

**PENERAPAN TEKNOLOGI *AUGMENTED REALITY*(AR)
PADA DESAIN PAKAIAN**



DISUSUN OLEH:

Bagas Yudha A

NIM. 2231730096

**DIII Manajemen Informatika
Program Studi di Luar Kampus Utama
Politeknik Negeri Malang Kampus Kediri
2023**

DAFTAR ISI

PENERAPAN TEKNOLOGI <i>AUGMENTED REALITY</i> (AR) PADA DESAIN PAKAIAN.....	i
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1. Rumusan Masalah.....	2
1.2 Tujuan Penelitian	2
1.3 Manfaat Penelitian.....	2
1.4 Definisi Istilah.....	3
2.1 Penelitian yang Relevan	4
2.2 Desain Kaos	5
2.3 Animasi.....	5
2.4 Pengaruh Teknologi AR pada Konsumen	5
2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Penerapan Teknologi AR pada Desain Kaos.....	6
3.1 Analisis Permasalahan.....	7
3.2 Analisis Pemecah Masalah	7
3.2.1 Metode Pengumpulan Data.....	8
3.2.2 Metode Pengembangan Sistem	8
3.3 Perancangan Sistem.....	9
3.4 Penerapan dan Kesulitan	10
3.4.1 Penerapan Teknologi AR pada Desain Kaos.....	10
3.4.2 Kesulitan dalam Implementasi AR pada Desain Kaos	11
3.5 Bahan Pengoperasian AR	12
3.5.1 Perangkat Keras	13
3.5.2 Perangkat Lunak.....	13
3.6 Langkah-langkah Penggunaan AR	14

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi *Augmented Reality* (AR) merupakan teknologi yang dapat menggabungkan dunia fisik dengan dunia digital. Dalam bidang fashion, teknologi AR dapat diaplikasikan pada desain kaos untuk menghasilkan animasi saat di-scan menggunakan aplikasi khusus pada smartphone. Penerapan teknologi AR pada desain kaos ini dapat memberikan pengalaman baru bagi konsumen dan meningkatkan daya tarik produk. Beberapa penelitian sebelumnya juga telah membahas mengenai penerapan teknologi AR pada produk fashion. Penerapan teknologi AR pada produk fashion dapat meningkatkan minat dan niat beli konsumen. (*Park, 2021*)

Fashion ternama telah memanfaatkan teknologi AR pada produknya, seperti yang dilakukan oleh Zara pada kampanye AR Zara Studio pada tahun 2020 (*United, 2020*) dan Gucci pada aplikasi AR Gucci di tahun 2019 (*Gucci's Latest Interactive Campaign Features A Game You Can Play With Your Ears, 2019*). Hal ini dapat menunjukkan bahwa penerapan teknologi AR pada produk

fashion dapat menjadi tren baru dalam dunia fashion. Dalam bidang pendidikan, penerapan teknologi AR pada desain kaos juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dalam penelitian oleh (Fadhilah, 2020), penggunaan teknologi AR pada desain kaos dapat meningkatkan minat belajar siswa dan meningkatkan keterampilan desain.

1. Rumusan Masalah

Menurut latar belakang diatas maka didapatkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penerapan teknologi *augmented reality* pada desain kaos dapat meningkatkan keterlibatan konsumen dalam industry fashion?

1.2 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan desain kaos yang mengintegrasikan teknologi AR sehingga saat di-scan menggunakan ponsel pintar desain kaos tersebut dapat menghasilkan animasi yang menarik.
2. Mengevaluasi respon konsumen terhadap desain kaos yang menggunakan teknologi AR dan memperoleh pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi minat konsumen untuk membeli desain kaos tersebut.

1.3 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah untuk memberikan informasi dan pemahaman yang lebih baik mengenai penerapan teknologi AR pada desain kaos dan bagaimana teknologi ini dapat memberikan animasi yang menarik pada desain kaos. Dengan demikian, penelitian ini dapat membantu meningkatkan daya tarik dan keterlibatan pelanggan terhadap produk kaos, serta memberikan alternatif penggunaan teknologi AR dalam industry fashion. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan gambaran tentang potensi penggunaan teknologi AR dalam media interaktif dan edukasi, terutama dalam penggunaan desain kaos sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

1.4 Definisi Istilah

1. *Augmented Reality* (AR) - Teknologi yang memungkinkan pengguna untuk melihat dunia nyata yang ditingkatkan dengan informasi digital melalui perangkat elektronik seperti smartphone, tablet, atau kacamata AR.
2. Desain Kaos - Proses menciptakan gambar atau ilustrasi yang akan dicetak pada kaos, termasuk pengaturan warna dan elemen visual lainnya.
3. Animasi - Ilusi gerakan yang dihasilkan oleh serangkaian gambar atau objek yang berubah dengan cepat.

BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian terdahulu telah dilakukan dalam konteks penerapan teknologi augmented reality (AR) pada desain pakain. Pada tahun 2017, telah dilakukan penelitian oleh Yu-Jin et al. dalam jurnal berjudul “Development of Augmented Reality Technology in the Fashion Industry”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan teknologi AR dalam industri fashion dan menerapkannya pada beberapa aspek seperti desain, produksi, dan pemasaran. Peneliti juga melakukan survei pada konsumen terhadap penerimaan mereka terhadap teknologi AR pada produk fashion. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi AR dapat meningkatkan pengalaman konsumen dan memberikan nilai tambah pada produk fashion.

Pada tahun 2019, telah dilakukan penelitian oleh Cao et al. dalam jurnal berjudul “Research on the Application of Augmented Reality Technology in Fashion Design”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem desain fashion yang menerapkan teknologi AR sebagai media interaksi antara desainer dan konsumen. Peneliti mengembangkan aplikasi berbasis AR yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan model 3D dari pakaian dan menguji model tersebut dengan teknologi AR. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa teknologi AR dapat mempermudah proses desain dan meningkatkan partisipasi konsumen dalam proses desain.

Pada tahun 2020, telah dilakukan penelitian oleh Wu dan Qian dalam jurnal berjudul “Design and Application of AR Technology for Fashion Design”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi berbasis AR untuk mendukung desain fashion dengan meningkatkan efisiensi dan akurasi desain. Peneliti mengembangkan aplikasi berbasis AR yang memungkinkan

desainer untuk melihat model 3D dari pakaian secara real-time dan menyesuaikan desain secara langsung. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi berbasis AR dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi desain, serta memberikan pengalaman yang lebih interaktif dan realistis.

Berdasarkan penelitian-penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa teknologi AR memiliki potensi untuk meningkatkan pengalaman konsumen, mempermudah proses desain, dan meningkatkan efisiensi dan akurasi desain dalam industri fashion. Penelitian selanjutnya dapat mengembangkan aplikasi AR yang lebih spesifik dan fokus pada aspek-aspek tertentu dalam industri fashion, seperti desain pakaian, produksi, atau pemasaran.

2.2 Desain Kaos

Desain kaos adalah proses menciptakan gambar atau ilustrasi yang akan dicetak pada kaos. Proses desain kaos meliputi pengaturan warna, pemilihan elemen visual, dan penempatan gambar pada kaos. Desain kaos dapat dibuat secara manual atau menggunakan perangkat lunak desain grafis seperti Adobe Illustrator atau CorelDRAW.

2.3 Animasi

Animasi adalah ilusi gerakan yang dihasilkan oleh serangkaian gambar atau objek yang berubah dengan cepat. Animasi dapat berupa gambar statis yang diputar secara berurutan atau gambar yang bergerak. Animasi juga dapat digunakan pada penerapan teknologi AR pada desain kaos untuk menghasilkan gambar atau ilustrasi yang bergerak saat di-scan menggunakan aplikasi khusus pada smartphone.

2.4 Pengaruh Teknologi AR pada Konsumen

Penerapan teknologi AR pada desain kaos dapat meningkatkan keterlibatan dan minat beli konsumen. Berdasarkan penelitian oleh (Park, 2021), penggunaan teknologi AR pada produk fashion dapat meningkatkan niat

beli konsumen. Konsumen merasa lebih tertarik pada produk yang menawarkan pengalaman yang interaktif dan menyenangkan. Penerapan teknologi AR pada desain kaos dapat memberikan pengalaman baru dan menarik bagi konsumen, sehingga dapat meningkatkan minat beli dan loyalitas konsumen terhadap produk.

2.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Efektivitas Penerapan Teknologi AR pada Desain Kaos

Beberapa faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan teknologi AR pada desain kaos antara lain:

Desain yang Menarik: Desain kaos yang menarik dapat mempengaruhi minat dan niat beli konsumen. Penerapan teknologi AR pada desain kaos yang menarik dapat meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi AR pada produk.

Kemudahan Penggunaan: Aplikasi yang mudah digunakan dan intuitif dapat meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi AR pada produk.

Ketersediaan Perangkat: Penerapan teknologi AR pada desain kaos membutuhkan perangkat elektronik seperti smartphone atau tablet. Oleh karena itu, ketersediaan perangkat dapat mempengaruhi efektivitas penerapan teknologi AR pada produk.

Harga: Harga produk yang menggunakan teknologi

BAB 3

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis Permasalahan

Dalam bab ini, akan dilakukan analisis terhadap permasalahan yang ada dalam penerapan teknologi augmented reality (AR) pada desain kaos. Analisis permasalahan ini bertujuan untuk memahami secara mendalam masalah yang dihadapi dan menentukan langkah-langkah yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berikut adalah beberapa permasalahan yang akan dianalisis.

Tantangan dalam pengembangan aplikasi AR untuk desain kaos: Dalam penerapan teknologi AR pada desain kaos, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi, seperti pengembangan aplikasi yang dapat menghasilkan animasi yang menarik dan interaktif saat di-scan menggunakan ponsel pintar.

Pengaruh teknologi AR terhadap pengalaman konsumen: Perlu dianalisis bagaimana penerapan teknologi AR pada desain kaos dapat mempengaruhi pengalaman konsumen dan meningkatkan minat beli mereka.

Faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan teknologi AR pada desain kaos: Dalam analisis permasalahan ini, akan diperhatikan faktor-faktor seperti desain yang menarik, kemudahan penggunaan aplikasi, ketersediaan perangkat, dan harga produk yang menggunakan teknologi AR.

3.2 Analisis Pemecah Masalah

Setelah melakukan analisis permasalahan, langkah selanjutnya adalah menganalisis pemecah masalah yang dapat diimplementasikan dalam

penelitian ini. Berikut adalah beberapa metode yang akan digunakan untuk mengumpulkan data dan mengembangkan sistem:

3.2.1 Metode Pengumpulan Data

- A. Studi Literatur: Dilakukan penelusuran literatur mengenai penerapan teknologi AR pada desain kaos, pengaruh teknologi AR terhadap pengalaman konsumen, dan faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas penerapan teknologi AR pada desain kaos. Sumber literatur yang digunakan meliputi jurnal ilmiah, buku, artikel, dan sumber informasi lain yang relevan.
- B. Observasi: Dilakukan observasi terhadap penggunaan aplikasi AR pada desain kaos dan respon konsumen terhadap pengalaman menggunakan teknologi AR. Observasi dilakukan secara langsung atau melalui rekaman video.
- C. Wawancara: Dilakukan wawancara dengan desainer fashion, konsumen, dan ahli teknologi AR untuk mendapatkan perspektif dan informasi yang lebih mendalam mengenai penerapan teknologi AR pada desain kaos.

3.2.2 Metode Pengembangan Sistem

- A. Analisis Kebutuhan: Dilakukan analisis kebutuhan sistem yang meliputi identifikasi fitur-fitur yang diinginkan dalam aplikasi AR untuk desain kaos, seperti animasi yang menarik dan interaktif.
- B. Desain Sistem: Dilakukan perancangan sistem yang meliputi perancangan antarmuka pengguna, perancangan algoritma untuk menghasilkan animasi pada desain kaos, dan perancangan basis data untuk menyimpan informasi desain dan pengguna.
- C. Implementasi: Dilakukan implementasi sistem berdasarkan desain yang telah dibuat. Pada tahap ini, aplikasi AR untuk desain kaos dikembangkan dengan menggunakan teknologi dan alat yang sesuai.

- D. Uji Coba: Dilakukan uji coba terhadap aplikasi AR yang telah dikembangkan untuk memastikan kinerja dan keberhasilannya dalam menghasilkan animasi pada desain kaos.

3.3 Perancangan Sistem

Dalam perancangan sistem, akan dilakukan beberapa langkah berikut:

- A. Perancangan Antarmuka Pengguna: Merancang antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah digunakan untuk memungkinkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi AR pada desain kaos.
- B. Perancangan Algoritma Animasi: Merancang algoritma yang dapat menghasilkan animasi pada desain kaos berdasarkan data yang diperoleh dari pemindaian menggunakan aplikasi AR.
- C. Perancangan Basis Data: Merancang basis data untuk menyimpan informasi desain dan pengguna, seperti desain kaos, animasi yang dihasilkan, dan data pengguna.
- D. Integrasi Komponen: Mengintegrasikan komponen-komponen yang telah dirancang, seperti antarmuka pengguna, algoritma animasi, dan basis data, menjadi satu sistem yang terintegrasi.
- E. Pengujian: Melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dirancang untuk memastikan kinerjanya, kualitas animasi yang dihasilkan, dan keberhasilan aplikasi AR dalam memenuhi kebutuhan pengguna.
- F. Evaluasi dan Perbaikan: Melakukan evaluasi terhadap sistem yang telah dikembangkan dan melakukan perbaikan atau penyesuaian jika diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan kinerja sistem.

Dengan melakukan analisis permasalahan, menggunakan metode pengumpulan data yang relevan, dan merancang sistem dengan langkah-langkah yang sistematis, diharapkan penelitian ini dapat memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai penerapan teknologi AR pada desain

kaos dan memberikan kontribusi dalam pengembangan aplikasi AR yang lebih efektif dan menarik dalam industri fashion.

3.4 Penerapan dan Kesulitan

Penjelasan mendalam mengenai penerapan teknologi Augmented Reality (AR) pada desain kaos serta mengidentifikasi dan menganalisis beberapa kesulitan yang mungkin muncul dalam implementasinya menjadi kunci dalam memahami konsep AR, desain grafis, dan pengembangan aplikasi yang diperlukan dalam penerapan AR pada desain kaos. Dalam penerapan AR, diperlukan pemahaman yang mendalam tentang integrasi antara elemen virtual dan dunia nyata, sehingga dapat menciptakan pengalaman yang menarik dan interaktif bagi pengguna. Selain itu, kesulitan dalam mengembangkan aplikasi AR yang sesuai dengan desain kaos, mengintegrasikan teknologi AR dengan produk kaos, dan menciptakan animasi dan interaksi yang menarik juga perlu diidentifikasi dan diatasi dalam proses implementasi.

3.4.1 Penerapan Teknologi AR pada Desain Kaos

Penerapan teknologi AR pada desain kaos melibatkan beberapa langkah penting yang harus diikuti:

A. Identifikasi Tujuan dan Konsep Desain Kaos AR:

Langkah awal dalam penerapan AR pada desain kaos adalah mengidentifikasi tujuan yang ingin dicapai dengan penggunaan AR serta mengembangkan konsep desain kaos yang sesuai. Tujuan tersebut bisa berupa meningkatkan interaksi pengguna dengan kaos, memberikan pengalaman unik, atau menunjukkan informasi tambahan melalui elemen AR.

B. Pembuatan Desain Grafis dan Marker AR:

Setelah konsep desain ditetapkan, langkah selanjutnya adalah membuat desain grafis untuk kaos yang mencakup elemen-elemen visual AR. Selain itu, marker AR juga perlu dirancang dan diintegrasikan ke dalam desain

kaos. Marker AR tersebut harus dapat dikenali oleh perangkat dan aplikasi AR untuk menampilkan elemen AR yang tepat.

C. Pengembangan Aplikasi AR:

Setelah desain grafis dan marker AR selesai, langkah berikutnya adalah mengembangkan aplikasi AR yang dapat mengenali marker dan menampilkan elemen AR di atas kaos. Pengembangan aplikasi AR melibatkan pemrograman dan penggunaan teknologi terkini dalam pengenalan gambar, tracking objek, dan rendering grafis untuk menciptakan pengalaman AR yang optimal.

D. Integrasi Aplikasi AR dengan Desain Kaos:

Tahap selanjutnya adalah mengintegrasikan aplikasi AR dengan desain kaos. Ini melibatkan penempatan marker AR pada desain kaos dengan mempertimbangkan ukuran, posisi, dan estetika agar elemen AR dapat ditampilkan secara akurat dan menarik pada saat kaos digunakan.

3.4.2 Kesulitan dalam Implementasi AR pada Desain Kaos

Implementasi teknologi AR pada desain kaos dapat menghadapi beberapa kesulitan yang perlu diperhatikan dan diatasi:

A. Kompatibilitas Perangkat dan Sistem Operasi:

Salah satu kesulitan utama adalah memastikan kompatibilitas aplikasi AR dengan berbagai perangkat dan sistem operasi yang berbeda. Aplikasi AR harus dapat berjalan dengan baik dan memberikan pengalaman AR yang konsisten pada berbagai jenis perangkat yang digunakan oleh pengguna.

B. Desain yang Optimal untuk AR:

Menciptakan desain kaos yang optimal untuk penerapan AR bisa menjadi tantangan. Desain harus mempertimbangkan faktor-faktor seperti ukuran, bentuk, dan tekstur kaos agar elemen AR dapat ditampilkan dengan jelas dan menarik.

C. Pengembangan Aplikasi yang Rumit:

Pengembangan aplikasi AR yang kompleks dan memadai memerlukan pemahaman yang mendalam tentang teknologi AR, pemrograman, dan pengenalan gambar. Tim pengembang harus dapat mengatasi berbagai tantangan teknis untuk menciptakan aplikasi yang stabil, responsif, dan mampu mengenali marker dengan akurasi tinggi.

D. Penggunaan Baterai dan Sumber Daya:

Aplikasi AR cenderung menggunakan banyak daya baterai dan sumber daya perangkat. Oleh karena itu, penggunaan AR pada desain kaos harus memperhatikan konsumsi daya yang efisien agar pengguna dapat menggunakan aplikasi AR dalam jangka waktu yang cukup lama tanpa kehabisan baterai.

Dalam menghadapi kesulitan-kesulitan ini, perlu dilakukan penelitian, pengembangan teknologi, dan pengujian yang teliti untuk menciptakan penerapan AR yang efektif, efisien, dan memuaskan pada desain kaos.

3.5 Bahan Pengoperasian AR

Bahan-bahan yang diperlukan untuk pengoperasian teknologi Augmented Reality (AR) pada desain kaos menggunakan aplikasi bernama Artivive mencakup perangkat keras dan perangkat lunak. Dalam hal perangkat keras, pengguna akan membutuhkan ponsel pintar atau tablet dengan kemampuan AR yang memadai untuk menjalankan aplikasi Artivive. Selain itu, diperlukan juga koneksi internet yang stabil untuk mengunduh dan mengakses konten AR secara online. Adapun perangkat lunak yang diperlukan adalah aplikasi Artivive itu sendiri, yang dapat diunduh dan diinstal melalui toko aplikasi resmi. Dengan memiliki perangkat keras dan perangkat lunak yang sesuai, pengguna dapat mengoperasikan teknologi AR pada desain kaos menggunakan aplikasi Artivive dengan lancar dan mengalami pengalaman AR yang menarik.

3.5.1 Perangkat Keras

Untuk mengoperasikan aplikasi Artivive dan mengalami pengalaman AR pada desain kaos, berikut adalah beberapa perangkat keras yang diperlukan:

A. Ponsel Pintar atau Tablet:

Diperlukan ponsel pintar atau tablet dengan sistem operasi yang kompatibel dengan aplikasi Artivive. Pastikan perangkat memiliki koneksi internet yang stabil, ruang penyimpanan yang cukup, dan layar yang cukup besar untuk memudahkan pengalaman AR.

B. Kamera:

Kamera pada perangkat harus memiliki kualitas yang memadai untuk mengenali dan menangkap gambar marker AR pada desain kaos dengan jelas. Pastikan kamera perangkat berfungsi dengan baik dan dapat menghasilkan gambar yang tajam dan akurat.

C. Aksesori Tambahan (opsional):

Beberapa aksesori tambahan seperti tripod atau penyangga ponsel dapat digunakan untuk menjaga stabilitas perangkat selama pengoperasian AR. Aksesori tambahan ini membantu memastikan bahwa perangkat tetap stabil saat pengguna berinteraksi dengan desain kaos melalui aplikasi Artivive.

3.5.2 Perangkat Lunak

Selain perangkat keras, pengoperasian AR pada desain kaos dengan menggunakan aplikasi Artivive memerlukan beberapa perangkat lunak:

A. Aplikasi Artivive:

Unduh dan instal aplikasi Artivive melalui toko aplikasi resmi yang sesuai dengan sistem operasi perangkat (misalnya, App Store untuk iOS atau Google Play Store untuk Android). Pastikan aplikasi tersebut diperbarui ke versi terbaru untuk mendapatkan fitur-fitur terbaru dan pembaruan keamanan.

B. Desain Grafis dengan Elemen AR:

Persiapkan desain kaos dengan elemen AR yang telah disesuaikan dengan format dan persyaratan yang ditetapkan oleh aplikasi Artivive. Pastikan desain grafis dan elemen AR telah diintegrasikan dengan baik sehingga aplikasi dapat mengenali marker dan menampilkan elemen AR yang sesuai.

C. Koneksi Internet:

Pastikan perangkat terhubung dengan koneksi internet yang stabil dan cepat saat menggunakan aplikasi Artivive. Koneksi internet yang baik diperlukan untuk mengunduh konten AR tambahan, memperbarui aplikasi, dan memastikan pengalaman AR berjalan dengan lancar.

Dengan mempersiapkan perangkat keras dan menginstal aplikasi Artivive yang sesuai, pengguna akan siap untuk mengoperasikan teknologi AR pada desain kaos dan mengalami interaksi yang menarik melalui aplikasi tersebut.

3.6 Langkah-langkah Penggunaan AR

Pengguna harus mengikuti langkah-langkah yang harus diikuti untuk menggunakan teknologi Augmented Reality (AR) pada desain kaos menggunakan aplikasi Artivive. Berikut adalah langkah-langkah penggunaan AR pada aplikasi Artivive:

1. Unduh dan Instal Aplikasi Artivive:

Langkah pertama adalah mengunduh aplikasi Artivive dari toko aplikasi resmi yang sesuai dengan sistem operasi perangkat Anda, seperti App Store untuk iOS atau Google Play Store untuk Android. Ikuti petunjuk untuk menginstal aplikasi dengan benar di perangkat Anda.

2. Buka Aplikasi Artivive:

Setelah aplikasi Artivive terinstal, buka aplikasi tersebut di perangkat Anda. Aplikasi akan membawa Anda ke halaman awal atau beranda, di mana Anda dapat mulai menjelajahi karya seni dan desain yang mendukung teknologi AR.

3. Pilih Karya Seni atau Desain AR:

Pada beranda aplikasi Artivive, cari dan pilih karya seni atau desain kaos yang mendukung teknologi AR. Anda dapat menjelajahi berbagai kategori atau menggunakan fitur pencarian untuk menemukan karya yang diminati.

4. Persiapkan Desain Grafis AR:

Jika Anda memiliki desain kaos dengan elemen AR yang kompatibel dengan aplikasi Artivive, pastikan desain tersebut telah dipersiapkan sesuai dengan format dan persyaratan yang ditetapkan oleh aplikasi. Pastikan elemen AR telah terintegrasi dengan desain grafis dengan benar.

5. Scan Marker AR:

Ketika Anda telah memilih karya seni atau desain kaos yang ingin Anda jelajahi melalui AR, arahkan kamera perangkat Anda ke marker AR yang terdapat pada desain grafis. Anda dapat menemukan informasi tentang marker dan lokasinya pada deskripsi karya atau panduan yang disediakan oleh Artivive.

6. Tunggu Proses Pengenalan:

Setelah Anda mengarahkan kamera perangkat ke marker AR, Artivive akan mulai melakukan proses pengenalan dan mengidentifikasi marker tersebut. Tunggu beberapa saat agar aplikasi mengenali marker dengan baik. Pastikan pencahayaan cukup untuk memastikan pengenalan yang akurat.

7. Nikmati Pengalaman AR:

Setelah marker terdeteksi dan dikenali oleh Artivive, Anda akan melihat elemen AR yang terhubung dengan desain kaos muncul di layar perangkat Anda. Anda dapat berinteraksi dengan elemen tersebut, seperti menggeser atau memperbesar, untuk mendapatkan pengalaman AR yang lebih interaktif.

8. Jelajahi Fitur Tambahan:

Artivive juga dapat menyediakan fitur-fitur tambahan seperti suara, video, atau animasi tambahan yang terhubung dengan desain kaos melalui AR. Anda dapat menjelajahi fitur-fitur ini dengan mengikuti petunjuk yang diberikan oleh aplikasi Artivive.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, pengguna dapat menggunakan aplikasi Artivive untuk mengalami pengalaman AR yang menarik pada desain kaos yang mendukung teknologi tersebut. Pastikan untuk mengikuti petunjuk dan panduan yang disediakan oleh Artivive untuk memaksimalkan pengalaman AR Anda.