingga meningkatkan kesadaran dan minat terhadap seni topeng Bali. Penggunaan filter ini telah meningkatkan interaksi digital dengan akun Instagram @iwayan_muka_mega_maskproduct. Keempat, spanduk yang dipasang di galeri dan lokasi strategis lainnya berhasil menarik perhatian wisatawan dan memberikan informasi tambahan mengenai sejarah dan jenis-jenis topeng Bali. Spanduk ini juga dilengkapi dengan QR-Code untuk akses ke aplikasi AR dan informasi tambahan.

***Gambar 3**: Produk Topeng Bali I Wayan Muka Mask Product*

***Gambar 4**: Digitalisasi Topeng Bali I Wayan Muka Mask Product Berupa Objek 3D*

Pembahasan

Pembahasan ini akan disusun sesuai dengan urutan tujuan kegiatan dan mengaitkan hasil dengan teori serta hasil pengabdian dan penelitian lainnya. Pertama, peningkatan citra positif seni petopengan Bali. Hasil pengembangan brosur, aplikasi AR, filter Instagram, dan spanduk informasi menunjukkan peningkatan citra positif seni petopengan Bali. Menurut Arena,(Arena, Collotta, Pau, & Termine, 2022) penggunaan teknologi AR dapat meningkatkan pengalaman pengguna dan pemahaman terhadap objek seni. Hal ini sejalan dengan hasil kegiatan pengabdian yang menunjukkan peningkatan minat dan apresiasi terhadap seni topeng Bali melalui media digital. Kedua, kemudahan dalam menyampaikan informasi. Brosur yang informatif dan aplikasi AR memudahkan mitra dalam memberikan informasi yang akurat dan menarik kepada pengunjung. Penggunaan QR-Code pada brosur dan spanduk informasi memungkinkan akses cepat ke informasi tambahan, meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan. Menurut penelitian Kamsina,(Kamsina, 2020) integrasi teknologi digital dalam penyajian informasi dapat meningkatkan efektivitas komunikasi. Ketiga, peningkatan pemasaran dan interaksi digital. Filter Instagram yang dikembangkan telah meningkatkan interaksi digital dengan pengguna, yang berdampak positif pada pemasaran produk topeng Bali. Statistik menunjukkan peningkatan signifikan dalam jumlah pengikut dan interaksi di akun Instagram @iwayan_muka_mega_maskproduct. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media sosial sebagai alat pemasaran digital efektif dalam menarik perhatian dan minat masyarakat.

Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual melalui QR-Code dan Sertifikat

Pemanfaatan teknologi QR-Code dan sertifikat digital dapat menjadi solusi efektif dalam melindungi Hak Kekayaan Intelektual (HKI)(Nasution, 2020) bagi produk topeng tradisional Bali. Setiap topeng yang diproduksi oleh I Wayan Muka Mask Product dapat dilengkapi dengan QR-Code yang terhubung langsung ke informasi tentang desain, makna filosofi, dan hak cipta yang dimiliki. Ini tidak hanya membantu dalam mencegah plagiarisme dan pemalsuan, tetapi juga memberikan edukasi kepada konsumen tentang nilai budaya dan artistik dari setiap topeng. QR-Code dapat memudahkan verifikasi keaslian produk, memberikan rasa aman kepada pembeli bahwa mereka mendapatkan produk asli dan berkualitas.(Sudjana, 2020)

Selain QR-Code, sertifikat digital juga dapat berfungsi sebagai alat perlindungan dan pemasaran yang efektif. Sertifikat ini dapat mencakup informasi tentang hak cipta, desain industri, dan merek dagang yang terkait dengan produk. Dengan adanya sertifikat digital, produk topeng Bali tidak hanya diakui secara legal, tetapi juga memiliki nilai tambah di mata konsumen. Sertifikat ini dapat diakses secara online melalui QR-Code, memungkinkan konsumen untuk dengan mudah memeriksa dan memastikan keaslian serta asal-usul produk. Hal ini akan meningkatkan kepercayaan dan loyalitas konsumen terhadap merek I Wayan Muka Mask Product, dapat di lihat pada gambar 5.

***Gambar 5**: Sertifikat Kepemilikan Topeng Bali I Wayan Muka Mask Product*

Penerapan teknologi QR-Code dan sertifikat digital dalam perlindungan HKI juga memiliki dampak positif pada strategi pemasaran dan branding. Dengan menyediakan akses mudah ke informasi produk yang lengkap dan akurat, UMKM dapat membangun citra merek yang lebih kuat dan kredibel. Konsumen yang merasa yakin dengan keaslian dan nilai produk cenderung lebih percaya dan tertarik untuk membeli. Selain itu, inovasi ini juga membuka peluang untuk kerjasama dengan pihak ketiga melalui lisensi dan kemitraan, yang dapat meningkatkan pendapatan dan memperluas jangkauan pasar. Dengan demikian, penggunaan QR-Code dan sertifikat digital tidak hanya melindungi HKI tetapi juga mendukung keberlanjutan dan pertumbuhan bisnis.

Simpulan dan Saran

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan telah berhasil mencapai tujuan utama yaitu meningkatkan citra positif seni petopengan Bali serta memudahkan penyampaian informasi kepada wisatawan melalui teknologi digital. Peningkatan pengetahuan dan keterampilan pengrajin dalam menggunakan teknologi digital terbukti efektif dalam mempromosikan dan menjelaskan seni topeng Bali. Produk-produk yang dihasilkan seperti desain brosur, aplikasi Augmented Reality (AR), filter Instagram, dan spanduk informasi, memberikan dampak positif yang signifikan. Brosur yang informatif dan menarik, aplikasi AR yang interaktif, filter Instagram yang menarik perhatian, dan spanduk yang strategis telah berhasil meningkatkan minat dan apresiasi masyarakat terhadap seni topeng Bali. Keseluruhan metode yang digunakan telah menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital dengan seni tradisional dapat menjadi solusi efektif untuk menghadapi tantangan digitalisasi dalam mempromosikan budaya lokal. Dengan pencapaian ini, langkah selanjutnya adalah memperluas cakupan teknologi yang digunakan dengan mengembangkan lebih banyak konten digital seperti video tutorial pembuatan topeng, dokumentasi cerita di balik setiap topeng, dan peningkatan kualitas model 3D untuk aplikasi AR. Selain itu, penting untuk terus mengupdate dan memperbarui informasi yang disajikan dalam brosur dan aplikasi digital untuk menjaga relevansi dan ketertarikan pengguna. Pelatihan berkala bagi pengrajin mengenai penggunaan teknologi digital dan media sosial juga sangat dianjurkan agar mereka dapat lebih mandiri dalam memanfaatkan alat-alat tersebut untuk mempromosikan karya mereka. Terakhir, kerjasama dengan instansi pariwisata dan budaya lokal dapat memperluas jangkauan promosi dan meningkatkan dukungan terhadap pelestarian seni tradisional Bali. Dengan kolaborasi yang kuat dan pemanfaatan teknologi yang terus berkembang, seni petopengan Bali dapat terus lestari dan semakin dikenal oleh masyarakat luas, baik lokal maupun internasional.

Daftar Rujukan

Arena, F., Collotta, M., Pau, G., & Termine, F. (2022). An Overview of Augmented Reality. *Computers*.

Christina Purnama Yanti, I Gede Iwan Sudipa, & Putu Wirayudi Aditama. (2023). Design Thinking Testing of AR/VR Application for Bali's Lontar Prasi Preservation. *Jurnal Multidisiplin Madani*, *3*(9).

Kamsina, K. (2020). INTEGRASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN ILMU TEKNOLOGI DAN MASYARAKAT. *Edueksos : Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, *9*(2).

Meinarni, N. P. S., Mutiarani, R. A., Aristamy, I. G. A. A. M., Amelia, N., Putra, I. W. Y. W., Putra, I. K. D. M., & Swardana, I. M. A. (2023). Strategi Kreatif Untuk Meningkatkan Penjualan Madu UMKM Raya Honey Sibetan Melalui Re-Packaging. *Journal of Social Work and Empowerment*, *3*(1).

Mutiarani, R. A., Novitasari, D., & Andika, I. G. (2020). PERANCANGAN DESAIN LOGO UNTUK APLIKASI WEB DAN ANDROID "NULISBALI." *Jurnal Nawala Visual*, *2*(1).

Nasution, L. (2020). Efektifitas HKI Sebagai Pelindung Industri Kreatif dan UMKM di Tengah Pandemi Covid-19. *ADALAH Buletin Hukum & Keadilan*, *volume 4*(1).

Rotsios, K., Konstantoglou, A., Folinas, D., Fotiadis, T., Hatzithomas, L., & Boutsouki, C. (2022). Evaluating the Use of QR Codes on Food Products. *Sustainability (Switzerland)*, *14*(8).

Sudipa, I. G. I., Aditama, P. W., & Yanti, C. P. (2022). Developing Augmented Reality Lontar Prasi Bali as an E-learning Material to Preserve Balinese Culture. *Journal of Wireless Mobile Networks, Ubiquitous Computing, and Dependable Applications*, *13*(4).

Sudjana. (2020). Desain Kemasan Produk (Analisis Perbandingan : Efektivitas Perlindungan Desain Industri Atau Merek). *Puslit Seni Kreasi Baru LP2M ISI Denpasar*, *4*(1).