

REPUBLIC INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan : EC00202507431, 16 Januari 2025

Pencipta

Nama : **Annisa Mardatillah, Lilis Marina Angraini dkk**
Alamat : Jalan Bukit Barisan Perumahan Nagoya Blok D3, Tenayan Raya,
Pekanbaru, Riau, 28292
Kewarganegaraan : Indonesia

Pemegang Hak Cipta

Nama : **Annisa Mardatillah, Lilis Marina Angraini dkk**
Alamat : Jalan Bukit Barisan Perumahan Nagoya Blok D3, Tenayan Raya,
Pekanbaru, Riau, 28292
Kewarganegaraan : Indonesia
Jenis Ciptaan : **Program Komputer**
Judul Ciptaan : **Aplikasi Filter Instagram Augmented Reality Marketing Unity 3D
Batik Melayu Riau**
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali : 3 Januari 2025, di Pekanbaru
di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia
Jangka waktu perlindungan : Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali
dilakukan Pengumuman.
Nomor pencatatan : 000846794

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.

Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



a.n. MENTERI HUKUM
DIREKTUR JENDERAL KEKAYAAN INTELEKTUAL
u.b
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri

Agung Damarsasongko,SH.,MH.
NIP. 196912261994031001

Disclaimer:

Dalam hal pemohon memberikan keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan permohonan.

LAMPIRAN PENCIPTA

No	Nama	Alamat
1	Annisa Mardatillah	Jalan Bukit Barisan Perumahan Nagoya Blok D3, Tenayan Raya, Pekanbaru
2	Lilis Marina Angraini	Jalan Garuda Sakti Gang Harapan Nomor 12 , Tampar, Pekanbaru
3	Sri Yuliani	Jl Surya Komp.Griya Surya Abadi Blok H No 4,, Tuahmadani, Pekanbaru

LAMPIRAN PEMEGANG

No	Nama	Alamat
1	Annisa Mardatillah	Jalan Bukit Barisan Perumahan Nagoya Blok D3, Tenayan Raya, Pekanbaru
2	Lilis Marina Angraini	Jalan Garuda Sakti Gang Harapan Nomor 12 , Tampar, Pekanbaru
3	Sri Yuliani	Jl Surya Komp.Griya Surya Abadi Blok H No 4,, Tuahmadani, Pekanbaru



**BUKU PANDUAN
PENGUNAAN
PENGUNAAN APLIKASI
FILTER INSTAGRAM
AUGMENTED REALITY
MARKETING UNITY 3D
BATIK MELAYU RIAU.**

Oleh :

DR. ANNISA MARDATILLAH., M.SI

DR. LILIS MARINA ANGRAINI.,M.Pd

DR. SRI YULIANI.,M.Pd

Universitas Islam Riau 2025

USER MANUAL BOOK

DAFTAR ISI

	Halaman
PENDAHULUAN	2
DESKRIPSI APLIKASI.....	2
PROSES FILTER INSTAGRAM AUGMENTED REALITY,VIRTUAL EKSEBISI & INTERAKTIF KUIS BATIK MELAYU RIAU	4
STRUKTUR MENU DAN <i>STRUKTUR MENU DAN PROSES IMPOR AUGMENTED REALITY 2D & 3D DISAIN</i>	7

Latar Belakang :

Media sosial di era digitalisasi, telah menjadi salah satu platform yang paling efektif untuk mempromosikan produk dan budaya lokal. Instagram, dengan fitur Augmented Reality (AR) filter, memberikan peluang besar untuk memperkenalkan kekayaan budaya melalui pendekatan interaktif dan modern. Salah satu budaya yang memiliki potensi besar untuk dikembangkan dan dipromosikan adalah Batik Melayu Riau, yang dikenal karena keunikan motif dan makna filosofisnya.

Batik Melayu Riau memiliki nilai seni dan budaya yang tinggi, merepresentasikan identitas masyarakat Melayu melalui motif-motif khas seperti Pucuk Rebung, Awan Larat, dan Bunga Setangkai. Namun, di tengah arus globalisasi, eksistensi batik ini menghadapi tantangan, seperti kurangnya eksposur di kalangan generasi muda dan ketatnya persaingan dengan produk budaya dari daerah lain. Hal ini menunjukkan perlunya strategi inovatif untuk meningkatkan popularitas dan penerimaan Batik Melayu Riau di kalangan masyarakat luas, khususnya generasi muda yang lebih akrab dengan teknologi digital.

Aplikasi filter Instagram berbasis AR untuk Batik Melayu Riau dirancang sebagai solusi kreatif untuk:

1. Memperkenalkan Batik Melayu Riau melalui media sosial dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah diakses.
2. Meningkatkan daya tarik dan minat generasi muda terhadap warisan budaya lokal melalui teknologi yang mereka gunakan sehari-hari.
3. Menguatkan branding Batik Melayu Riau sebagai bagian dari identitas budaya yang relevan di era digital.
4. Meningkatkan potensi pemasaran dan daya saing produk batik di pasar lokal maupun global.

Dengan memanfaatkan teknologi AR, pengguna dapat berinteraksi langsung dengan motif Batik Melayu Riau melalui filter Instagram, seperti mencoba motif batik sebagai elemen visual pada foto atau video mereka. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan pengalaman pengguna, tetapi juga memperluas jangkauan promosi Batik Melayu Riau ke berbagai lapisan masyarakat, baik secara lokal maupun internasional.

Melalui inovasi ini, Batik Melayu Riau dapat mempertahankan eksistensinya sebagai bagian dari kekayaan budaya Indonesia sekaligus beradaptasi dengan tuntutan zaman yang semakin digital dan global.

Deskripsi Aplikasi

Deskripsi Aplikasi Filter Instagram AR Batik Melayu Riau

Aplikasi Filter Instagram AR Batik Melayu Riau adalah inovasi digital yang mengintegrasikan teknologi Augmented Reality (AR) untuk mempromosikan keindahan dan nilai budaya Batik Melayu Riau melalui media sosial. Aplikasi ini dirancang sebagai filter interaktif di Instagram, memungkinkan pengguna untuk

menjelajahi, mencoba, dan membagikan motif-motif khas Batik Melayu Riau dalam bentuk digital yang menarik dan mudah diakses.

Fitur Utama:

1. Filter Interaktif dengan Motif Batik Melayu Riau
Pengguna dapat memilih berbagai motif Batik Melayu Riau, seperti Pucuk Rebung, Awan Larat, atau Bunga Setangkai, untuk diaplikasikan sebagai elemen visual di wajah, pakaian, atau latar belakang foto dan video mereka.
2. Animasi dan Efek AR
Filter dilengkapi dengan animasi dinamis yang membuat motif batik hidup dan lebih menarik, memberikan pengalaman visual yang modern namun tetap mempertahankan nuansa tradisional.
3. Konteks Budaya dan Filosofi
Setiap filter dilengkapi dengan penjelasan singkat mengenai makna filosofi motif batik yang digunakan, sehingga pengguna dapat belajar tentang nilai-nilai budaya Melayu Riau.
4. Mode Kamera Kreatif
Filter ini mendukung mode selfie, video, dan mode kreatif lainnya, sehingga pengguna dapat menyesuaikan filter sesuai dengan kebutuhan konten mereka.

Konsep ARM diimplementasikan untuk mempromosikan Batik Melayu Riau :

- 1) Virtual Fitting Room: Konsumen menggunakan AR untuk mencoba desain motif Batik Melayu Riau, langsung dan melihat bagaimana batik saat dikenakan sebelum keputusan pembelian.
- 2) Interactive Storytelling: AR digunakan untuk menciptakan pengalaman narasi interaktif mengungkapkan cerita di balik Motif Tabir Riau. Konsumen mengarahkan ponsel mereka ke berbagai bagian batik, mendengarkan atau melihat kisah budaya serta sejarah terkait motif tersebut.
- 3) Virtual Tours: UMKM Batik Melayu Riau dapat menggunakan AR untuk menciptakan tur virtual ke fasilitas produksi mereka. Konsumen dapat menjelajahi proses pembuatan batik, dari pemilihan bahan hingga penyelesaian motif Tabir Riau, yang meningkatkan apresiasi mereka terhadap kerajinan dan kualitas produk.
- 4) Educational Content: Augmented reality dapat digunakan untuk menyediakan konten pendidikan tentang motif dan proses pembuatan Batik Melayu Riau secara interaktif. Konsumen dapat belajar tentang teknik pembuatan, makna simbolis motif, dan peran motif tersebut dalam budaya Riau.

Manfaat Aplikasi:

- Promosi Budaya Lokal: Meningkatkan kesadaran masyarakat lokal dan internasional terhadap keindahan dan nilai budaya Batik Melayu Riau.
- Peningkatan Daya Tarik Generasi Muda: Menghubungkan generasi muda dengan warisan budaya melalui media sosial yang mereka gunakan sehari-hari.
- Penguatan Branding Batik Melayu Riau: Membantu memperluas jangkauan pemasaran batik sebagai produk budaya yang memiliki daya saing di pasar global.

Target Pengguna:

Aplikasi ini ditujukan untuk masyarakat umum, terutama generasi muda yang aktif di media sosial, pelaku industri kreatif, dan wisatawan domestik maupun mancanegara yang ingin mengenal lebih jauh tentang Batik Melayu Riau.

Dengan kombinasi teknologi modern dan warisan budaya lokal, Filter Instagram AR Batik Melayu Riau diharapkan menjadi media kreatif yang efektif untuk melestarikan dan mempromosikan identitas budaya Indonesia di kancah global.

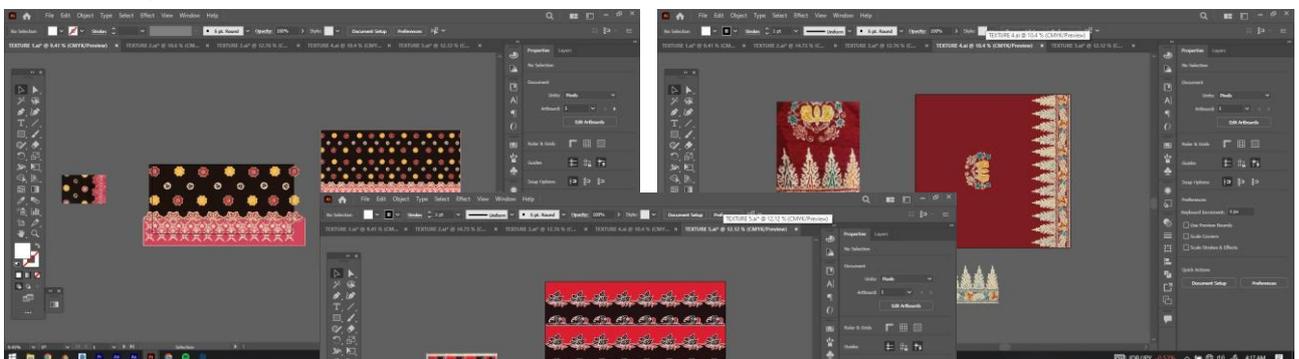
Proses Augmented Reality, Virtual Eksebisi & Interaktif Kuis Batik Melayu Riau

1.1. Disain 2D modeling Batik Melayu Riau

Proses pembuatan desain 3D batik melayu Riau dengan Blender dimulai dengan langkah-langkah yang teliti dan kreatif. Pertama, mengumpulkan referensi motif batik tradisional melayu Riau untuk memastikan keautentikan desain. Kemudian, menggunakan perangkat lunak Blender untuk membuat objek 3D yang akan diberi motif batik.

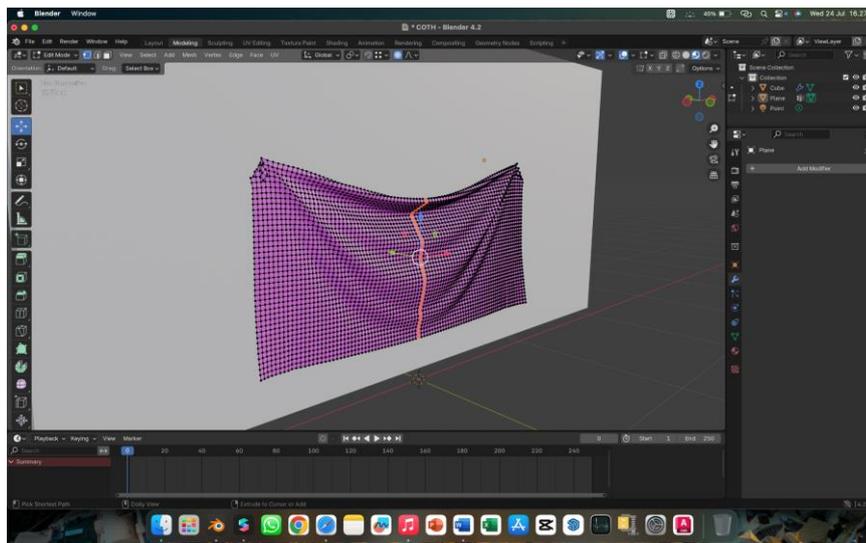


Langkah berikutnya adalah mengatur tekstur menggunakan Adobe Illustrator dan material untuk menciptakan tampilan kain batik. Ini melibatkan penyesuaian warna, kontras, dan detail motif untuk mencapai kesan batik yang diinginkan. Proses ini memerlukan keahlian dalam pengaturan pencahayaan dan pengaturan material di Blender agar hasilnya terlihat seakan-akan dicetak di atas kain.



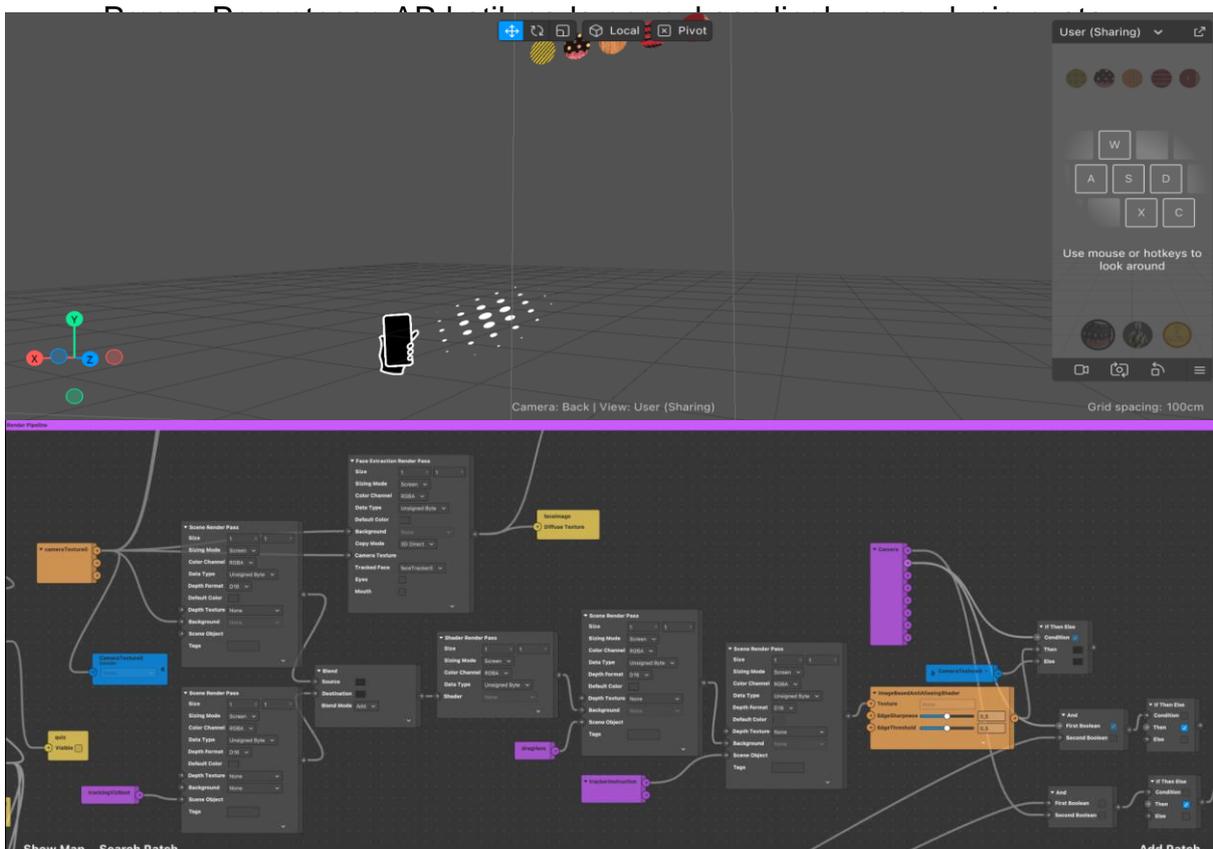
1.2. Disain 3D modeling Batik Melayu Riau

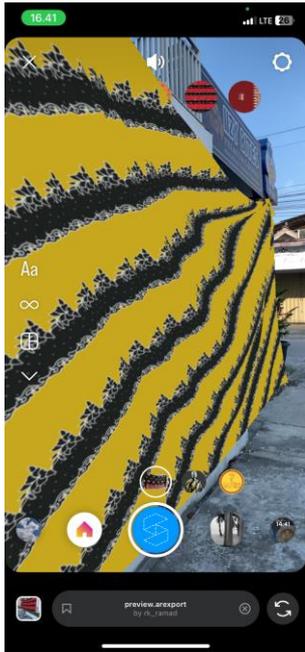
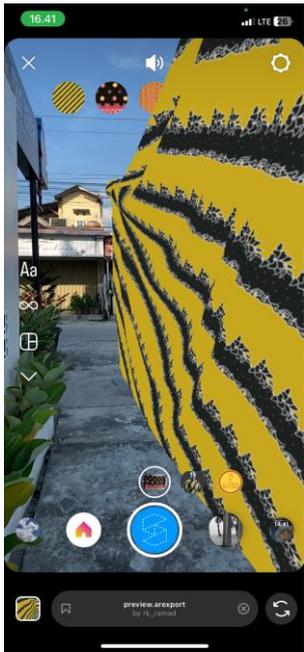
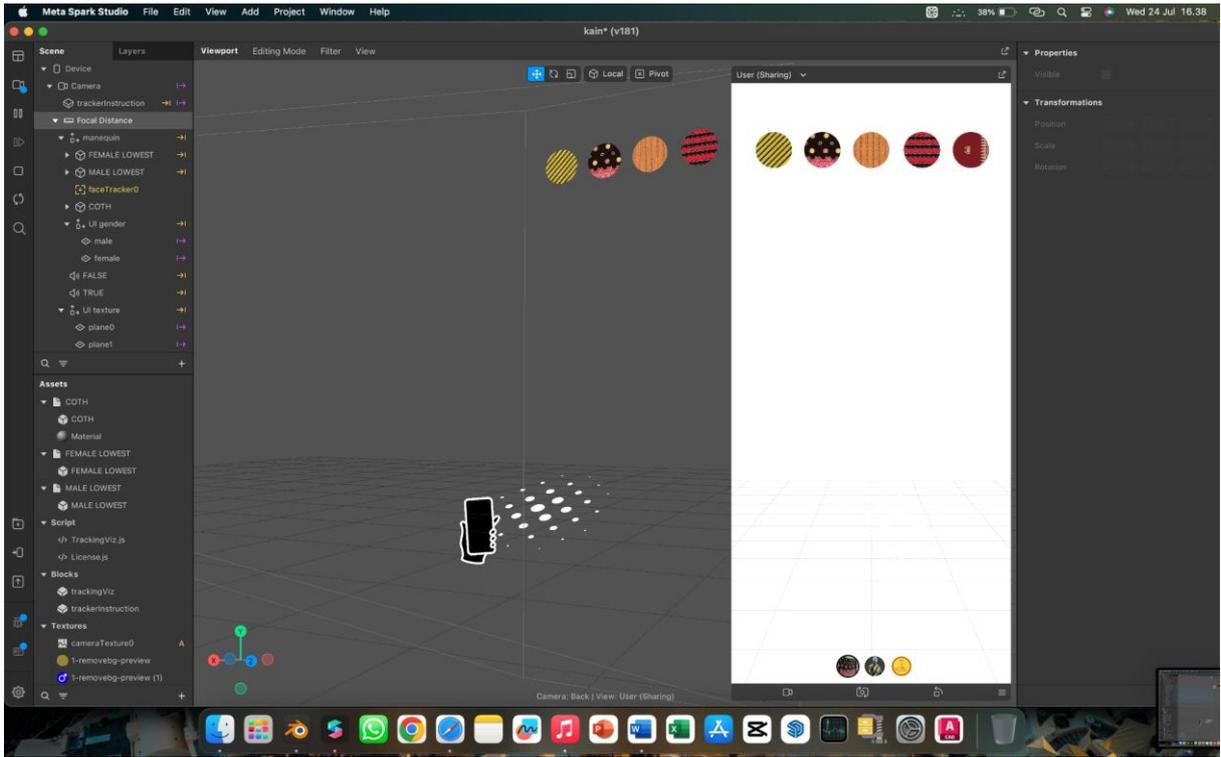
Selama proses ini, dalam modeling 3d memperhatikan detail-detail halus seperti kerumitan pola, simetri, dan proporsi yang menjadi ciri khas batik Melayu Riau. Setelah model 3D terbentuk, langkah selanjutnya adalah mengaplikasikan tekstur dan material yang sesuai, memastikan bahwa tampilan akhirnya mencerminkan keindahan dan keaslian dari batik tradisional tersebut.



1.3. Struktur Menu dan Proses impor Augmented Reality 2D & 3D Disain

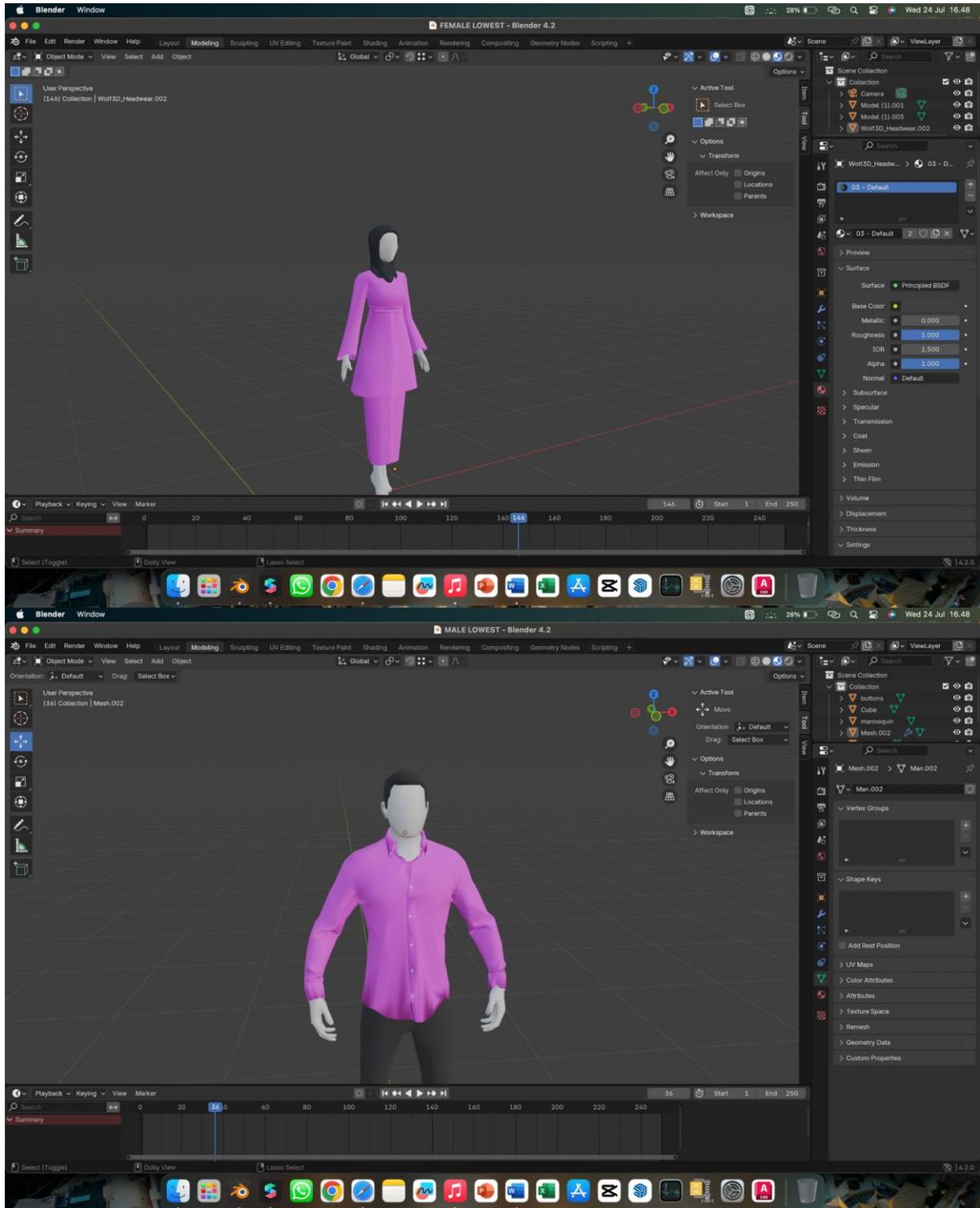
Proses pembuatan NODES agar kamera orang yang mencoba filter akan membaca *Surface Environment* (lingkungan permukaan dunia nyata) agar model maya dari 3D Batik Melayu Riau bisa muncul di dunia asli atau di sebut AR.





1.4. Disain Fitting Room Batik Melayu Riau

Proses Pembuatan manekin 3D untuk di jadikan fitting room virtual pada filter instagram.



1.5. Proses Face Tracking Manekin Fitting Room

Setelah pembuatan 3D model manekin selanjut nya adalah proses tracking kamera user agar bisa memunculkan wajah pengguna pada manekin 3D yang telah di buat.

1.6. Game Kuis Interaktif tentang batik Melayu

