

FOR
BEGINNERS



Q-BOOTH

PHOTOBOOTH SYSTEM

ESSENTIALS

A BEGINNER'S GUIDE TO Q-BOOTH



CAPTURE



AI POWER



CREATE



PRINT



SHARE



LumaQube
TECHNOLOGY

Tentang Tutorial Ini

Dokumen ini adalah pelengkap dari "Q-Booth Manual Guide". Manual Guide menjelaskan APA fungsi setiap tombol dan panel (referensi). Dokumen ini menjelaskan BAGAIMANA cara memakainya langkah demi langkah untuk menyelesaikan pekerjaan nyata — dari menyalakan aplikasi pertama kali, membuat template, sampai event siap dijalankan di lokasi acara.

Setiap langkah ditulis berurutan dan bisa diikuti sambil membuka aplikasi. Kotak bertanda "TIPS" berisi saran praktis, kotak bertanda "PERHATIAN" berisi hal yang sering bikin bingung atau menjebak pengguna baru — keduanya diambil langsung dari perilaku aplikasi yang sebenarnya, bukan dugaan.

Dua Mode QBooth: Event dan Studio

Sebelum masuk ke langkah-langkah, pahami dulu dua mode utama QBooth — ini adalah konsep paling penting yang mendasari seluruh cara kerja aplikasi:

- Event — "wadah" satu acara/booth. Satu Event menyimpan sekumpulan template, kategori, desain seluruh tampilan layar kiosk, pengaturan berbagi hasil, dan statistik. Event adalah yang benar-benar dijalankan (Launch) di lokasi acara.
- Studio — tempat membuat SATU template. Ada 8 Studio (AI Offline, AI Online, Photo, Collage, Motion, Lenticular, Flipbook, Automation), masing-masing untuk jenis hasil yang berbeda (face swap, kolase, video boomerang, dll). Setiap Studio menghasilkan satu berkas template (.qsd/.qso/.qsp/.qsc/.qsm/.qsl/.qsb).

Yang perlu benar-benar dipahami: Studio TIDAK berdiri sendiri. Tujuan akhir membuat template di Studio manapun selalu sama — supaya template itu bisa dimasukkan ke dalam sebuah Event. Sebuah Event tanpa template tidak akan bisa di-Launch.

Ada DUA cara sah untuk sampai ke sebuah template masuk ke Event:

1. Cara mandiri (sidebar Studio): buka salah satu Studio langsung dari sidebar kiri, rancang template dari nol, Save sebagai berkas .qsX di komputer/Template Gallery. Nanti di dalam Event, template ini ditambahkan lewat tombol Open File atau From Gallery.
2. Cara langsung dari dalam Event (lebih cepat untuk pemakaian sekali pakai): buka Event Editor → bagian CONTENT > Templates → klik tombol Create in Studio. Sebuah dialog pemilih studio muncul; pilih studio yang diinginkan, dan studio itu akan terbuka sebagai JENDELA tersendiri (bukan halaman sidebar) dengan header khusus "Save & Return" di bagian atas panel kiri. Rancang template seperti biasa, lalu klik Save & Return — template otomatis langsung masuk ke daftar Templates event yang sedang dibuka, tanpa perlu Save-Export-Import manual.

TIPS: Gunakan cara "Create in Studio" (langsung dari Event) untuk template yang memang khusus dipakai di satu acara saja. Gunakan cara mandiri (sidebar Studio, lalu Save ke Template Gallery) untuk template yang ingin dipakai ulang di banyak Event — misalnya gaya Face Swap standar yang selalu dipakai tim Anda.

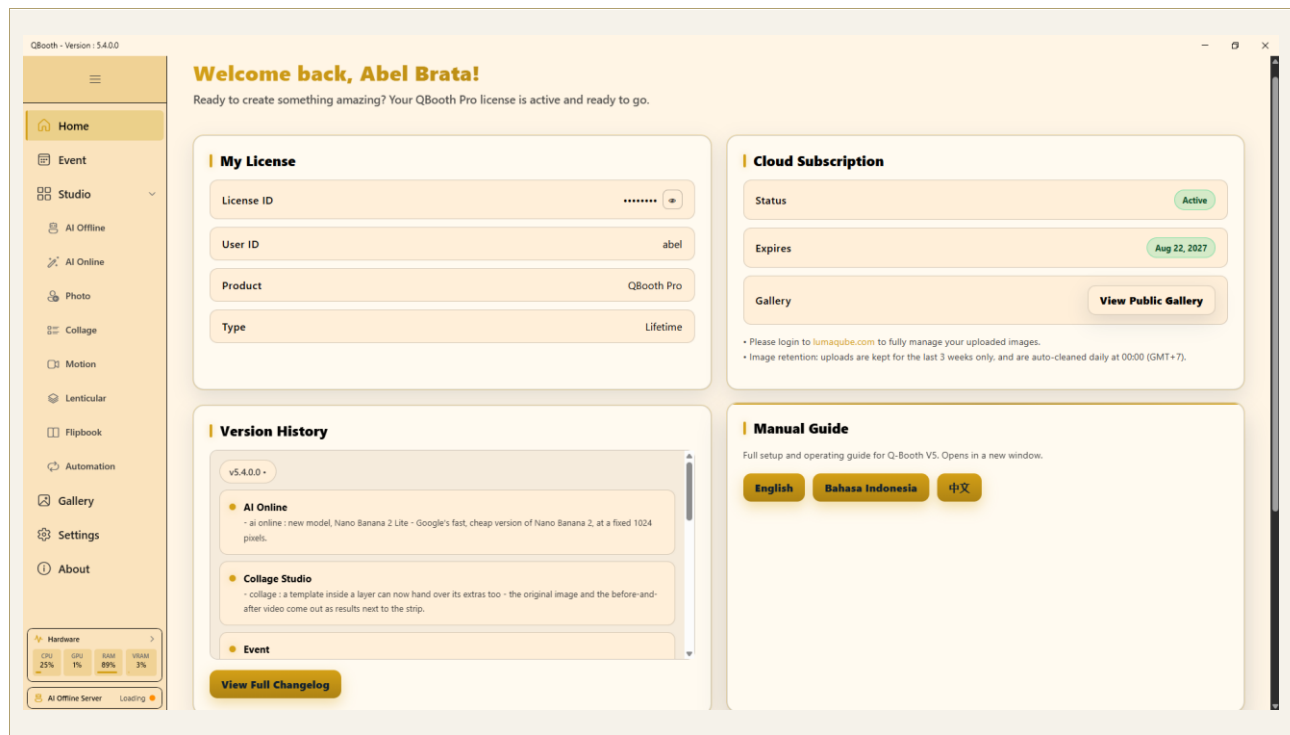
Karena hubungan keduanya begitu erat, tutorial ini disusun mengikuti ALUR SATU EVENT UTUH — dari Event dibuat sampai Launch — dan langkah "membuat template di Studio X" akan muncul persis di titik yang sama seperti saat Anda benar-benar mengerjakannya (baik lewat Create in Studio, maupun sebagai referensi bila Anda memilih membuatnya mandiri lebih dulu).

Bagian 1 — Persiapan Awal

1.1 Menjalankan QBooth Pertama Kali

3. Jalankan QBoothPro.exe dari folder instalasi. Layar pembuka (splash) muncul.
4. Aplikasi memuat mesin AI lokal di latar belakang. Ini normal memakan waktu beberapa detik sampai satu-dua menit tergantung spesifikasi komputer.
5. Perhatikan status "AI Offline Server" di bagian bawah sidebar kiri. Statusnya akan berubah dari "Memuat" menjadi "Aktif" (hijau) setelah mesin AI siap.

PERHATIAN: Jangan langsung memproses template AI Offline (Face Swap, Imagine, Composite, dsb.) selagi status AI Offline Server masih "Memuat" atau "Tidak Aktif". Tombol Process akan gagal dengan pesan server belum online. Tunggu sampai pil status berwarna hijau.



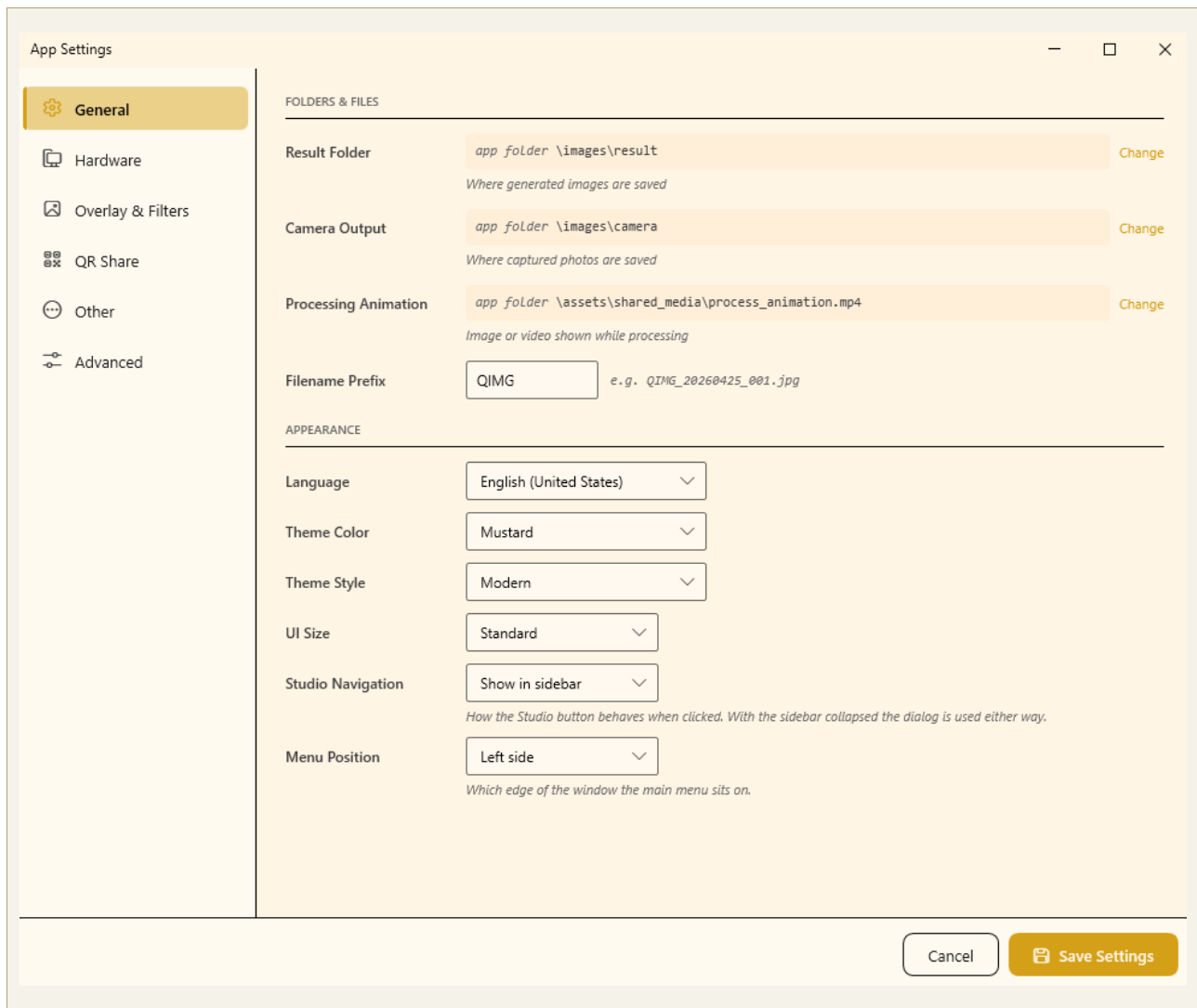
1.2 Tutorial: Konfigurasi Settings Awal

Sebelum membuat Event pertama, sebaiknya selesaikan dulu pengaturan dasar aplikasi lewat Settings. Ini hanya perlu dilakukan sekali per komputer (kecuali ada perubahan hardware).

6. Klik Settings di sidebar kiri. Dialog App Settings terbuka dengan 6 bagian di panel kiri: General, Hardware, Overlay, QR Share, Other, Advanced.

1.2.1 General — Folder & Tampilan

7. Buka bagian General.
8. Folders & Files: biarkan Result Folder dan Camera Output memakai folder bawaan kecuali Anda punya alasan spesifik (misalnya disk C penuh). Atur Filename Prefix bila ingin nama berkas hasil punya awalan khusus selain "QIMG" bawaan.
9. Appearance: pilih Language, Theme, Theme Style, dan UI Size sesuai selera. Semua berubah langsung tanpa perlu restart, kecuali Theme Style yang kadang butuh restart aplikasi untuk sepenuhnya berubah.
10. Studio Navigation: pilih Selector (dialog pemilih studio saat klik Studio di sidebar — sidebar tetap ringkas) atau Expanded (semua 8 Studio langsung tampil sebagai item terpisah di sidebar).
11. Sidebar Position: Left (bawaan) atau Right.



1.2.2 Hardware — Menghubungkan Kamera

QBooth mendukung dua slot kamera (Camera 1 dan Camera 2) yang bisa diisi tipe berbeda: Webcam, Canon DSLR, atau GoPro. Ikuti sub-bagian sesuai tipe kamera yang Anda pakai.

Menghubungkan Webcam / Kamera USB

12. Di kartu Camera 1 (atau Camera 2), aktifkan Status, lalu pilih Camera Type = WebCam.
13. Pilih perangkat dari daftar Device. Klik ikon Refresh bila kamera baru saja dicolok dan belum muncul.
14. Klik Configure. Jendela pratinjau langsung terbuka.
15. Pilih Resolution dari daftar kemampuan kamera yang terdeteksi.
16. Pilih Orientation. Pratinjau langsung berubah mengikuti pilihan.
17. Bila memilih orientasi yang mencerminkan tampilan (flip), sebuah kotak centang Flip Result muncul — centang ini bila Anda ingin hasil FOTO AKHIR tidak ikut tercermin walau tampilan live-nya tercermin (umum dipakai supaya foto terlihat "normal", bukan seperti cermin).
18. Klik Save untuk menutup dialog dan menyimpan ke conf.json.

TIPS: Efek cermin pada tampilan langsung itu wajar dan disengaja — bikin tamu merasa "menghadap cermin" yang natural. Yang penting hasil foto AKHIR biasanya tidak ikut tercermin, itulah gunanya kotak centang Flip Result.

Menghubungkan Kamera DSLR Canon

19. Sambungkan bodi kamera Canon lewat kabel USB, nyalakan kameranya.
20. Bila ingin mengatur ISO/Av/Tv secara manual dari QBooth, putar mode dial kamera ke mode Kreatif/Manual (bukan mode Auto penuh) — mode Auto penuh menolak perintah manual dari aplikasi.
21. Di Settings > Hardware, pilih Camera Type = Canon. Kamera akan terdeteksi otomatis di daftar Device.
22. Klik Configure. Jendela Canon Config membuka sesi SDK langsung ke kamera.
23. Pilih Capture Mode: Quick Shoot / Shutter Press / Freeze Frame.
24. Pilih Live View Mode: Capture Settings (tampilan langsung memakai ISO/Av/Tv yang sama dengan settingan pemotretan) atau Separate (tampilan langsung punya profil eksposur sendiri, dikembalikan lagi setelah jepret).
25. Atur ISO, Av (aperture), dan Tv (kecepatan rana) — hanya aktif bila kamera sedang tidak di mode Auto penuh; ketersediaan Av/Tv juga tergantung posisi dial fisik kamera (mode Av hanya mengizinkan Av, mode Tv hanya Tv, mode M mengizinkan keduanya).
26. Atur White Balance. Bila memilih mode Kelvin/Color Temperature, kolom Kelvin (2500–10000K, harus kelipatan 100) muncul beserta tombol Apply. Beberapa bodi kamera level pemula (mis. EOS 1200D) tidak mendukung WB Kelvin — QBooth otomatis kembali ke Auto WB dan menampilkan peringatan.
27. Atur Orientation dan Flip Result seperti pada webcam.
28. Save Location: Save to Host (hasil hanya ke komputer) atau Save to Both (komputer + kartu memori).
29. Klik Save.

PERHATIAN: Kamera Canon rentan macet bila kamera mati sendiri (auto power-off) atau kabel USB longgar sesaat. QBooth membatasi waktu tunggu maksimal 5 detik untuk mencegah aplikasi benar-benar hang (gagal jepret akan langsung ditawarkan ulang, bukan macet total) — tapi tetap sebaiknya: setel Auto Power Off kamera ke durasi yang panjang, dan selalu gunakan adaptor listrik (bukan baterai) untuk acara seharian penuh.

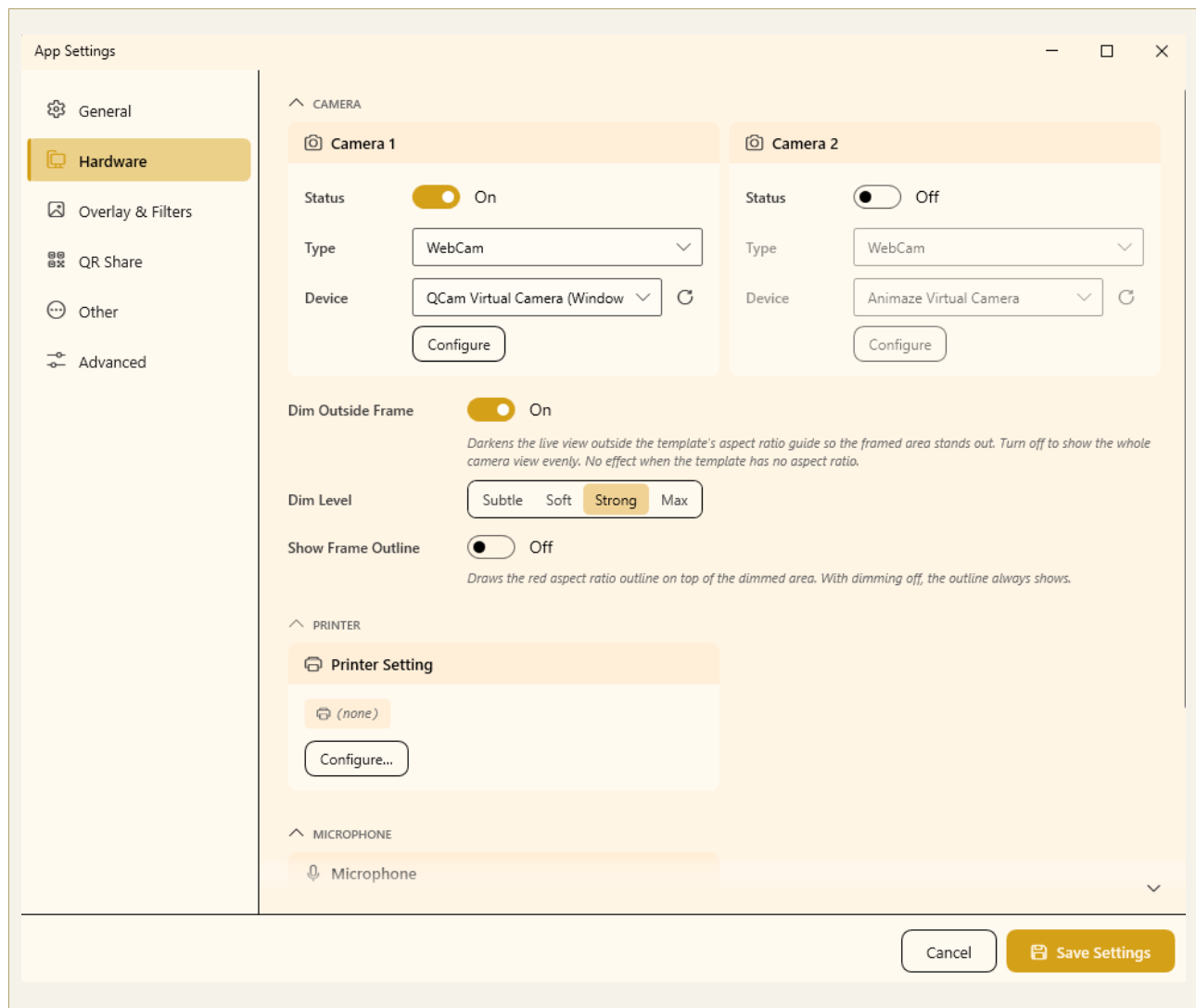
Memasang Kamera GoPro

30. Aktifkan mode Bluetooth/pairing di GoPro (biasanya lewat menu Connect Device di kamera).
31. Di Settings > Hardware, pilih Camera Type = GoPro untuk slot Camera 1/2.
32. Klik Add Camera (atau Pair New Camera). Jendela pemindaian Bluetooth terbuka dan otomatis mencari kamera GoPro di sekitar — pastikan laptop/PC punya Bluetooth 4.0 ke atas.
33. Pilih kamera yang terdeteksi (sinyal ditampilkan langsung), klik Connect.
34. Prosesnya sepenuhnya otomatis dari sini: laptop akan tersambung ke hotspot WiFi milik GoPro sendiri tanpa perlu mengetik SSID/kata sandi manual. Bila laptop punya lebih dari satu adaptor WiFi, sebuah pemilih adaptor akan muncul — pilih adaptor mana yang didedikasikan untuk GoPro.
35. Setelah berhasil, jendela Configure otomatis terbuka: atur Capture Mode (Video/Photo), Resolution, Record Seconds, Auto-download after record, Delete from camera SD after copying, dan Pause live preview during recording.

PERHATIAN: Selama GoPro tersambung, adaptor WiFi laptop yang dipakai akan "didedikasikan" ke hotspot GoPro dan tidak bisa dipakai untuk internet biasa. Untuk booth yang butuh internet (misalnya untuk QR upload), siapkan koneksi kabel Ethernet atau adaptor WiFi kedua. GoPro juga belum mendukung tampilan pratinjau langsung — operator hanya melihat kotak "Live preview not available" dan hitungan mundur saat memakainya di studio.

Kontrol Bingkai Tampilan Langsung, Printer, dan Mikrofon

36. Live View Framing (berlaku untuk kedua kamera): nyalakan Dim Outside Frame agar area di luar bingkai rasio template terlihat redup, atur Dim Level (Subtle/Soft/Strong/Max), dan nyalakan Show Frame Rectangle bila ingin garis bingkai merah selalu tampil.
37. Printer: klik Configure Printer untuk membuka pengelola pool printer. Klik Add Printer untuk menambah entri baru — tiap entri punya pengaturan sendiri: printer Windows yang dipakai, ukuran kertas, orientasi, mode ukuran (Preserve Full Image atau Fill and Crop), margin, dan alignment. Simpan pool ini terpisah dari tombol Save Settings utama.
38. Microphone: aktifkan Status, pilih Device, atur Gain (50–300%), lalu klik Test untuk merekam contoh suara dan memutarkannya kembali sekaligus melihat meter level suara secara langsung.



1.2.3 Overlay & Filter (Bawaan Aplikasi)

39. Buka bagian Overlay di Settings.
40. Nyalakan Enable Overlay by Default bila Anda ingin SEMUA template (yang belum diatur khusus) otomatis memakai bingkai overlay ini.
41. Isi tabel per rasio: Default (Any), 1:1, 2:3, 3:4, 9:16, 3:2, 4:3, 16:9. Klik Choose File pada baris rasio yang dipakai, pilih berkas gambar bingkai (PNG dengan area transparan di bagian foto).
42. Filter Presets: klik Configure untuk mengelola preset filter kamera bergaya LUT/tekstur (mirip filter Instagram) yang bisa dipilih tamu di Camera Page.

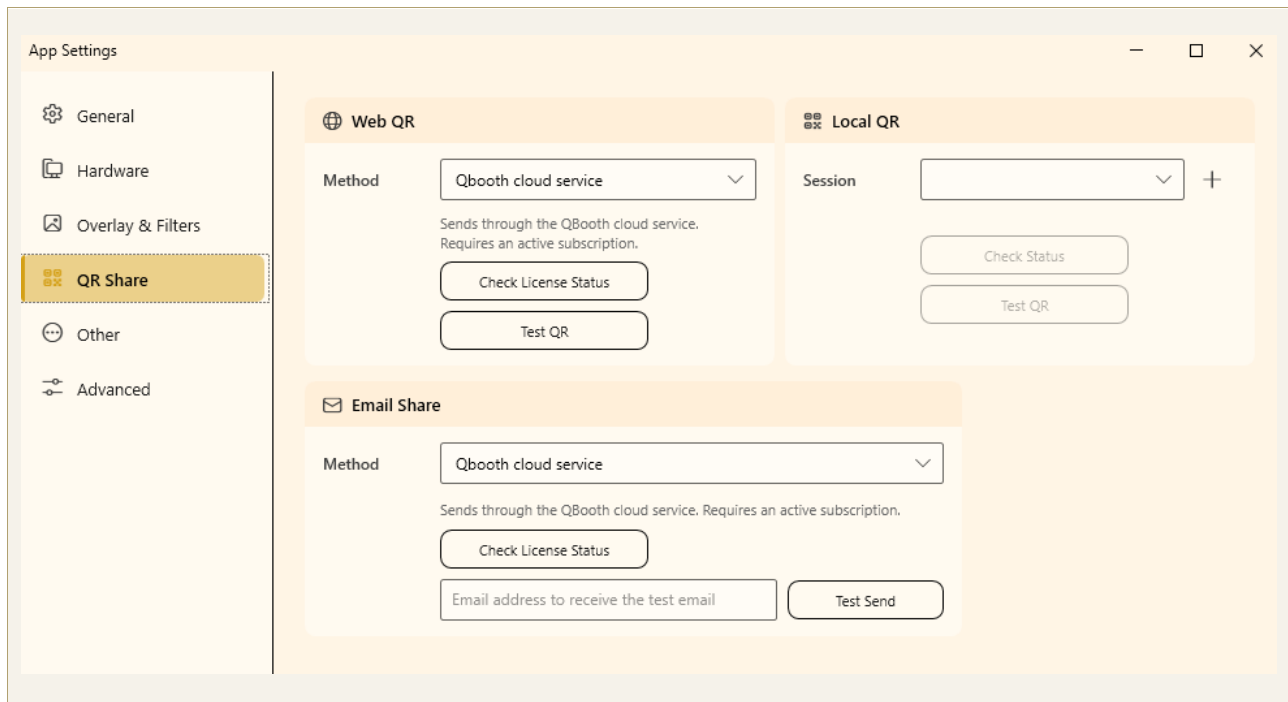
TIPS: Overlay ini adalah bingkai TINGKAT APLIKASI (paling lemah prioritasnya). Overlay per-Event dan overlay per-Template akan menyimpannya bila diatur. Cocok dipakai sebagai bingkai cadangan/bawaan saat operator lupa mengatur overlay di level Event.

1.2.4 QR Share — Web QR, Local QR, Email Share

Tiga metode berbagi hasil ke tamu, masing-masing dikonfigurasi terpisah. WAJIB diuji dengan tombol Test sebelum acara berlangsung — inilah satu-satunya cara menangkap kredensial FTP yang salah, kata sandi SMTP yang keliru, atau jaringan lokasi acara yang memblokir akses, SEBELUM tamu sungguhan mengalaminya.

43. Web QR — pilih metode: Qbooth Cloud Service (bawaan, cukup lisensi aktif — klik Check API Status untuk verifikasi) atau FTP (klik Add Session, isi Session Name, Upload URL, User, Password, Result URL — INI beda dari Upload URL, ini alamat publik yang dipakai membangun kode QR, jangan tertukar — Timeout, dan opsi SSL).
44. Klik Test QR pada metode yang dipilih untuk memastikan jalur unggah benar-benar berfungsi.
45. Local QR — klik Add Session, isi Session Name, IP Address, Port, WiFi SSID, dan WiFi Password. Metode ini menjalankan server web kecil di komputer booth sendiri sehingga tamu bisa mengunduh foto lewat WiFi lokal tanpa internet sama sekali.
46. Klik Check Status untuk memastikan server lokal benar-benar berjalan.
47. Email Share — pilih metode: API (lewat backend QBooth, perlu lisensi — klik Check License Status) atau SMTP (server email milik Anda sendiri, dikelola lewat daftar multi-akun terpisah).
48. Untuk akun Gmail, gunakan App Password, BUKAN kata sandi Gmail biasa (klik tautan bantuan yang tersedia di dialog bila perlu panduan membuatnya).
49. Klik Test Send, masukkan alamat email uji (harus mengandung "@"), lalu periksa kotak masuk untuk memastikan email benar-benar terkirim dan tampilannya rapi.

PERHATIAN: Jangan lewati langkah Test di ketiga metode ini. Kesalahan kredensial FTP/SMTP atau jaringan lokasi yang memblokir port hanya akan diketahui lewat tombol Test — bukan lewat asumsi "pasti sudah benar".



1.2.5 Other — Kualitas, API Key, dan Cadangan

50. Image Quality / Video Quality: pilih Optimal / High / Maximum sesuai kebutuhan ukuran berkas vs kualitas.
51. AI-Online API Provider: bila berencana memakai AI Online Studio, pilih Provider (fal.ai atau wavespeed.ai) dan isi API Key-nya di sini (lihat Bagian 3.4 untuk detail cara mendapatkan kunci ini). Kunci disimpan terpisah per penyedia. [Untuk cara setup akun fal.ai, silakan merujuk pada dokumen Manual Guide di halaman 67.](#)
52. Backup & Restore: klik Export sesekali untuk membungkus semua berkas pengaturan menjadi satu berkas .qbset portabel — berguna untuk memindahkan konfigurasi ke komputer lain.
53. Export Logs: pilih rentang waktu, klik Export bila diminta tim dukungan untuk mengirim log diagnostik.

1.2.6 Advanced — Compute Engine untuk AI Offline

54. Compute Engine mengatur mesin AI lokal yang dipakai Face Swap, Face Restore, dan penggantian latar.
55. Device: pilih Auto (bawaan), CPU, atau GPU. Opsi GPU otomatis nonaktif (disabled) di komputer tanpa GPU Nvidia.
56. Bila komputer terdeteksi punya GPU Nvidia dan paket GPU belum terpasang, tombol Download GPU Pack akan muncul — klik untuk mengunduh (berkas cukup besar, sekitar 2,4 GB).
57. Warm-Up Engine: atur apakah mesin AI tetap "siap" di memori (mempercepat proses pertama) atau dimuat sesuai kebutuhan.
58. Klik Test untuk menjalankan pemeriksaan otomatis pada perangkat yang dipilih.

PERHATIAN: Mengganti Device atau Warm-Up Engine (khusus GPU) butuh RESTART APLIKASI agar benar-benar berlaku — mesin tidak berpindah di tengah sesi yang sedang berjalan.

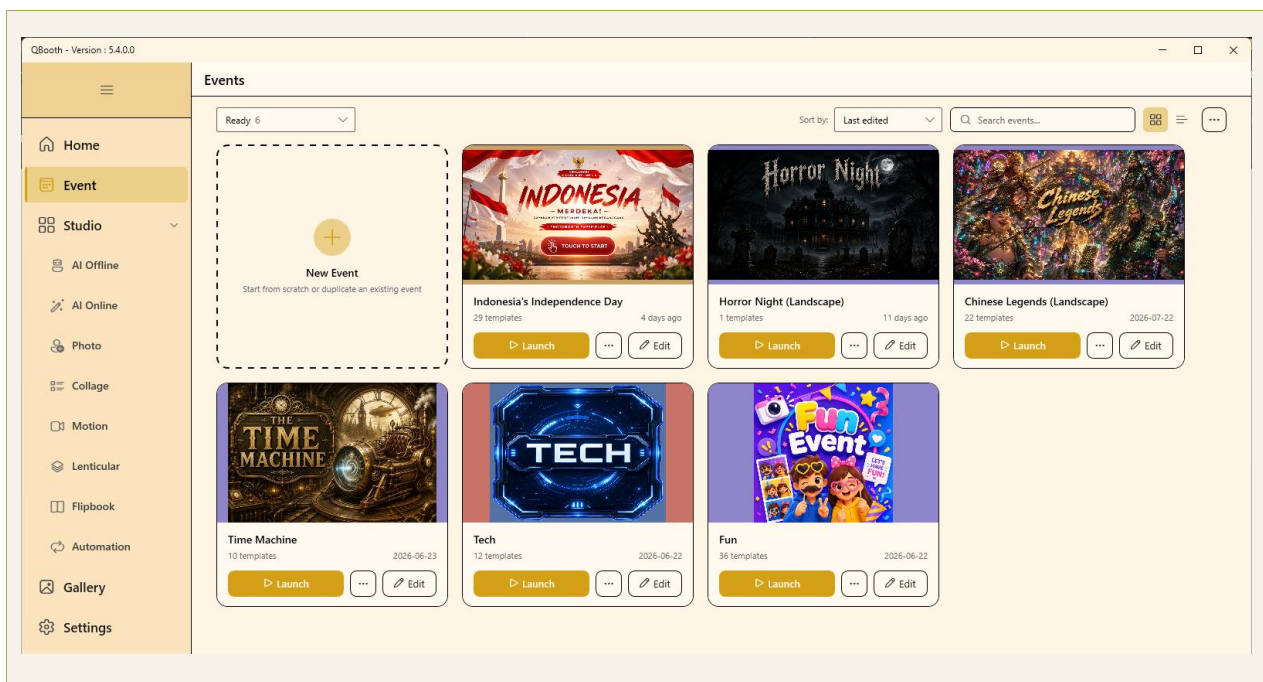
Bagian 2 — Membuat Event Pertama

2.1 Tutorial: Membuat Event Baru

59. Buka modul Event dari sidebar. Halaman Daftar Event selalu menampilkan kartu "+ New Event" paling depan.
60. Klik + New Event. Jendela pemilih tema terbuka.
61. Pilih Blank (kosong, terpilih bawaan) ATAU pilih salah satu tema tersimpan (.qtheme) yang ditampilkan sebagai kartu bergambar pratinjau halaman Welcome-nya. Bisa juga klik Browse untuk memuat berkas .qtheme dari disk secara manual.
62. Klik dua kali kartu pilihan (atau pilih lalu klik Create). Klik Cancel akan membatalkan seluruhnya — editor tidak akan terbuka.
63. Event Editor terbuka langsung di bagian GENERAL > Overview.

PERHATIAN: Event ID (nama folder penyimpanan event) dibuat OTOMATIS saat ini juga, berformat stempel-waktu + 4 karakter acak. Belum ada apa pun yang tersimpan ke disk sampai Anda menekan Save yang pertama kali — event yang baru dibuat TIDAK akan terlihat di mana pun (bahkan tidak ada foldernya) sebelum di-Save.

TIPS: Bagian Survey dan Report di panel kiri baru akan muncul SETELAH event disimpan minimal satu kali — keduanya membaca dari basis data per-event yang baru dibuat saat Save pertama. Jangan bingung bila keduanya belum kelihatan di event yang benar-benar baru.

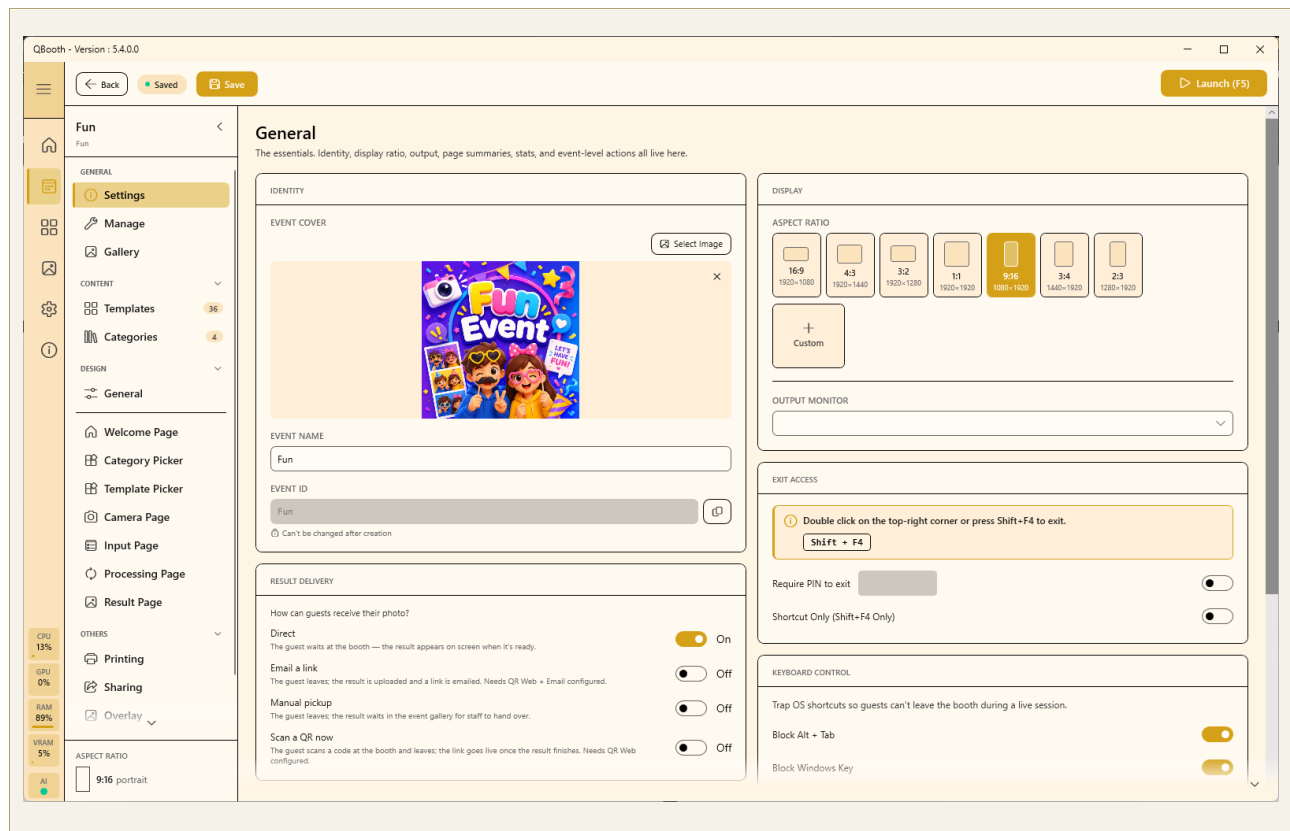


2.2 Mengenal Struktur Event Editor

Event Editor terdiri dari tiga bagian: baris aksi di atas (Back, status Saved/Unsaved, Save, Launch), daftar bagian di kiri (dikelompokkan dalam 4 grup), dan panel isi di kanan yang berubah sesuai bagian yang dipilih.

Empat grup di panel kiri, urut dari atas:

- GENERAL — Overview (identitas & pengaturan dasar event), Manage (ekspor/cadangan/reset/log), Gallery (semua hasil foto/video event ini).
- CONTENT — Templates (daftar template event), Categories (pengelompokan template).
- DESIGN — General (pengaturan desain lintas halaman), lalu 7 perancang halaman runtime: Welcome Page, Category Picker (hanya muncul bila mode kategori Standalone diaktifkan), Template Picker, Camera Page, Input Page, Processing Page, Result Page.
- EXTRA — Printing, Sharing, Overlay, Survey (baru muncul setelah event di-Save), Report (baru muncul setelah event di-Save).



Bagian 3 — Mengisi Event dengan Template

Ini adalah bagian paling penting dari seluruh tutorial ini. Setelah Event dibuat, langkah berikutnya adalah mengisi bagian CONTENT > Templates — dan di sinilah kedelapan Studio berperan.

3.1 Tiga Cara Menambahkan Template ke Event

- 64. Buka bagian CONTENT > Templates pada Event Editor.
- 65. Tiga tombol tersedia di bagian atas: Create in Studio, Open File, From Gallery.

Cara A — Create in Studio (langsung dari dalam Event)

- 66. Klik Create in Studio. Dialog pemilih studio (Studio Selector) terbuka, otomatis hanya menampilkan studio yang diizinkan oleh tingkat lisensi Anda.
- 67. Pilih salah satu dari 8 Studio. Studio tersebut akan terbuka sebagai JENDELA TERSENDIRI (dialog mode) — bukan berpindah halaman sidebar seperti biasa.
- 68. Perhatikan HEADER KHUSUS di bagian paling atas panel kiri jendela studio ini: nama Event/Studio pemanggil, tombol besar Save & Return (aksi utama), dan tombol Cancel di bawahnya. Ini berbeda dari tombol Save biasa di mode Studio mandiri.
- 69. Rancang template seperti biasa mengikuti tutorial studio terkait di Bagian 3.3 dan seterusnya.
- 70. Klik Save & Return. Template otomatis tersimpan sebagai berkas sementara dan langsung muncul sebagai baris baru di tabel Templates event yang tadi Anda buka — tidak perlu impor manual.
- 71. Klik Cancel bila ingin membatalkan dan kembali ke Event tanpa menambahkan apa pun.

TIPS: Berkas sementara dari Create in Studio baru benar-benar disalin ke folder templates\ milik event saat EVENT ITU SENDIRI di-Save. Jadi setelah Save & Return di studio, jangan lupa Save juga di Event Editor.

Cara B — Open File (memuat berkas template yang sudah ada)

- 72. Klik Open File. Dialog pemilihan berkas Windows standar terbuka, mendukung pilih banyak berkas sekaligus (multi-select).
- 73. Berkas yang didukung: .qso, .qsp, .qsd, .qsc, .qsl, .qsm, .qsb, .qsf.
- 74. Pilih satu atau beberapa berkas, klik Open. Semua langsung masuk sebagai baris baru di Templates.

Cara C — From Gallery (mengambil dari Template Gallery bawaan)

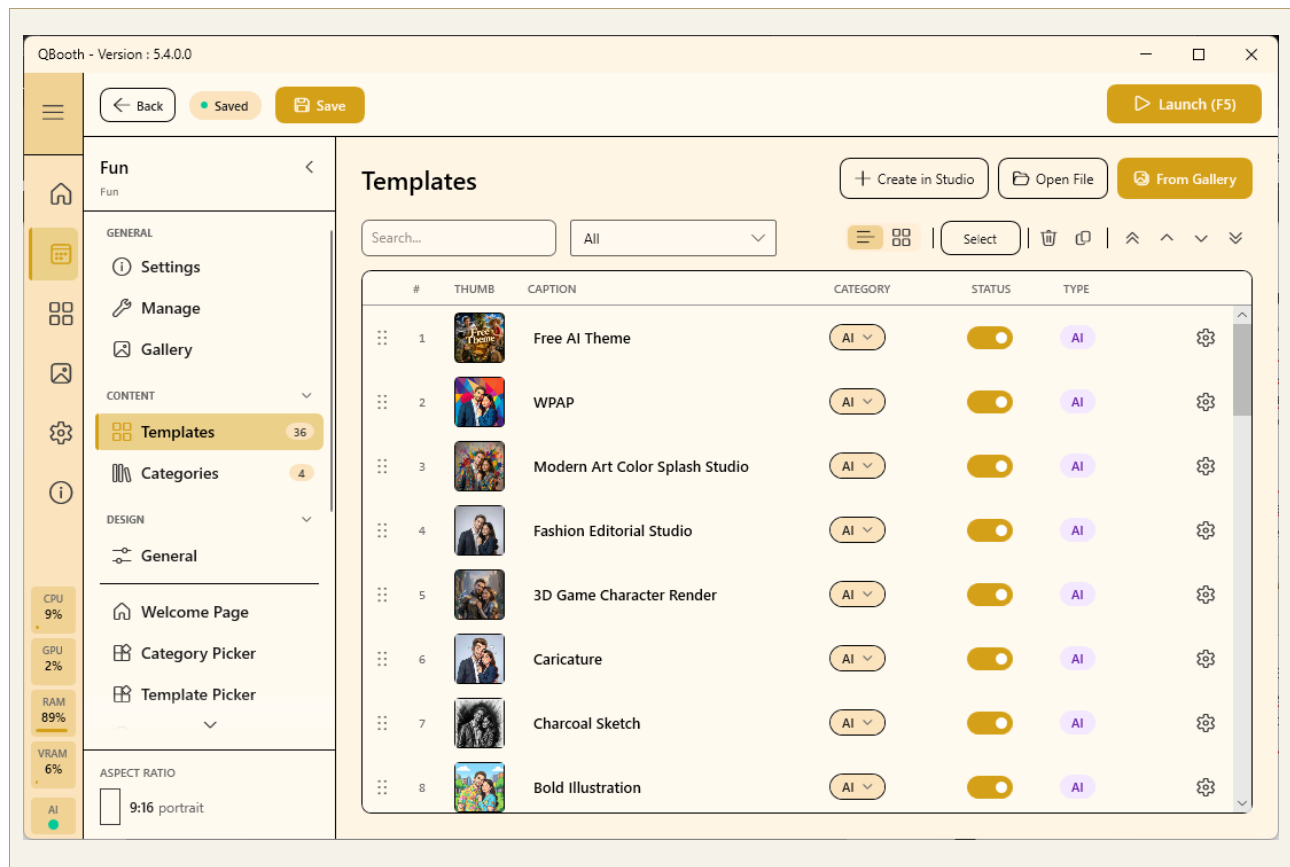
- 75. Klik From Gallery. Jendela Template Gallery terbuka, sudah tersaring hanya menampilkan template yang layak dipakai di Event.
- 76. Pilih satu atau beberapa template (mendukung multi-select), klik tombol konfirmasi.

Mengatur Baris Template Setelah Ditambahkan

Setiap baris di tabel Templates punya kolom: Caption (bisa diedit langsung di tempat), Category (klik untuk memilih dari daftar kategori event, tampil "-" bila belum diisi), Status (sakelar aktif/nonaktif), Type

(pil berwarna yang juga berfungsi sebagai tombol "Edit in Studio" — klik untuk membuka kembali template itu di studio aslinya), dan ikon roda gigi untuk Advanced settings (sumber template, tampilan/Caption/Category/Cover Image, kamera & printer default per template, overlay QR, pintasan papan ketik, status).

- Urutan baris bisa diseret manual, atau pakai toolbar: Delete, Clone, Top, Up, Down, Bottom.
- Category disimpan berdasarkan ID kategori, bukan namanya — mengganti nama kategori nanti tidak akan membuat template kehilangan kategorinya.



Bagian-bagian berikut ini (3.3 sampai 3.10) menjelaskan langkah-langkah merancang template di setiap Studio. Semua langkah ini berlaku SAMA PERSIS baik Anda membukanya lewat Create in Studio (langsung dari Event) maupun lewat sidebar Studio secara mandiri — bedanya hanya di tombol penyimpanan akhir (Save & Return vs Save biasa).

3.3 Tutorial: AI Offline Studio

AI Offline Studio memproses AI di komputer sendiri (tanpa biaya per pemakaian, tanpa internet saat acara), fitur ini membutuhkan Q-Booth versi Pro dan graphic card Nvidia RTX (minimal RTX 4060 8GB atau lebih tinggi). **PENTING:** pastikan status AI Offline Server di sidebar sudah "Aktif" (hijau) sebelum memulai — lihat Bagian 1.1.

77. Buka AI Offline Studio (lewat Create in Studio atau sidebar).
78. Di panel kiri, klik baris TEMPLATE — dialog Select AI Template terbuka.
79. Pilih salah satu jenis: Face Swap, Imagine, Re-Imagine, Re-Imagine + Reference, Composite, atau Composite (Raw). (Lisensi Advanced hanya bisa memakai Face Swap; Pro bisa memakai semuanya.)

PERHATIAN: Selain Face Swap, semua template AI Offline lainnya (Imagine, Re-Imagine, Composite, dst.) memakai server AI internal dan MEMBUTUHKAN status AI Offline Server "Aktif". Face Swap TIDAK membutuhkan ini — ia memakai jalur pemrosesan wajah terpisah dan tetap bisa diproses meski status server masih "Tidak Aktif".

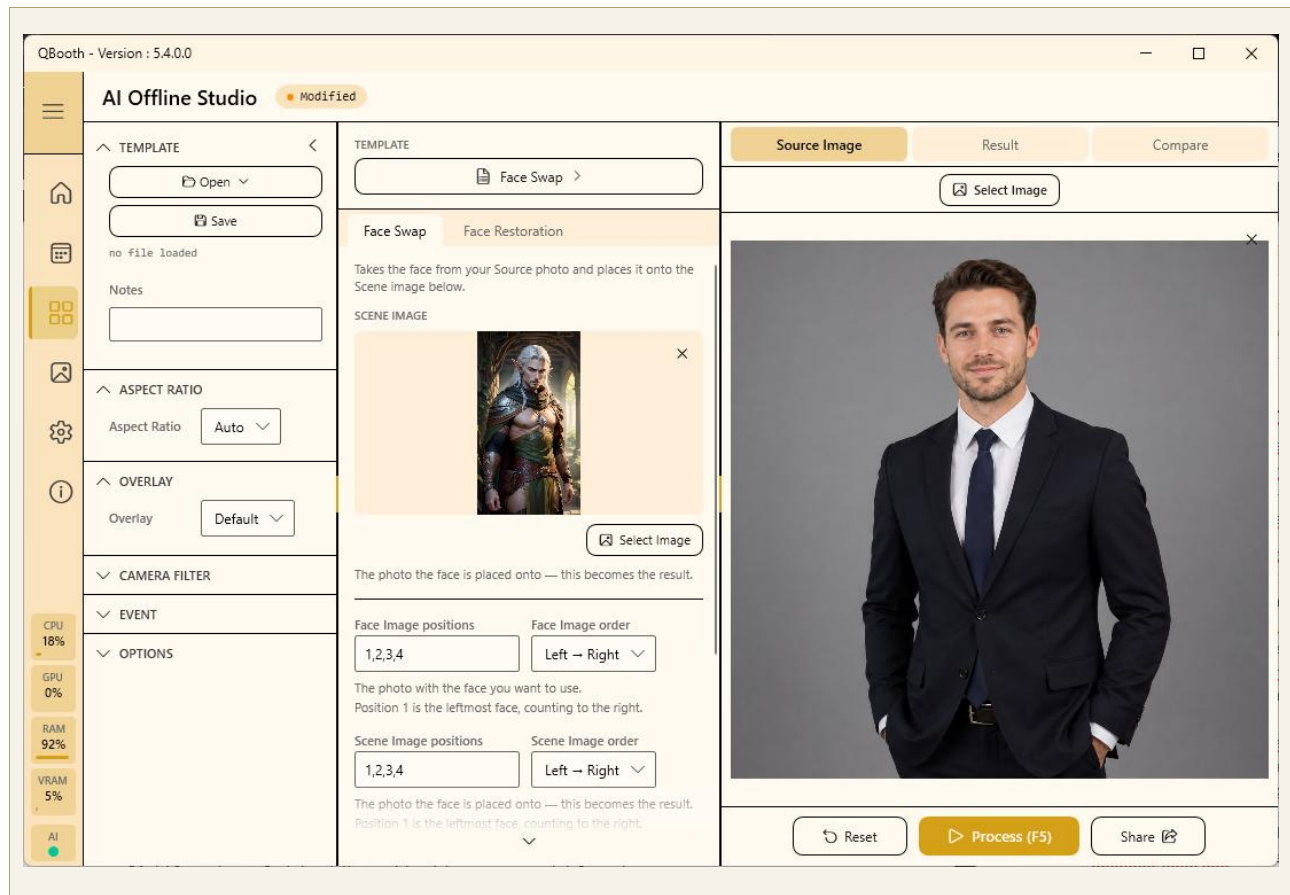
3.3.1 Tutorial: Membuat Template Face Swap

Template paling sering dipakai untuk event bertema tokoh atau kostum. Butuh dua gambar: Foto Sumber (wajah yang akan dipakai) dan Scene Image (foto latar/adegan tempat wajah itu ditempelkan).

80. Pilih template Face Swap dari dialog Select AI Template.
81. Di tab Source Image (kanvas tengah), muat/ambil Foto Sumber — foto yang wajahnya akan diambil.
82. Buka tab Face Swap. Pilih Scene Image — foto tempat wajah akan ditempelkan (wajib diisi).
83. Isi Face Image Sort (urutan baca wajah di Foto Sumber: kiri-ke-kanan, kanan-ke-kiri, atas-ke-bawah, dst.) dan daftar posisi wajah, contoh "1,2" bila ada dua wajah yang dipakai.
84. Isi Scene Image Sort dan daftar posisi wajah yang sama untuk Scene Image.
85. Periksa kotak Mapping Preview — di sini tampil pemetaan "Wajah # → Scene #" secara otomatis dari kedua daftar tadi. Pastikan tidak ada baris menggantung (tanda "—", artinya nomor tidak cocok).
86. Aktifkan Smart Faceswap bila ingin kualitas area sekitar wajah (rambut, latar) tetap tajam (memproses lebih lama).
87. Buka tab Face Restoration, aktifkan sakelar Face Restore bila ingin wajah hasil dihaluskan (memproses lebih lama).
88. Tekan Process (F5). Periksa hasil di tab Result.
89. Klik Save (mode studio mandiri) atau Save & Return (mode dari dalam Event).

TIPS: Bila Foto Sumber hanya berisi 1 wajah tapi Scene Image berisi banyak wajah, isi Face Image Sort dengan "1" saja — wajah tunggal itu otomatis akan ditempelkan ke SEMUA wajah yang terdeteksi di Scene Image.

PERHATIAN: Selalu periksa Mapping Preview sebelum Process. Bila jumlah nomor di kedua daftar tidak sama, kelebihan nomor akan diabaikan diam-diam (tidak error) — hasilnya bisa jadi wajah salah orang menempel di posisi yang salah tanpa peringatan tegas.



3.3.2 Tutorial: Membuat Template Imagine / Re-Imagine / Re-Imagine + Reference

- Imagine — murni teks-ke-gambar, TIDAK butuh foto sumber. Panel Source Image tidak akan tampil.
- Re-Imagine — mengubah foto tamu berdasarkan prompt teks. Butuh Source Image.
- Re-Imagine + Reference — sama seperti Re-Imagine, ditambah satu gambar acuan WAJIB diisi (tab Reference Image) supaya AI mengikuti gaya/kostum/komposisi tertentu.

90. Pilih salah satu dari ketiga template ini di dialog Select AI Template.

91. Bila ada tab Source Image, muat/ambil foto tamu.

92. Buka tab Prompt. Pilih mode Basic (kotak teks bebas) atau Dynamic (tampilan pratinjau; saat Process, sebuah jendela penyusun prompt terstruktur akan terbuka untuk diisi terlebih dulu).

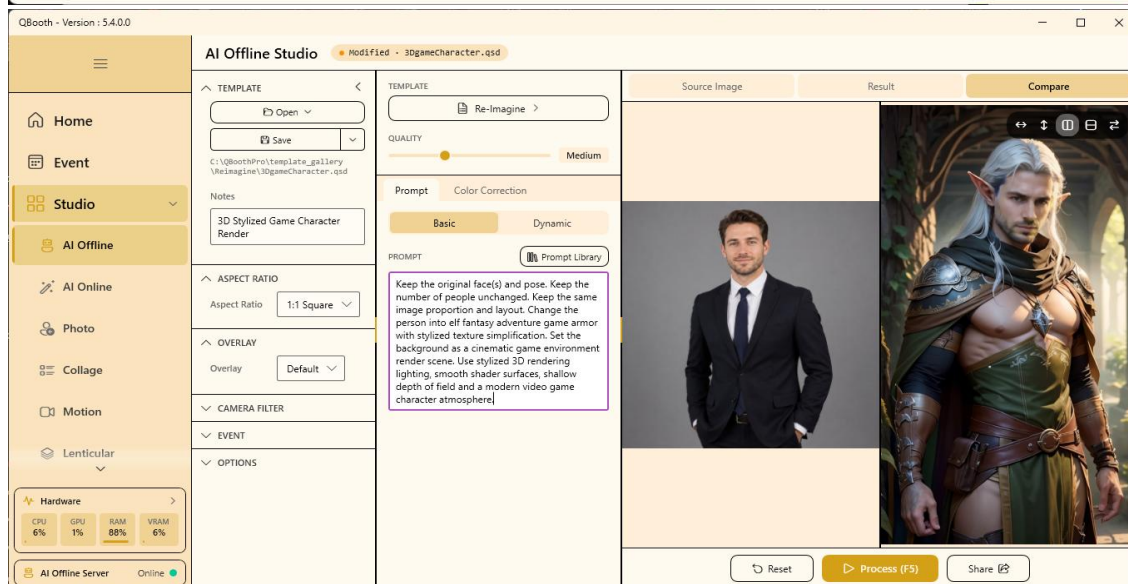
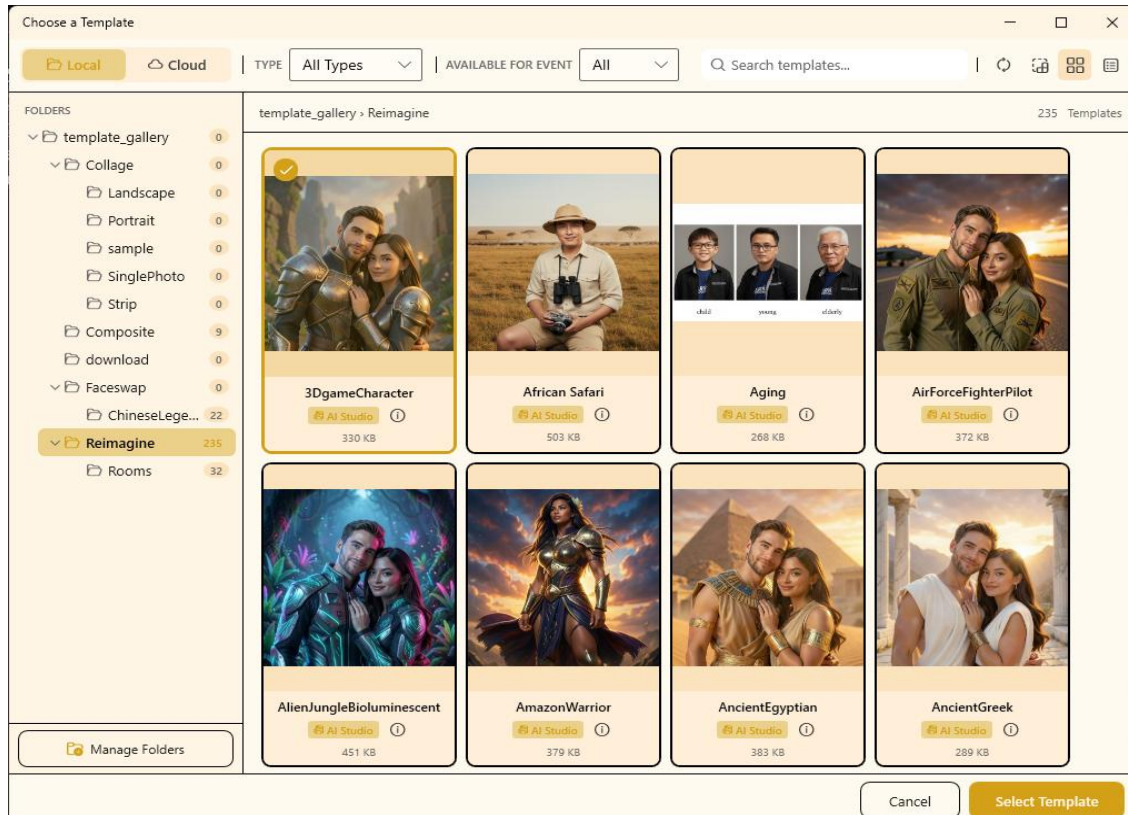
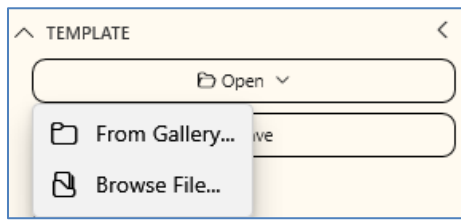
93. Bila ada tab Guide Image, isi dengan gambar PNG (WAJIB berformat PNG — Camera dan Clipboard sengaja dinonaktifkan untuk slot ini karena butuh kanal transparansi/alpha).

94. Bila ada tab Reference Image, isi gambar acuan (wajib diisi begitu tab ini muncul — tidak bisa dikosongkan).

95. Atur slider Quality bila tersedia (semakin tinggi = semakin lama tapi semakin detail hasilnya).

96. Atur Aspect Ratio di panel kiri bila diperlukan.

97. Tekan Process (F5), periksa hasil di tab Result, lalu Save / Save & Return.



TIPS: Anda bisa klik tombol Open – From Gallery (Local/Cloud) untuk membuka file contoh yang tersedia (lihat screenshot di atas).

PERHATIAN: Guide Image dan Reference Image itu BUKAN kolom opsional begitu tabnya muncul — keduanya wajib diisi, dan Save maupun Process akan diblokir dengan pesan error spesifik bila kosong.

3.3.3 Tutorial: Membuat Template Composite / Composite (Raw)

Composite menggabungkan foto tamu dengan gambar latar tertentu. Composite (Raw) melakukan penggabungan murni tanpa AI (lebih cepat); Composite biasa memakai AI untuk membaurkan hasilnya lebih halus.

98. Pilih Composite atau Composite (Raw) di dialog Select AI Template.
99. Muat foto tamu di tab Source Image.
100. Buka tab Background (Latar Belakang). Pilih gambar latar yang akan dipakai — WAJIB diisi.
101. Bila template ini juga menampilkan tab Guide Image / Reference Image / Prompt, isi sesuai kebutuhan (lihat langkah 3.3.2 di atas).
102. Tekan Process (F5), periksa hasil, Save / Save & Return.

TIPS: Jangan bingung antara Guide Image dan Background Image — Guide Image adalah PNG acuan pose/penjajaran (dipakai AI di balik layar), sedangkan Background Image adalah gambar latar yang benar-benar tampak di foto akhir.

3.3.4 Opsi Keluaran (berlaku untuk semua template AI Offline)

- Aspect Ratio — "Auto" mengukur otomatis dari dimensi foto sumber.
- Overlay — Global Setting / None / Custom (Custom menampilkan pemilih gambar bingkai sendiri).
- Options > Include Original — menyertakan foto asli (sebelum diproses AI) sebagai hasil tambahan, dengan pengaturan overlay sendiri yang terpisah.
- Before to After (video pengungkapan) — tersedia untuk template berbasis foto sumber dan Face Swap, membuat video transisi singkat dari foto sebelum ke sesudah.

TIPS: Tidak ada pengaturan format/resolusi keluaran per-Process — format berkas mengikuti template/model yang dipakai, dan kualitas JPEG/video diatur sekali secara global di Settings > Other.

3.4 Tutorial: AI Online Studio

AI Online Studio mengirim pekerjaan ke penyedia AI di cloud (fal.ai atau wavespeed.ai). Kelebihan: akses model terbaru, tidak membebani GPU lokal. Kekurangan: butuh internet stabil dan biaya per pemanggilan sesuai penyedia.

Menyiapkan API Key (wajib dilakukan lebih dulu, sekali per komputer)

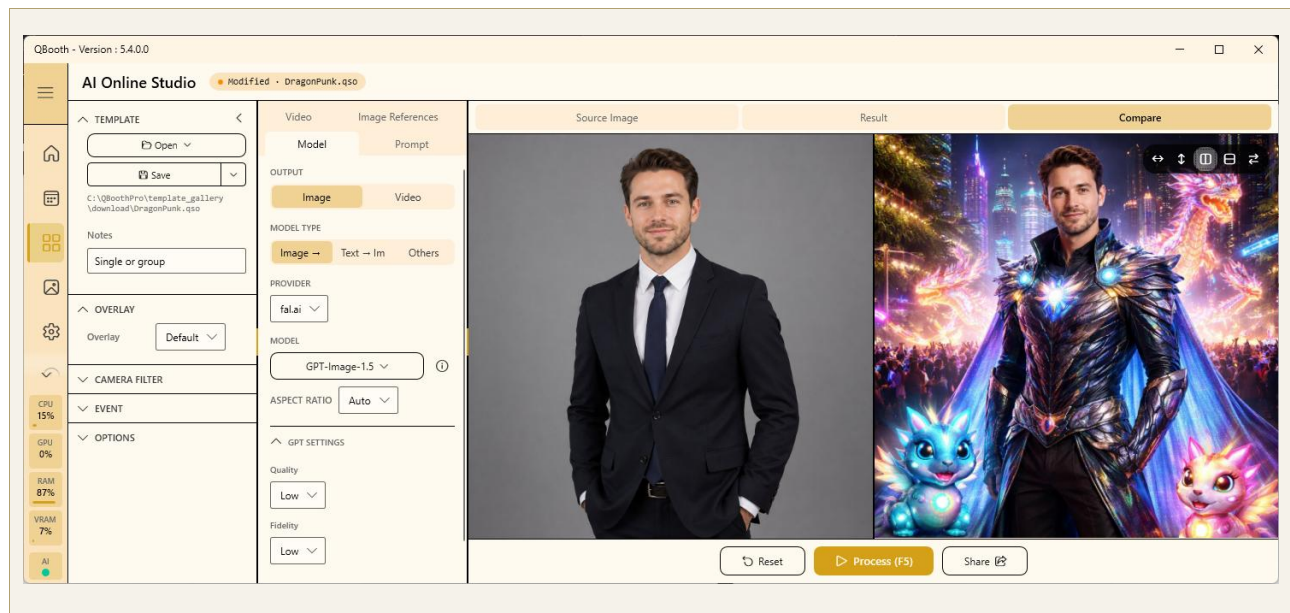
103. Buka <https://fal.ai> di peramban, klik Login (paling mudah pakai akun Google).
104. Setelah masuk, klik API Keys dari menu, lalu klik Add Key.
105. Isi deskripsi bila diperlukan (misalnya "Q-Booth Online Studio"), klik Create Key.
106. Segera salin API key yang muncul dan simpan di tempat aman — jendela ini tidak bisa dibuka lagi setelah ditutup, kunci tidak akan terlihat lagi.
107. Di QBooth, buka Settings > Other. Cari kolom AI-Online API Provider, pilih fal.ai (atau wavespeed.ai bila memakai penyedia itu).
108. Tempel API key ke kolom API Key.
109. Klik Save Settings.

PERHATIAN: Kunci API disimpan TERPISAH per penyedia (fal.ai dan wavespeed.ai punya kolom kunci masing-masing). Bila Anda memilih model dari wavespeed.ai tapi hanya mengisi kunci fal.ai, Process akan gagal dengan pesan "API key not set" walau sebenarnya Anda sudah pernah mengisi kunci untuk penyedia yang lain. Pastikan kunci diisi untuk penyedia model yang sedang dipakai.

Langkah-langkah Membuat Template AI Online

110. Buka AI Online Studio.
111. Tab Model: pilih jenis Output (Image atau Video), lalu Model Type, lalu Provider (fal.ai/wavespeed.ai), lalu klik tombol Model untuk memilih model spesifik dari daftar.
112. Atur Aspect Ratio. Bila model tergolong keluarga GPT, sebuah panel GPT Settings tambahan muncul (Quality Low/Medium/High, dan Fidelity untuk model image-to-image tertentu).
113. Tab Prompt (muncul bila model mendukung prompt): pilih mode Basic (teks bebas, ada tombol Library untuk memilih dari daftar prompt tersimpan) atau Dynamic (pratinjau + tombol Prompt Builder).
114. Tab Video (muncul bila model mendukung rantai video): nyalakan Generate Video bila ingin hasil gambar dilanjutkan menjadi video. Pilih Provider/Model video, Aspect Ratio video, dan isi Video Prompt sendiri.
115. Tab Image References (muncul bila model menerima banyak gambar acuan): klik Select Image berulang untuk menambah beberapa gambar sekaligus ke daftar (bukan slot tunggal).
116. Tab Background (muncul khusus untuk model penghapus latar): pilih Original atau Change Background beserta gambar latar penggantinya.
117. Muat foto sumber di kanvas Source Image bila model membutuhkannya.
118. Tekan Process (F5). Bila kunci API belum diisi untuk penyedia yang dipilih, akan muncul peringatan dan proses dibatalkan.
119. Periksa hasil di tab Result — tab Compare (before/after slider) tersedia bila ada foto sumber dan hasil yang sebanding.

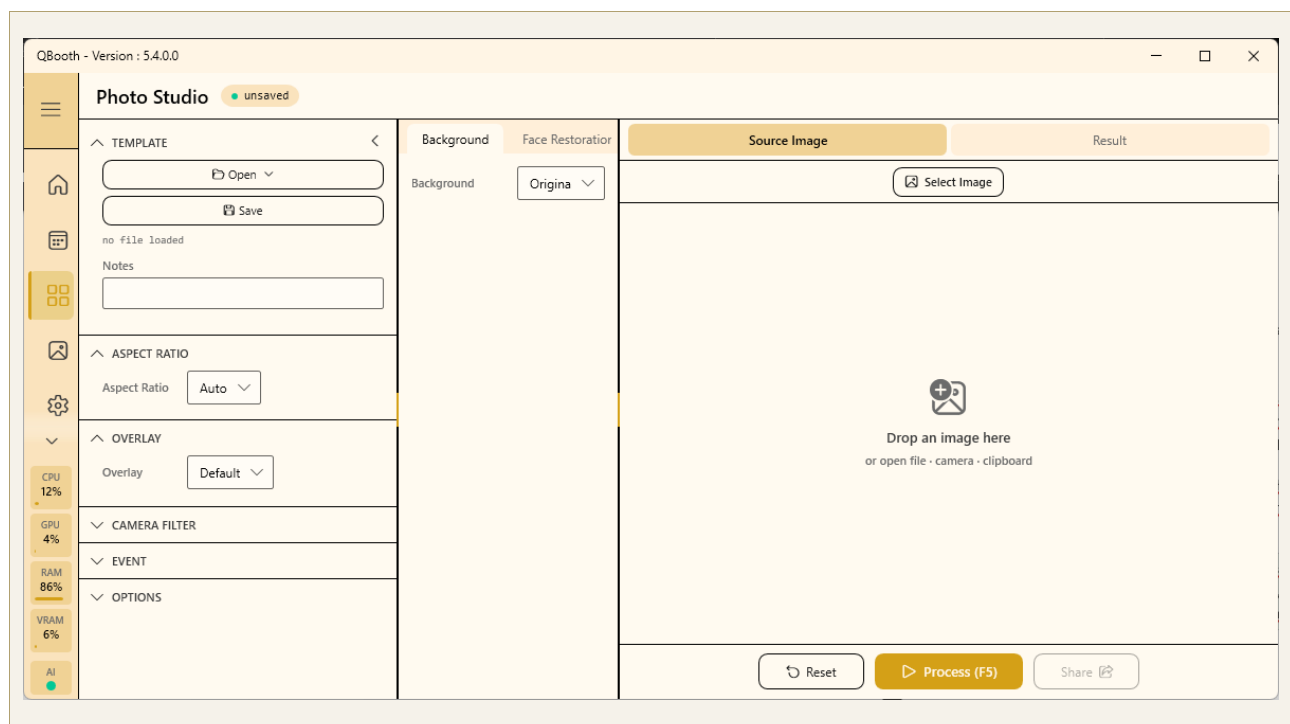
120. Save / Save & Return.



3.5 Tutorial: Photo Studio

Studio paling sederhana: foto biasa tanpa transformasi AI berat, tapi tetap mendukung penggantian latar dan perbaikan wajah dasar. Cocok untuk booth foto klasik yang mengutamakan kecepatan proses.

121. Buka Photo Studio.
122. Panel kiri: atur TEMPLATE (Notes), ASPECT RATIO, OVERLAY (Disabled/Default/Custom), CAMERA FILTER (opsional, filter khusus template ini), EVENT (Caption + Thumbnail), dan OPTIONS (Include Original).
123. Panel tengah, tab Background: pilih salah satu dari tiga opsi — Original (latar asli tetap), Remove Background (latar dihapus), atau Change Background (latar diganti gambar pilihan — muncul pemilih gambar tambahan bila dipilih).
124. Panel tengah, tab Face Restoration: nyalakan sakelar tunggal untuk menghaluskan wajah otomatis (gaya GFPGAN). Tidak ada panel face-swap/retouch lain di Photo Studio — untuk face swap gunakan AI Offline Studio atau layer Faceswap di Collage Studio.
125. Kanvas Source Image: ambil/muat foto tamu (kamera, papan klip, galeri, atau berkas). Bisa juga seret-lepas langsung ke kanvas.
126. Tekan Process (F5). Validasi otomatis: bila Change Background dipilih tapi belum ada gambar latar, atau Source Image masih kosong, Process akan ditolak dengan pesan jelas.
127. Periksa hasil di tab Result; tab Compare tersedia setelah Process berhasil.
128. Save / Save & Return.



3.6 Tutorial: Collage Studio

Collage Studio menyusun beberapa elemen (foto, teks, gambar) di atas satu kanvas berlapis — dipakai untuk strip foto, bingkai kotak ganda, atau tata letak cetak khusus lainnya.

3.6.1 Mengatur Kanvas

129. Buka Collage Studio. Sesi baru otomatis sudah punya kanvas kosong (bawaan rasio 2:3 Potret) — tidak ada tombol "Buat Kanvas Baru" terpisah.
130. Di panel kiri, bagian Canvas: pilih Aspect Ratio dari daftar preset, atau pilih "Custom Size" untuk mengetik Width dan Height sendiri.
131. Pilih Color latar kanvas lewat pemilih warna (preset/hex/RGB).
132. Setiap perubahan langsung memperbarui kanvas secara otomatis — tidak perlu tombol konfirmasi.

TIPS: Tentukan dulu Aspect Ratio/ukuran kanvas SEBELUM mengatur posisi lapisan secara detail. Posisi lapisan disimpan dalam bentuk persentase, jadi mengganti bentuk kanvas belakangan akan mengubah proporsi visual tiap lapisan meski angkanya tidak berubah.

3.6.2 Menambah dan Mengatur Lapisan (Layer)

133. Klik tombol + (Add Layer) di toolbar daftar lapisan. Lapisan baru bertipe Image File otomatis ditambahkan di posisi paling atas daftar dan langsung terpilih.
134. Di Layer Settings, ganti Type sesuai kebutuhan. Jenis lapisan yang tersedia: Plain Photo (foto diambil langsung saat sesi berjalan), Studio Template (menyisipkan template PS/OL penuh), Faceswap (seperti Plain Photo ditambah tukar wajah — hanya lisensi Advanced/Pro), Layer Result (lapisan rantai — kontennya adalah hasil dari lapisan lain), Static Text (teks tetap), User Input Text (tamu diminta mengetik saat sesi), Image File (gambar tetap, sama di setiap cetakan), dan QR Code (kode QR hitam-putih otomatis).
135. Bagian Content berubah mengikuti Type yang dipilih — misalnya Image File menampilkan pemilih gambar, Static Text menampilkan kotak teks.

PERHATIAN: Lapisan bertipe Plain Photo / Faceswap / Studio Template dengan mode input "Independent" TIDAK punya pemilih gambar di dalam editor. Fotonya baru diminta NANTI — saat Anda menekan Process di studio (kotak dialog pengambilan gambar otomatis muncul, satu kartu per lapisan), atau saat tamu sungguhan menjalani sesi di Camera Page event. Ini titik kebingungan paling umum bagi pengguna baru Collage Studio.

3.6.3 Mengatur Sumber Gambar (Source Image)

Khusus lapisan Plain Photo / Faceswap / Studio Template, bagian Source Image muncul dengan pilihan Input Image:

- Independent — lapisan (layer) ini mengambil foto sendiri secara terpisah (lihat peringatan di atas).
- From another layer Input — memakai foto MENTAH (sebelum diproses) dari lapisan lain.
- From another layer Result — memakai HASIL SUDAH DIPROSES dari lapisan lain (inilah mekanisme perantaraan/chaining).

3.6.4 Merantai Lapisan (Layer Result / Chaining)

136. Siapkan lapisan awal (starting layer) — Image File biasa, atau Plain Photo/Faceswap/Studio Template dengan Input Image = Independent.
137. Tambah lapisan baru, ubah Type menjadi Layer Result. QBooth otomatis memilihkan kandidat pertama yang tersedia supaya kombo tidak pernah kosong.
138. Di Content, kombo Layer memperlihatkan daftar lapisan lain yang boleh dijadikan sumber — lapisan yang bila dipilih akan membentuk lingkaran/putaran otomatis DISEMBUNYIKAN dari daftar ini (muncul catatan kecil "(N hidden to avoid cycle)" bila ada yang disembunyikan).
139. Klik "Match source shape" (opsional) untuk langsung menyamakan rasio bentuk lapisan ini dengan lapisan sumbernya — sekali jalan, bukan tautan hidup, boleh diubah lagi setelahnya.
140. Periksa panel CHAIN STATUS di bawah Geometry — menampilkan "Uses: <nama lapisan sumber>" dan/atau "Used by N layers:" beserta daftarnya. SELALU periksa panel ini sebelum menghapus lapisan mana pun.

TIPS: Menghapus lapisan yang punya lapisan turunan (dependent) TIDAK akan meninggalkan rujukan rusak. QBooth akan menampilkan konfirmasi berisi daftar dependennya, lalu secara otomatis memperbaikinya: lapisan yang memakai Source Image-nya akan dialihkan ke Independent, sedangkan lapisan Layer Result akan diubah menjadi Plain Photo + Independent.

3.6.5 Border, Geometry, dan Pengaturan Lapisan Lainnya

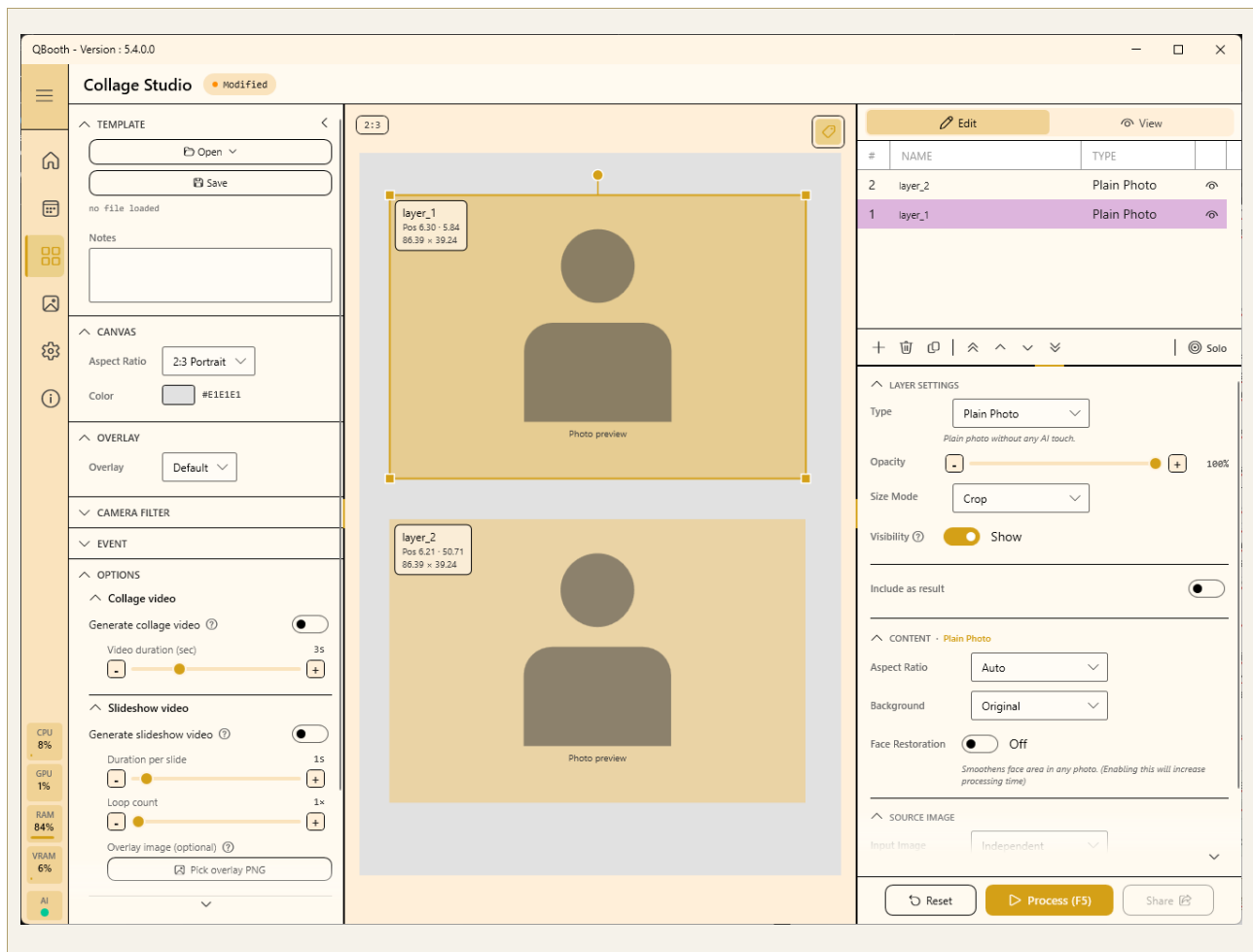
- BORDER — Enabled, Size (ketebalan 1–20), Radius (0–10, sudut membulat), Position (Inside/Outside/Center), Color.
- GEOMETRY — X, Y, W, H, R (Rotation), dengan sakelar satuan % atau px. Bisa diketik langsung, digeser slider, atau diseret/diputar langsung di kanvas — semuanya menyimpan ke data yang sama.
- Lapisan dengan rasio tetap (foto non-Auto, atau QR yang selalu 1:1) akan otomatis menyesuaikan Height saat Width diketik (dan sebaliknya) demi menjaga bentuknya.
- Layer Settings (selalu di atas panel kanan): Opacity, Size Mode (Crop/Fit), Visibility (sakelar ini BENAR-BENAR memengaruhi hasil cetak — beda dari ikon mata di daftar lapisan yang hanya sesi kerja), dan (khusus Plain Photo/Faceswap/Studio Template) Include as Result untuk menjadikan lapisan ini sebagai hasil terpisah tambahan.

PERHATIAN: Jangan tertukar antara dua jenis "sembunyikan" ini: ikon mata di baris daftar lapisan hanya menyembunyikan tampilan DI EDITOR selagi Anda bekerja (sesi kerja saja, tidak pernah tersimpan, tidak memengaruhi hasil cetak). Sakelar Visibility di Layer Settings BENAR-BENAR menghapus lapisan itu dari hasil akhir dan tersimpan permanen.

3.6.6 Reorder, Solo, dan Proses Akhir

141. Urutkan lapisan dengan menyeret baris di tabel, atau tombol toolbar Move to Top/Up/Down/Bottom. Baris paling ATAS di tabel = lapisan paling ATAS/DEPAN secara visual di kanvas.
142. Klik tombol Solo untuk menyorot hanya satu lapisan terpilih di kanvas (sesi kerja saja).
143. Tekan Process. Bila ada lapisan Independent, kotak dialog pengambilan gambar akan terbuka satu per satu untuk setiap lapisan yang membutuhkannya sebelum render dimulai.

144. Save / Save & Return.



3.6.7 Contoh Praktik: Strip Foto 2-Kotak

Contoh lengkap merancang template strip foto klasik, dari kanvas kosong sampai siap Process:

145. Buka Collage Studio (kanvas kosong bawaan sudah ada).
146. Di bagian Canvas, pilih Aspect Ratio = Custom Size, isi Width = 1200, Height = 1800 (atau pilih preset potret tinggi lainnya). Atur warna kertas strip bila diinginkan.
147. Karena secara default sudah ada satu layer Plain Photo, maka kita cukup klik + (Add Layer) untuk menambahkan layer kedua. Ubah Type menjadi Plain Photo.
148. Untuk kedua *layer*: biarkan Input Image = Independent (tiap kotak akan menjadi jepretan terpisah). Di Content, atur Aspect Ratio foto (misal 1:1 atau 3:2) supaya kedua kotak konsisten.
149. Atur GEOMETRY tiap lapisan agar tersusun rapi dari atas ke bawah, misalnya: Lapisan 1 Y=2% H=23%, Lapisan 2 Y=26%, Lapisan 3 Y=50%, Lapisan 4 Y=74% — semua X=5% W=90%. Gunakan sakelar px bila lebih nyaman mengetik angka piksel pasti terhadap kanvas 1200×1800.
150. Opsional: Anda bisa tambah lapisan lain bertipe Static Text atau QR Code, posisikan di sisa ruang margin strip (nama event/tanggal/tautan QR). Jika Anda ingin memasukkan gambar frame transparan PNG, tambah *layer* image dan posisikan di layer paling atas.
151. Beri BORDER tipis putih dengan Radius kecil pada tiap kotak foto agar terasa seperti bingkai strip foto klasik.

152. Urutkan ulang lapisan bila perlu (misalnya lapisan teks/QR harus di atas latar tapi boleh di bawah kotak-kotak foto karena tidak saling tumpang tindih).
153. Tekan Process untuk test run — karena kedua *layer* foto bersifat Independent, dialog pengambilan gambar akan terbuka otomatis satu per satu untuk keempat kotak sebelum hasil akhir dirender.
154. Hasil muncul di panel kanan (otomatis berpindah ke mode View). Gunakan Share untuk mengeksport/cetak/QR.
155. Jika Anda sudah puas dengan hasilnya, Save / Save & Return untuk nanti bisa digunakan lagi atau dimasukkan ke Event.

TIPS: Variasi kotak ganda (misalnya Before/After atau grid 2x2): pakai resep yang sama, tinggal ganti kanvas jadi persegi/landscape dan susun lapisan berdampingan alih-alih bertumpuk vertikal. Bila salah satu kotak ingin "mencerminkan" hasil kotak lain (misalnya kotak "After" memakai hasil Faceswap dari kotak "Before"), pakai Layer Result pada kotak tersebut, bukan Independent.

3.7 Tutorial: Motion Studio

Motion Studio membuat keluaran video: boomerang, rangkaian klip dengan transisi, dan musik latar.

3.7.1 Mengatur Output dan BGM

- 156. Buka Motion Studio.
- 157. Panel Output: pilih Aspect Ratio (bentuk kanvas video), Output FPS (Auto mengikuti FPS klip tertinggi, dibatasi maksimal 60), dan Resolution (Auto memakai ukuran asli sesuai Aspect Ratio; ini adalah batas atas, sumber tidak pernah diperbesar melebihi ini).
- 158. Panel BGM: klik Pick BGM untuk memilih berkas musik. Atur Volume (0–100%). Klik ikon Play untuk mendengarkan pratinjau langsung di dalam studio. Musik otomatis diulang/dipotong menyesuaikan panjang video akhir — Anda tidak perlu memotong berkas musiknya sendiri.

3.7.2 Menambah dan Mengatur Klip

- 159. Klik Add Clip untuk menambah kartu klip baru. Urutan dari atas ke bawah = urutan pemutaran — seret kartu untuk menyusun ulang.
- 160. Pilih Clip Type: Boomerang, Video Recording, Plain Photo, Video File, Image File, Studio Template, atau Faceswap (khusus lisensi Advanced/Pro ke atas).
- 161. Isi pengaturan sesuai tipe: Image File butuh Duration + pilihan Animation (No animation/Zoom In/Zoom Out/Pan Left/Pan Right); Video Recording butuh Record Duration, Playback Speed (0.5x/1x/1.5x/2x), dan sakelar Record Audio (otomatis nonaktif bila kecepatan bukan Normal/1x karena audio tidak bisa disesuaikan pitch-nya).
- 162. Klik pil transisi di antara dua klip untuk membuka Transition Editor. Pilih efek (Fade, Wipe, Slide, Circle Open/Close, Dissolve, Radial, Reveal, dan lain-lain) beserta durasinya dalam milidetik.
- 163. Perhatikan info di bawah daftar klip: jumlah klip, jumlah transisi, dan perkiraan durasi video akhir — diperbarui langsung setiap ada perubahan.

PERHATIAN: Durasi transisi yang Anda ketik akan otomatis DIPOTONG (clamp) saat Process bila klip di kedua sisinya terlalu pendek — batas amannya adalah durasi klip terpendek dikurangi 0,5 detik. Bila hasil pemotongan itu kurang dari 0,6 detik, transisi berubah jadi potongan langsung (hard cut). Editor akan menampilkan peringatan merah saat batas ini terlampaui.

3.7.3 Membuat Klip Boomerang (Clip Editor + SEQUENCE)

- 164. Tambah klip baru, pilih Clip Type = Boomerang.
- 165. Pilih Source Video: Video Recording (rekam langsung, punya Record Duration sendiri) atau Studio Template (memakai video hasil dari template OL/AI yang disisipkan).
- 166. Klik Open... di bagian Clip Editor untuk membuka jendela penyusun gerakan Boomerang secara penuh.
- 167. Pilih salah satu Preset bawaan sebagai titik awal: Classic Boomerang (6 gerakan, maju-mundur klasik), Hype Ramp (5 gerakan, kecepatan meningkat), Bounce Pro, Rewind Rush, atau Showtime (7 gerakan, klimaks besar) — atau mulai dari daftar kosong.

168. Setiap gerakan (segmen) di daftar punya 3 parameter: Direction (Forward/Reverse — gerakan pertama selalu terkunci Forward), Distance (0–100% dari sisa jarak ke arah itu), dan Speed (0.25x sampai 3x).
169. Tambah/hapus/urutkan gerakan dengan Add Section dan tombol per-baris (gerakan pertama tidak bisa dihapus).
170. Perhatikan bilah SEQUENCE — lebar tiap segmen sebanding dengan porsi waktunya, warna abu-abu = maju, warna kuning keemasan = mundur. Perkiraan "Output $\approx$ Xs" tampil di bawahnya.
171. Opsional: tambahkan Effect overlay (video WebM transparan, mis. efek kilau/cahaya) dengan pengaturan opacity dan kecepatan sendiri.
172. Klik Apply & Preview untuk melihat hasil sungguhan (memakai mesin render yang sama seperti Process akhir).
173. Klik Save untuk mengembalikan resep gerakan ke klip. Bila ingin dipakai ulang di klip lain, klik "+ Create Preset" untuk menyimpannya sebagai preset kustom Anda sendiri — akan muncul di daftar preset (bisa di-Update, Delete, Export ke berkas .qboom untuk dibagikan, atau Import lagi nanti).

TIPS: Enam gerakan pada preset Classic Boomerang hanyalah TITIK AWAL/CONTOH, bukan batas baku. Anda bebas menambah atau mengurangi jumlah gerakan sesuai selera.

3.7.4 Proses Akhir

174. Periksa perkiraan total durasi di info bar bawah daftar klip.
175. Tekan Process (F5). QBooth akan memblokir dengan pesan jelas bila: belum ada klip sama sekali, ada klip yang belum lengkap datanya, template AI Online yang dipakai sebagai sumber Boomerang ternyata menghasilkan gambar (bukan video), atau ada rantai sumber gambar antar-klip yang membentuk lingkaran.
176. Gunakan sakelar Edit/Result untuk berpindah antara menyusun dan meninjau video jadi.
177. Save / Save & Return.

3.8 Tutorial: Lenticular Studio

Lenticular Studio menyiapkan cetakan lenticular: beberapa gambar diselang-seling menjadi satu lembar cetak yang, bila ditemplei lensa lenticular, terlihat berubah atau bergerak saat dilihat dari sudut berbeda.

3.8.1 Tutorial Lengkap: Pitch Test (WAJIB dilakukan sebelum mencetak)

Pitch Test adalah kalibrasi satu kali untuk kombinasi printer + kertas + lensa Anda. Nilai pitch (LPI, lines-per-inch) yang tertulis di kemasan lensa sering meleset sedikit dari kenyataan cetak — selisih kecil saja bisa membuat hasil akhir tampak buram atau berbayang.

178. Buka Lenticular Studio. Klik tombol "Open Pitch Test..." — tombol ini selalu terlihat, tepat di bawah bagian Template, tidak tersembunyi di dalam menu manapun.
179. Di kolom Band Settings: isi LPI target (sesuai angka pada kemasan lensa Anda) dan DPI (resolusi cetak printer). Pilih Direction — Vertical atau Horizontal — HARUS sesuai arah rusuk fisik lensa Anda.
180. Atur Step Size (kehalusan selisih antar pita uji, bawaan 0.05) dan Range (seberapa jauh di atas/bawah nilai target yang diuji, bawaan 0.5).
181. Biarkan "Maximize accuracy (fit to page)" tercentang (bawaan) supaya lebar/tinggi pita otomatis menyesuaikan ukuran kertas — atau matikan untuk mengetik ukuran manual sendiri.
182. Di kolom Printer Settings: pilih Printer, atur Paper Size dan Orientation. Klik Printer Properties untuk membuka pengaturan driver Windows langsung.
183. Ikuti kartu Printer Tips di dalam dialog: set printer ke kualitas TERTINGGI (High Quality), jenis media Foto/Glossy, matikan Borderless Printing, dan matikan Bidirectional Printing.
184. Perhatikan angka "Total Bands: N | Estimated Pages: N" yang diperbarui otomatis.
185. Klik Print Pitch Test untuk mencetak langsung (atau Save as PNG untuk menyimpan berkasnya lebih dulu).
186. Tempelkan lensa lenticular fisik ke atas lembar cetak, sejajarkan dengan kisi pita.
187. Lihat cetakan dari JARAK PANDANG SEBENARNYA (jarak tamu akan melihat hasil akhir nanti).
188. Miringkan kepala Anda ke kiri-kanan (bila Direction = Vertical) atau ke atas-bawah (bila Direction = Horizontal).
189. Cari SATU pita yang label angkanya berubah TEGAS dari hitam pekat ke putih pekat saat kepala dimiringkan (bukan blur/berbayang) — angka pada pita itulah nilai LPI yang benar untuk kombinasi printer, kertas, dan lensa Anda.
190. PENTING: tutup dialog Pitch Test, lalu KETIK MANUAL angka LPI tersebut ke kolom LPI di tab Lens. Dialog ini TIDAK menuliskan hasilnya secara otomatis.

PERHATIAN: Ulangi Pitch Test setiap kali printer, jenis kertas, ATAU lensa diganti — kalibrasi ini spesifik untuk satu kombinasi hardware/media, tidak bisa dipakai untuk kombinasi lain.

×

Pitch Test Calibration

INSTRUCTIONS

1. Print or save the test sheet.
2. View the print from your intended distance.
3. Tilt your head left and right.
4. Find the band that switches from Solid Black to Solid White all at once.

BAND SETTINGS

LPI

40

DPI

600

Direction

Vertical

Horizontal

Step Size

0.05

Range

0.5

Smaller = more precise bands

±LPI range to test

BAND DIMENSIONS

☒ Maximize accuracy (fit to page)

Width (in)

3.2

Height (in)

0.35

PRINTER TIPS

- Set printer preferences to HIGH QUALITY
- Use Photo Paper / Glossy media settings
- Turn OFF Borderless printing
- Turn OFF Bidirectional printing

PRINTER SETTINGS

Printer

ALGOO LABEL PRINTER

Printer Properties

Preferences

Paper Size

94mm x 145mm

Orientation

Portrait

Landscape

Total Bands: 21 | Estimated Pages: 4

Save as PNG

Print Pitch Test

3.8.2 Tab Lens — Parameter Fisik

191. Buka tab Lens.
192. Pilih Direction (Vertical/Horizontal) — harus sama persis dengan yang dipakai saat Pitch Test.
193. Isi LPI (hasil dari Pitch Test) dan DPI.
194. Isi Lens W (inch) dan Lens H (inch) — ukuran fisik lembar lensa yang dipakai.
195. Nyalakan "Enable Separator (Reduce Ghosting)" bila ingin transisi antar gambar lebih tajam dan bersih (menambah sedikit jarak penyangga antar gambar).

3.8.3 Tab Images — Menyusun Lapisan

196. Buka tab Images.
197. Klik ikon + pada toolbar di atas tabel Layers untuk menambah lapisan gambar baru.
198. URUTAN BARIS DI TABEL = URUTAN INTERLACE. Setiap lapisan menjadi satu gambar yang diselang-seling pada lembar akhir — mengubah urutan mengubah gambar mana yang tampak dari sudut pandang mana, bukan sekadar urutan daftar biasa.

199. Pilih Type per lapisan: Plain Photo, Studio Template (sisipkan template PS/OL/AI penuh), Faceswap (berlisensi), atau Image (gambar statis).
200. Pilih Size Mode: Crop atau Fit.
201. Isi Content sesuai Type yang dipilih (sama seperti pemilih gambar di studio lain).
202. Opsional: buka bagian Result (tertutup bawaan) per lapisan, nyalakan "Include as result" bila ingin lapisan itu JUGA menjadi gambar hasil terpisah di galeri (independen dari lembar lenticular gabungan).

TIPS: Overlay diterapkan PER LAPISAN sebelum proses interlace — jadi overlay ikut "terpotong-potong" oleh pola lensa pada hasil akhir. Tidak ada overlay terpisah yang diterapkan ke lembar gabungan.

PERHATIAN: Hasil lenticular berukuran SANGAT besar (PNG resolusi cetak penuh, bisa 600 DPI) dan sengaja TIDAK ikut diunggah ke QR/cloud (ShouldUpload=false) — yang diunggah hanyalah salinan kecil tiap lapisan. Di jendela Share, tombol Adjust untuk lenti dinonaktifkan (proses interlace sangat peka terhadap perubahan piksel), dan Print otomatis memakai ukuran 1:1 asli demi menjaga akurasi pitch.

3.8.4 Proses Akhir

203. Tekan Process (F5). Periksa hasil.
204. Save / Save & Return.

3.9 Tutorial: Flipbook Studio

Flipbook Studio mengubah rekaman video pendek menjadi lembar-lembar cetak yang, setelah dijilid, membentuk buku balik beranimasi (flip book).

3.9.1 Tab Settings

- 205. Buka Flipbook Studio, tab Settings.
- 206. Isi Paper Size (inch) — Width dan Height.
- 207. Isi Composition — Rows × Columns, yaitu berapa bingkai kecil yang muat dalam satu lembar cetak.
- 208. Isi Frame Per Second — kecepatan animasi sekaligus dipakai menghitung perkiraan jumlah halaman.
- 209. Pilih Binder Position: Left, Right, Top, Bottom, atau None. Ini menentukan sisi mana yang diberi margin kosong untuk dijilid.
- 210. Isi Binder Size (piksel) — lebar margin kosong pada sisi penjilidan tersebut.
- 211. Pilih Line Color dan isi Safety Margin (piksel) — garis panduan visual berwarna agar Anda tahu batas aman sebelum konten terpotong saat pemotongan kertas.
- 212. Pilih Image Size: Crop atau Fit.
- 213. Pilih Image Order: Left-Right atau Top-Bottom (urutan baca bingkai dalam grid Rows×Columns).

PERHATIAN: Binder Position HARUS sesuai sisi penjilidan fisik yang sebenarnya. Bila Anda memilih "Left" tapi buku dijilid di atas, margin kosong akan berada di sisi yang salah dan konten bisa terpotong saat dijilid.

3.9.2 Tab Content — Sumber Video

- 214. Buka tab Content.
- 215. Pilih sumber: Studio Template (menyisipkan template PS/OL/AI penuh) atau Video Recorder (rekam langsung — atur Aspect Ratio, Record Duration, Playback Mode [Normal/Reverse/Boomerang], dan Playback Speed [0.5x/1x/1.5x/2x]).
- 216. Perhatikan perkiraan jumlah halaman yang tampil otomatis di bawah pilihan sumber.

TIPS: Playback Mode = Boomerang MELIPATGANDAKAN durasi efektif video untuk perhitungan halaman (rekaman 5 detik dihitung setara 10 detik) — perkiraan jumlah halaman cetak akan kira-kira dua kali lipat dari mode Normal.

PERHATIAN: Bila memakai sumber Studio Template, perkiraan halaman memakai asumsi durasi 5 detik tetap (karena durasi sebenarnya baru diketahui setelah sub-template benar-benar dijalankan) — anggap angka ini sebagai perkiraan kasar saja, bukan jaminan pasti.

3.9.3 Tab Cover Image

- 217. Buka tab Cover Image.
- 218. Nyalakan sakelar "Use cover image" bila ingin ada halaman sampul.

- 219. Pilih gambar sampul (Camera dinonaktifkan untuk slot ini — sampul harus berupa berkas tersimpan, bukan foto langsung).
- 220. Bila ingin sampul juga diberi bingkai overlay, centang "Apply overlay for cover page" di bagian Overlay panel kiri.

PERHATIAN: Pemilih gambar sampul tetap bisa diklik/diisi walau sakelar "Use cover image" sedang mati. Bila lupa menyalakan sakelarnya, gambar yang sudah dipilih TIDAK akan ikut dipakai saat Process — selalu periksa sakelarnya, bukan hanya isian gambarnya.

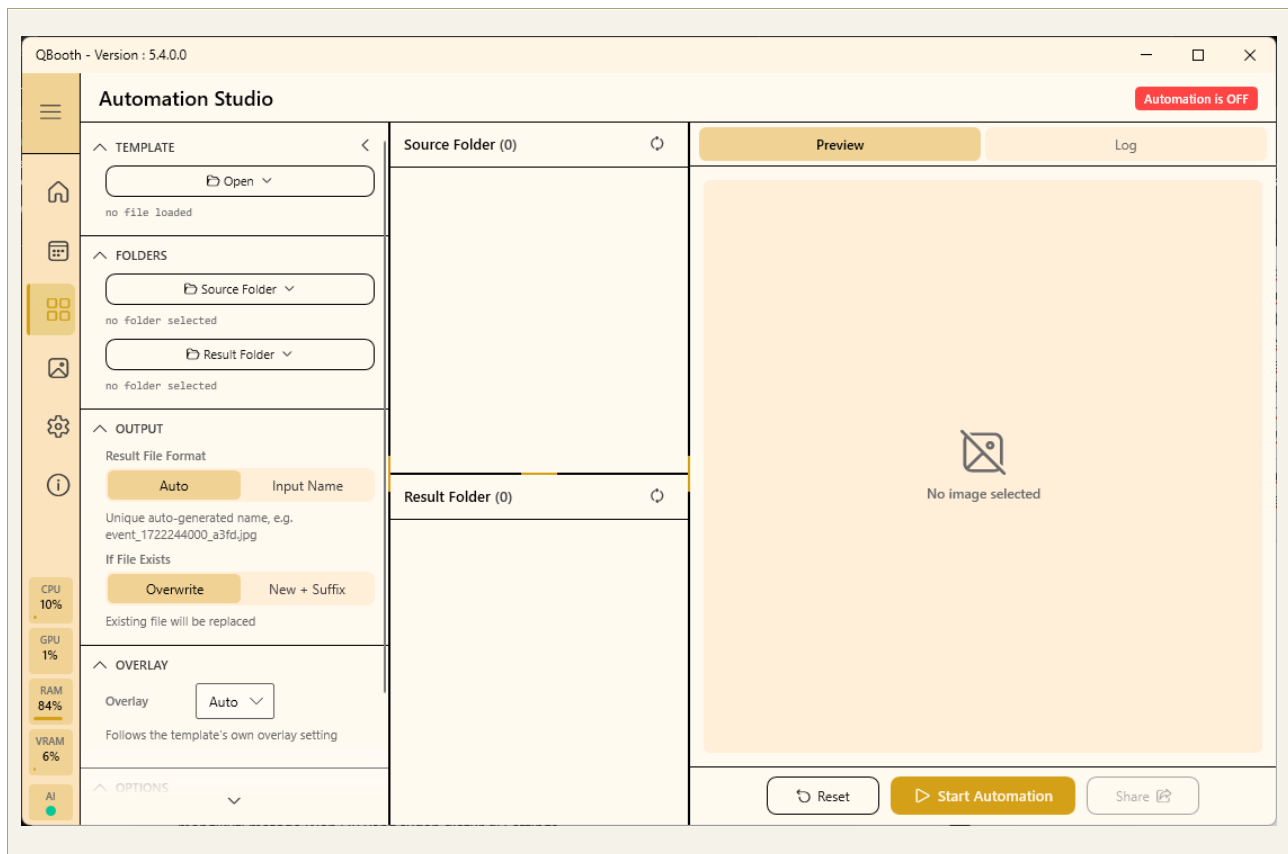
3.9.4 Preview / Result dan Proses Akhir

- 221. Gunakan sakelar Preview/Result di kanan atas kanvas. Preview menampilkan satu halaman contoh yang diperbarui langsung mengikuti perubahan pengaturan (bukan hasil akhir yang sesungguhnya).
- 222. Tekan Process (F5). Hasil beberapa halaman muncul di mode Result dengan navigasi Previous/Next.
- 223. Save / Save & Return.

3.10 Tutorial: Automation Studio

Automation Studio BERBEDA dari 7 studio lainnya — ia bukan untuk merancang SATU template kreatif, melainkan untuk memproses banyak berkas SECARA MASSAL dan OTOMATIS, tanpa campur tangan operator per foto. Cocok untuk booth yang memakai kamera pihak ketiga (menulis foto ke folder bersama) atau mengolah ulang arsip foto dalam jumlah besar.

PERHATIAN: Automation Studio dirancang untuk mengambil alih SATU komputer secara khusus selama berjalan — sebaiknya dijalankan di PC terpisah/khusus, bukan disambi dengan pekerjaan lain.



3.10.1 Langkah-langkah Pengaturan

224. Buka Automation Studio.
225. Klik Open di bagian Template, pilih template lewat From Gallery, Browse File, atau Recent Files. SYARAT WAJIB: template harus punya TEPAT SATU slot input gambar dan TIDAK ADA kolom teks/isian apa pun. Studio yang didukung: Photo Studio, Online Studio (khusus keluaran gambar — bila rantainya berakhir di video, template DITOLAK), AI Studio, Collage, dan Face Swap. Motion, Lenticular, dan Flipbook TIDAK didukung di sini.
226. Klik Open di bagian Source Folder — pilih folder yang akan DIPANTAU. Berkas paling lama diproses lebih dulu (urutan antrean).
227. Klik Open di bagian Result Folder — pilih folder keluaran (dibuat otomatis bila belum ada).

- 228. Di bagian Output: pilih File Format — Auto (nama otomatis) atau Use Input Filename (perlu diisi Prefix). Bila memilih Use Input Filename, atur juga If File Exists: Overwrite atau Create New (with suffix).
- 229. Di bagian Overlay: pilih Auto (ikut pengaturan overlay template), Custom (satu gambar timpa semua hasil — pilih gambarnya), atau Off (paksa tanpa overlay apa pun).
- 230. Di bagian Options, nyalakan "Auto-upload to Web QR" bila setiap hasil ingin langsung diunggah mengikuti metode Web QR yang sudah diatur di Settings.
- 231. Di bagian Timing, atur Delay Between Files (detik, minimal 1, bawaan 5) — jeda hitung mundur antar berkas sebelum lanjut otomatis (operator bisa menjeda).

3.10.2 Menjalankan dan Memantau

- 232. Klik tombol besar Start (berubah menjadi Stop selagi berjalan; badge status di judul berubah dari "OFF" merah menjadi "ON" hijau).
- 233. QBooth memvalidasi dulu — akan menolak Start dengan peringatan jelas bila delay tidak valid, template belum dimuat, Source/Result Folder belum diisi atau tidak valid, mode Use Input Filename tapi Prefix kosong, atau mode Custom Overlay tapi belum ada gambar dipilih.
- 234. Selama berjalan: setiap berkas baru yang masuk ke Source Folder memicu dialog hitung mundur (sesuai Delay Between Files) sebelum diproses otomatis lewat jendela Processing yang sama seperti studio lain.
- 235. Berkas yang berhasil diproses dipindahkan ke subfolder done\; yang gagal dipindahkan ke error\ dan antrean tetap berlanjut ke berkas berikutnya.
- 236. Panel Preview (kanan) menampilkan berkas yang sedang dipilih dari daftar Source atau Result; otomatis melompat ke hasil terbaru setiap kali proses berhasil.
- 237. Panel Log mencatat semua kejadian dengan cap waktu — pemuatan template, mulai/berhenti, sukses/gagal per berkas, dan status unggahan.
- 238. Klik Stop untuk menghentikan — proses berhenti di titik pemeriksaan berikutnya, bukan seketika di tengah pemrosesan satu berkas.

TIPS: Bila aplikasi atau PC mati mendadak di tengah antrean, cukup jalankan Start lagi — folder Source itu sendiri adalah antreannya, jadi tidak ada pekerjaan yang hilang atau terduplikasi selama berkas belum pindah ke done\ atau error\.

Bagian 4 — Merangkai Template Menjadi Event Utuh

Setelah template-template terkumpul di bagian Templates, langkah berikutnya adalah mengelompokkan (Categories), merancang tampilan layar kiosk (Page Designer), mengatur bingkai tambahan (Overlay), membuat kuesioner (Survey), dan mengatur cara hasil sampai ke tamu (Printing & Sharing).

4.1 Tutorial: Membuat Kategori

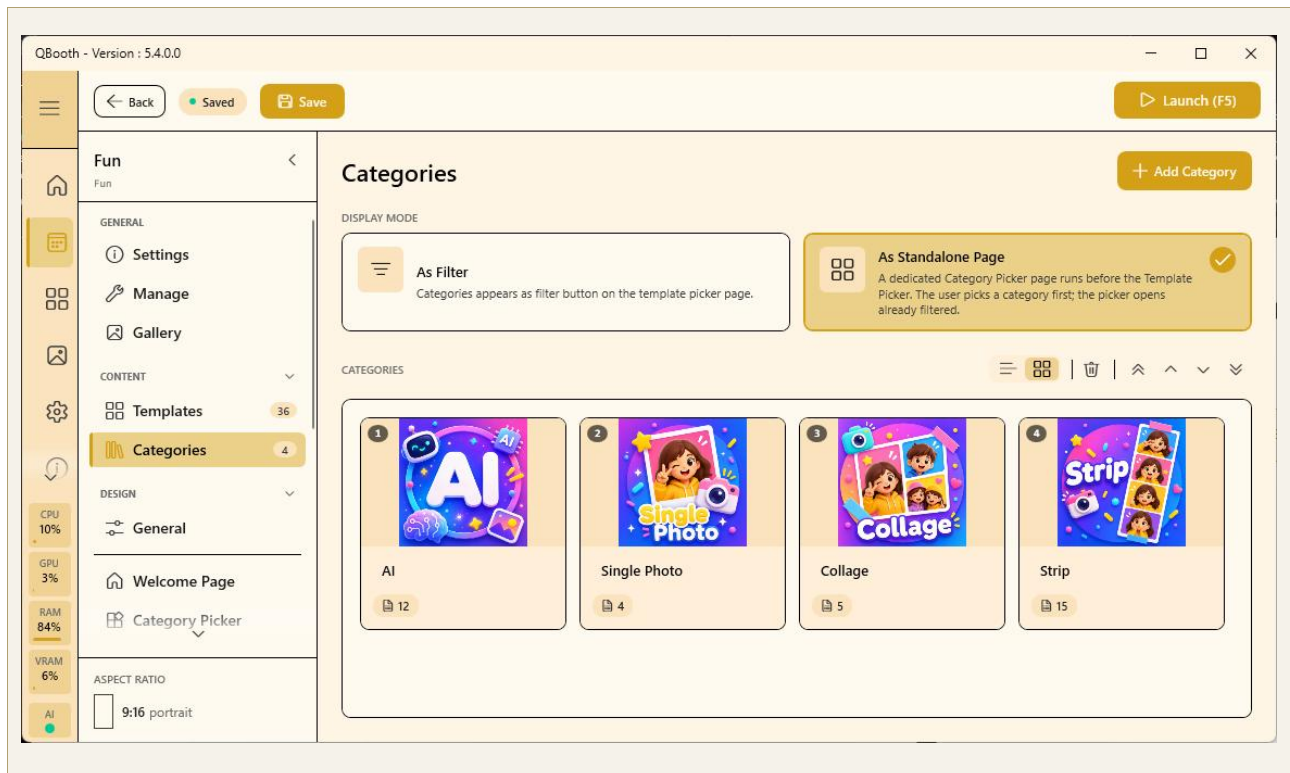
- 239. Buka bagian CONTENT > Categories.
- 240. Klik Add Category. Sebuah baris baru bernama "New Category" langsung ditambahkan dan terpilih.
- 241. Ganti nama lewat kolom Name (bisa diedit langsung di baris).
- 242. Klik thumbnail baris untuk membuka pemilih Cover (Gallery/File/Clipboard) — gambar ini dipakai sebagai sampul kategori.
- 243. Seret baris untuk mengurutkan, atau pakai toolbar Top/Up/Down/Bottom. Tersedia juga sakelar tampilan List/Card.
- 244. Pilih Display Mode: Filter (kategori tampil sebagai chip penyaring langsung di halaman Template Picker — tanpa halaman tambahan) atau Standalone (menambahkan halaman Category Picker tersendiri yang berjalan SEBELUM Template Picker; tamu memilih kategori dulu baru melihat template yang sudah tersaring).

PERHATIAN: Mode Display "Standalone" adalah SATU-SATUNYA cara membuat halaman Category Picker muncul di panel DESIGN. Selama mode masih Filter (bawaan), item navigasi Category Picker tidak akan terlihat sama sekali di panel kiri — ini sering dikira fitur yang hilang, padahal hanya perlu mengganti Display Mode.

- 245. Untuk menautkan template ke kategori: buka kembali bagian Templates (BUKAN dari Categories), klik chip Category pada baris template yang dituju, lalu pilih dari menu yang muncul (menu ini terisi otomatis dari daftar kategori terbaru).

TIPS: Badge angka jumlah template di samping tiap kategori bisa DIKLIK — otomatis melompat ke bagian Templates yang sudah tersaring hanya menampilkan kategori itu. Cara cepat merapikan/memeriksa penandaan setelah menandai banyak template sekaligus.

PERHATIAN: Menghapus kategori yang masih dipakai template TIDAK akan meninggalkan rujukan rusak — dialog konfirmasi akan menyebutkan jumlah template yang terpengaruh, dan setelah dikonfirmasi, semua template itu otomatis dipindah ke "No Category".



4.2 Tutorial: Page Designer — Merancang Tampilan Kiosk

Bagian DESIGN adalah perancang tampilan layar kiosk, mirip aplikasi desain grafis. Setiap halaman runtime punya kanvas sendiri seukuran rasio event.

4.2.1 Pola Interaksi Umum (berlaku di semua 7 halaman)

- 246. Buka salah satu halaman di grup DESIGN.
- 247. Klik + Add element di toolbar. Menu jenis elemen muncul — umumnya Text / Image / Video (Shape sudah tidak tersedia lagi per desain terbaru); Welcome Page juga menawarkan jenis Button.
- 248. Klik jenis elemen pilihan — elemen langsung muncul di kanvas pada posisi bawaan (posisi elemen berikutnya digeser sedikit supaya tidak menumpuk persis).
- 249. Klik elemen (di kanvas atau di daftar Elements kiri) untuk memilihnya. Panel properti di kanan menampilkan: NAME di atas, lalu blok khusus jenis elemen (mis. Text = label + pengatur font; Image/Video = pemilih + pratinjau), GEOMETRY (X/Y/W/H dalam persen kanvas — bisa juga diseret langsung pegangannya di kanvas), APPEARANCE (Opacity 0–100%, Corner Radius 0–100% dengan 100 = bentuk pil/lingkaran), dan ANIMATION (Entrance di atas, Idle di bawah — masing-masing punya pengaturan Speed/Intensity/Direction/Delay).
- 250. Di daftar Elements, seret untuk mengubah urutan tumpuk (z-order), klik ikon mata untuk sembunyikan/tampilkan, klik ikon tempat sampah untuk menghapus (HANYA elemen bebas — elemen "wajib"/bintang bisa disembunyikan tapi tidak bisa dihapus permanen).
- 251. Klik tombol Preview (atau tekan F9 di mana pun dalam jendela perancang halaman ini) untuk melihat pratinjau non-interaktif — animasi/transisi ikut diputar, tapi TIDAK ADA sesi kamera/proses sungguhan yang berjalan.

TIPS: F9 Preview berfungsi di ke-7 perancang halaman (Welcome, Category Picker, Template Picker, Camera, Input, Processing, Result). Hanya Camera Page yang punya mode tambahan F10 Simulate — lihat Bagian 5.1.

4.2.2 Welcome Page

- 252. Atur elemen bintang StartButton: mode Text (Label + pengatur font + warna latar) atau mode Image (gambar Standby + opsional gambar Pressed terpisah). Pilih Click Effect: Brightness flash (bawaan), Glow pulse, atau None.
- 253. Buka tab Page (terpisah dari tab Elements): atur Background (warna solid atau kumpulan gambar), kumpulan musik latar (BGM), dan Idle Video beserta waktu jeda sebelum videonya mulai diputar.
- 254. Tambahkan elemen bebas Text/Image/Video sesuai kebutuhan tampilan.

TIPS: Halaman ini juga menjadi layar SIAGA (idle) saat booth tidak disentuh — itulah kenapa pengaturan Idle Video paling relevan justru di halaman ini, bukan di halaman lain.

4.2.3 Category Picker (hanya muncul bila Display Mode Categories = Standalone)

- 255. Elemen bintangnya adalah galeri kartu kategori (gambar sampul atau nama sebagai cadangan bila sampul kosong).
- 256. Tidak ada mode Simulate untuk halaman ini — hanya F9 Preview.

4.2.4 Template Picker

- 257. Klik elemen bintang Gallery, lalu pilih Layout: Grid (berhalaman), Scroll (geser menerus), atau Carousel (kartu tengah + ekor mengintip di kiri-kanan). Setiap Layout punya pengaturan Direction sendiri di bagian paling atas editornya.
- 258. Atur jumlah kartu per baris, jumlah baris, rasio kartu (atau custom), Fit, spacing, corner radius, dan (khusus Carousel) kartu sampling serta loop.
- 259. Elemen Navigation (tombol sebelumnya/berikutnya) adalah elemen TERPISAH, murni visual — tidak mengatur arah geser sentuh.
- 260. Bila mode kategori Filter (bukan Standalone) sedang aktif, sebuah tombol dengan aksi "OpenCategoryFilter" bisa ditambahkan di halaman ini untuk membuka overlay penyaring kategori.

TIPS: Di editor halaman ini, bagian GEOMETRY elemen Gallery sengaja diletakkan PALING BAWAH — pengaturan Layout memang diprioritaskan lebih dulu.

4.2.5 Camera Page — Halaman Paling Kompleks

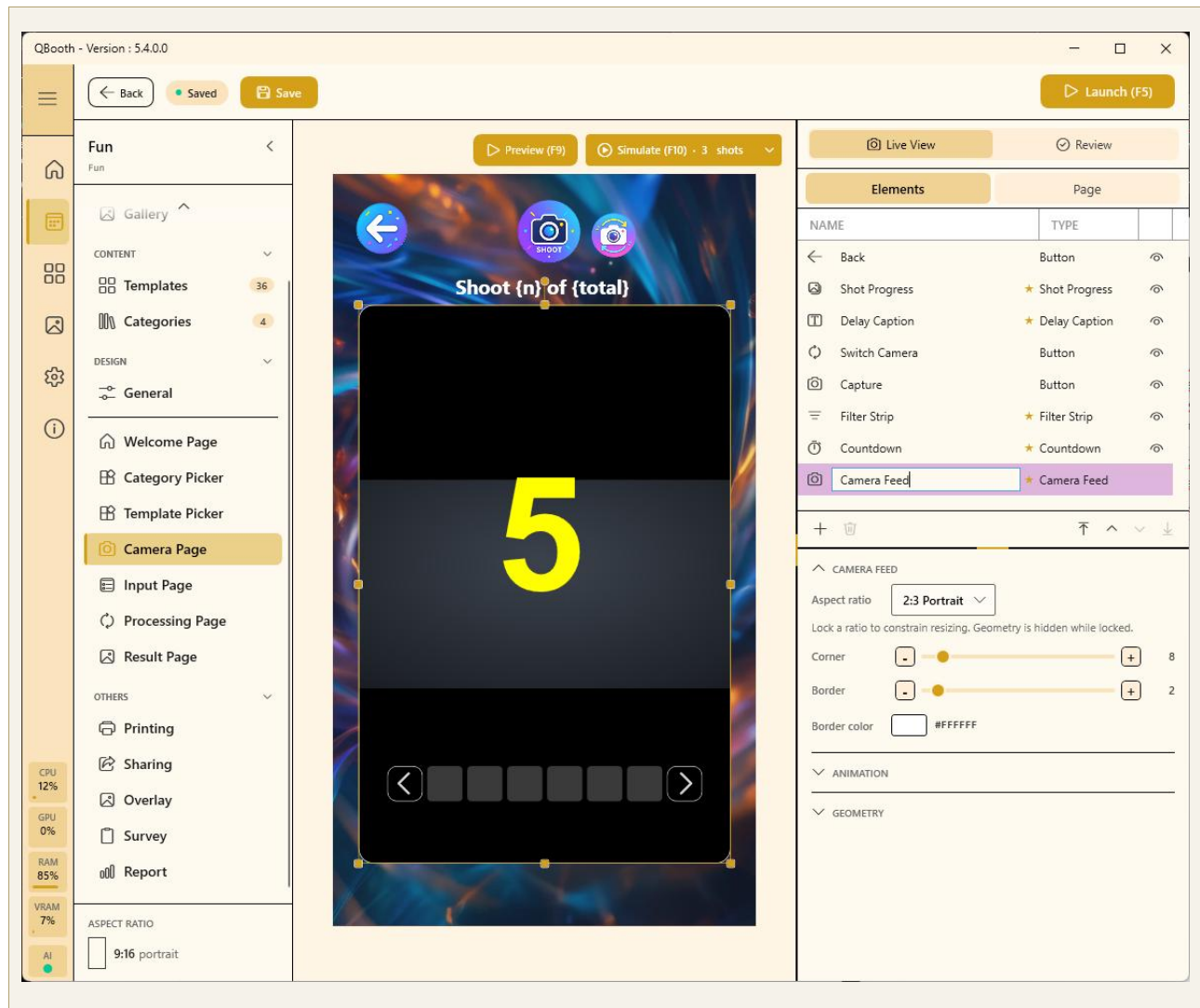
Camera Page punya dua "keadaan" tampilan sekaligus: Live View (LV, saat mengambil foto) dan Review (RV, setelah foto diambil). Beberapa elemen bersama (CameraFeed, Filter Strip, tombol kembali) hidup di LV dan tampil sebagai bayangan transparan saat mendesain RV.

- 261. Posisikan elemen CameraFeed (kotak tampilan langsung kamera) — sisi border mendukung sudut membulat; garis panduan rasio digambar otomatis di dalamnya sesuai rasio template yang dipilih nanti.
- 262. Tambahkan elemen Countdown BILA ingin hitungan mundur terlihat — ini OPSIONAL, bukan otomatis. Bila tidak ada elemen Countdown sama sekali, jepretan langsung terjadi begitu tombol Capture ditekan, tanpa peringatan apa pun. Atur StartCount (1–10, bawaan 3).
- 263. Tambahkan tombol dengan Button Action: Capture, SwitchCamera, BackToPreviousPage (untuk LV), serta Process dan Retake (untuk RV). Tombol otomatis hanya tampil di keadaan yang sesuai — berdasarkan Button Action-nya, bukan nama tombolnya, jadi bebas diganti nama sesuka hati.
- 264. Buka tab Page > bagian Others untuk pengaturan yang tidak terikat elemen tertentu: berkas/volume suara jepretan, video hitung mundur (Cue Video) beserta opsi "pause musik latar" dan "hanya sekali", HideBackAfterCapture, efek Flash, ShotDelaySeconds (jeda antar-jepretan multi-shot, 1–5 detik, bawaan 2), Auto Capture (1–10 detik) dan Auto Process (1–10 detik).

PERHATIAN: JUMLAH JEPRETAN TIDAK DIATUR DI CAMERA PAGE SAMA SEKALI. Jumlah jepretan ditentukan otomatis dari STRUKTUR TEMPLATE yang dipilih tamu — misalnya template Collage dengan 3 lapisan foto Independent otomatis memicu 3 kali jepretan berurutan, masing-masing dengan

rasio/panduan crop-nya sendiri. Ini titik yang paling sering membingungkan operator baru yang mencari kolom "jumlah shot" di halaman ini.

265. Klik Simulate (atau tekan F10 — HANYA tersedia di Camera Page, tidak ada di 6 halaman lainnya). Jendela simulasi menjalankan mesin fase yang PERSIS SAMA seperti kiosk sungguhan, memakai 7 contoh foto bawaan. Pilih jumlah jepretan simulasi (1 atau 3), tekan R untuk mengulang, Esc untuk menutup.
266. Elemen Filter Strip hanya akan tampil bila daftar preset filter event punya 2 pilihan atau lebih — satu filter saja dianggap default diam-diam, strip disembunyikan.



4.2.6 Input Page

267. Tiga elemen bintang sudah disiapkan otomatis dan tidak bisa ditambah/dihapus, hanya ditampilkan/disembunyikan: Page Title, Question Card, Keyboard.

- 268. Question Card sebenarnya adalah "penampil pertanyaan" yang bisa dipakai ulang — jenis jawaban (Text / Multiple Choice tanpa Other / Multiple Choice + Other) diatur PER PERTANYAAN, bukan per elemen. Pilihan tata letak opsi: Continuous (melipat ke baris baru) atau Stacked (satu per baris).
- 269. Elemen Keyboard murni mengatur posisi/ukuran/warna — ia MUNCUL OTOMATIS saat kolom teks difokuskan dan TIDAK bisa disembunyikan penulis (hanya diposisi ulang). Sakelar tambahan: baris angka, karakter khusus, kapitalisasi otomatis, dan saran domain email.
- 270. Tombol navigasi Back/Next di halaman ini adalah tombol bebas biasa dengan aksi `BackToPreviousPage/ProceedToNextPage`.

4.2.7 Processing Page

- 271. Buka tab Page, pilih Mode: Simple Dialog (bawaan — kotak dialog kecil dengan animasi pemuatan berputar; bisa mengisi beberapa gambar/klip campuran yang dipilih acak per sesi, dan mengatur ukuran tampilnya 240–1200 DIP) atau Designer Page (halaman penuh WYSIWYG — Anda menyusun elemen Image/Text/Video sendiri yang diputar berulang selagi proses berjalan).
- 272. Atur `MinShowSeconds` (0–30) — batas bawah agar template yang sangat cepat tidak terasa "berkedip" sekilas saja.
- 273. Nyalakan Fun Messages bila ingin baris status teknis diganti pesan-pesan lucu yang berganti-ganti.

4.2.8 Result Page

- 274. Elemen bintang: Result Viewer (menampilkan gambar/video hasil; mendukung swipe bila hasil lebih dari satu), Result Timer (hitung mundur kembali otomatis — gaya Text dengan token angka, atau gaya Arc melingkar; durasi detiknya diatur di pengaturan halaman, bukan di elemen), dan QR Code (kotak placeholder terkunci persegi).
- 275. Tambahkan tombol aksi sesuai kebutuhan: `BackToHome`, `Print`, `QrWeb`, `QrLocal`, `SendEmail`, `Reprocess`, `Restart` (langsung ke Camera Page, melewati Template Picker), `ShowAllResults`.

PERHATIAN: TIDAK ADA sakelar "aktifkan email" tersendiri di Event. Fitur kirim email dianggap "aktif" semata-mata karena ada tombol dengan aksi `SendEmail` diletakkan di halaman ini — baru berfungsi sungguhan bila SMTP/API email juga sudah dikonfigurasi di Settings > QR Share.

4.3 Tutorial: Mengatur Overlay per Event

- 276. Buka bagian EXTRA > Overlay.
- 277. Siapkan satu berkas gambar bingkai (PNG dengan area transparan) untuk tiap rasio yang dipakai event ini.
- 278. Nyalakan "Enable overlay by default" untuk memakai bingkai ini di seluruh event.

TIPS: Urutan prioritas overlay dari yang PALING KUAT: overlay template (diatur di studio saat merancang template) → overlay event (bagian ini) → overlay global aplikasi (Settings > Overlay). Template yang punya overlay sendiri akan selalu menimpa overlay event untuk template itu.

4.4 Tutorial: Membuat Survey

- 279. Buka bagian EXTRA > Survey (baru terlihat setelah event pernah di-Save minimal sekali).
- 280. Klik New. Survei pertama yang dibuat untuk event ini OTOMATIS menjadi Live.
- 281. Klik Add Question untuk tiap pertanyaan. Isi Title (judul singkat), Question Text (isi pertanyaan), Answer Type (Multiple Choice tanpa Other / Multiple Choice + Other bebas teks / Text Input Only), dan Options (satu pilihan per baris, minimal 2 untuk tipe pilihan ganda).
- 282. Gunakan Duplicate untuk menyalin survei, Export untuk menyimpan rancangan sebagai berkas JSON yang bisa dipindah ke event lain, dan Import untuk memuatnya kembali (selalu membuat survei BARU, tidak pernah menimpa yang sudah ada).

PERHATIAN: Pertanyaan yang belum lengkap (judul/teks kosong, atau opsi pilihan ganda kurang dari 2) akan DILEWATI secara diam-diam saat tamu menjalani sesi — tidak ada error, tapi juga tidak akan pernah muncul. Survei yang SUDAH punya jawaban tersimpan otomatis terkunci (read-only) untuk menjaga data laporan tetap konsisten — Duplicate dulu bila perlu diedit lagi.

PERHATIAN: Letak survei di alur runtime BUKAN setelah foto seperti dugaan umum — survei tampil TEPAT SETELAH tamu menekan Start di Welcome Page, SEBELUM Template Picker.

4.5 Tutorial: Mengatur Printing & Sharing

Pengaturan cara hasil sampai ke tangan tamu terbagi dalam dua bagian: EXTRA > Printing dan EXTRA > Sharing.

4.5.1 Printing

- 283. Buka bagian EXTRA > Printing.
- 284. Kolom kiri: nyalakan Show Print Counter bila ingin badge jumlah cetak terlihat operator, lalu isi Print Limit (baru aktif setelah counter dinyalakan) dan Session Print Limit.
- 285. Kolom kanan: pilih Print Dialog Mode — Never (selalu cetak 1 salinan langsung), Always (dialog jumlah salinan/orientasi muncul tiap kali cetak), atau AfterFirstCopy (cetakan pertama langsung, cetakan berikutnya baru menampilkan dialog).
- 286. Pilih printer dari Printer Selection (mendukung banyak printer sebagai pool bergantian).
- 287. Nyalakan Auto Print bila ingin cetak otomatis tanpa tombol (nonaktif otomatis saat Print Dialog Mode = Always karena tidak masuk akal dipakai bersamaan).
- 288. Nyalakan Print PIN bila ingin operator memasukkan PIN sebelum tiap cetakan — pilih mode Every Print atau First Print only (sekali per sesi tamu).

PERHATIAN: Kombinasi Auto Print + Print PIN memang diizinkan tapi kontradiktif — cetak otomatis akan langsung memunculkan keypad PIN yang tak seorang pun menduganya. Aplikasi menampilkan peringatan tapi tidak memblokirnya.

4.5.2 Sharing — Web QR & Email Composer

- 289. Buka bagian EXTRA > Sharing.
- 290. Kolom kiri, Upload Mode: On demand (unggah baru terjadi saat tamu menekan tombol QR) atau Auto upload (langsung diunggah begitu proses berhasil, supaya elemen QR bisa langsung tampil siap saat dibutuhkan).
- 291. Kolom "Print QR Code on Result": nyalakan Status bila ingin kode QR ikut tercetak di atas hasil cetak. Klik QR Overlay Setting untuk mengatur posisi (4 sudut pilihan), margin, dan ukuran QR di atas gambar cetak, lengkap pratinjau langsung.
- 292. Kolom kanan, Email Composer: klik Edit Composer untuk menyunting Subject, Greeting, Link Label, Footer (mendukung variabel {event}/{link}/{guest_name}), logo atas/bawah opsional, sampai 2 alamat Cc dan 2 Bcc tetap, dan sakelar "tanya nama tamu".

PERHATIAN: Bila Print QR Code on Result dinyalakan sementara Upload Mode masih On demand, sistem akan TETAP MEMAKSA mengunggah hasil di belakang layar (karena tautan yang tercetak di kode QR harus benar-benar bisa dibuka) — aplikasi menampilkan peringatan kombinasi ini di bawah sakelarnya, jangan diabaikan.

TIPS: Metode pengiriman sesungguhnya (Web QR: cloud vs FTP; Email: API vs SMTP) diatur secara GLOBAL di Settings > QR Share, dipakai bersama oleh SEMUA event. Bagian Sharing di dalam Event ini hanya mengatur KEBIJAKAN (otomatis atau atas permintaan, QR tercetak atau tidak) dan isi teks komposer email — bukan jalur pengiriman itu sendiri.

Bagian 5 — Menjalankan dan Memantau Event

5.1 Preview, Simulate, dan Launch — Jangan Disamakan

QBooth punya tiga cara "menjalankan" hal yang berbeda skalanya. Memahami perbedaan ketiganya penting supaya tidak salah menduga sedang menguji apa.

- Preview (F9, tersedia di ke-7 perancang halaman) — hanya menguji SATU HALAMAN, tanpa sesi nyata. Animasi/transisi ikut diputar, tapi tidak ada kamera sungguhan, tidak ada template sungguhan, tidak ada status sesi. Murni cek "apakah tampilannya sudah pas".
- Simulate (F10, HANYA di Camera Page) — menguji ALUR PENGAMBILAN FOTO PENUH memakai kamera palsu. Membuka jendela simulasi yang menjalankan mesin fase yang PERSIS SAMA seperti kiosk sungguhan, memakai 7 contoh foto bawaan. Menguji hitung mundur, video cue, flash, loop multi-shot, retake, filter strip, dan alur auto-capture/auto-process — SEMUANYA KECUALI hardware sungguhan dan pemrosesan sungguhan (tombol Process hanya menampilkan notifikasi "Process triggered").
- Launch (F5 di level Event Editor, atau tombol Launch) — SESI KIOSK SUNGGUHAN DAN UTUH: kamera nyata, pemrosesan template nyata, hasil nyata, QR/cetak/email nyata. Jendela editor diminimalkan, jendela runtime layar penuh muncul menutupinya.

PERHATIAN: Launch TIDAK mengharuskan Save lebih dulu — ia berjalan memakai apa pun yang sedang ada di memori editor, TERMASUK perubahan yang belum disimpan. Ini nyaman untuk uji-coba cepat berulang, tapi juga jebakan: perubahan yang Anda uji lewat Launch TIDAK OTOMATIS TERSIMPAN ke disk kecuali Anda juga menekan Save secara terpisah. Bila hasil uji coba terasa pas, segera kembali dan Save sebelum menutup aplikasi.

293. Tekan Launch (F5) dari Daftar Event atau dari dalam Event Editor.
294. Aplikasi memblokir dengan peringatan jelas bila event belum punya satu pun template.
295. Bila sesi kiosk lain sedang berjalan, menekan Launch lagi hanya memfokuskan ulang jendela yang sudah berjalan, bukan membuka sesi kedua.
296. Sebelum layar kiosk muncul, ada jeda singkat sementara aplikasi menyiapkan thumbnail sampul event, aset filter kamera per-template, dan memperbaiki berkas MP4 yang rusak/terpotong — supaya tamu pertama tidak melihat tampilan macet.
297. Aplikasi masuk mode kiosk layar penuh di monitor yang dipilih (Settings > Display > Output Monitor).

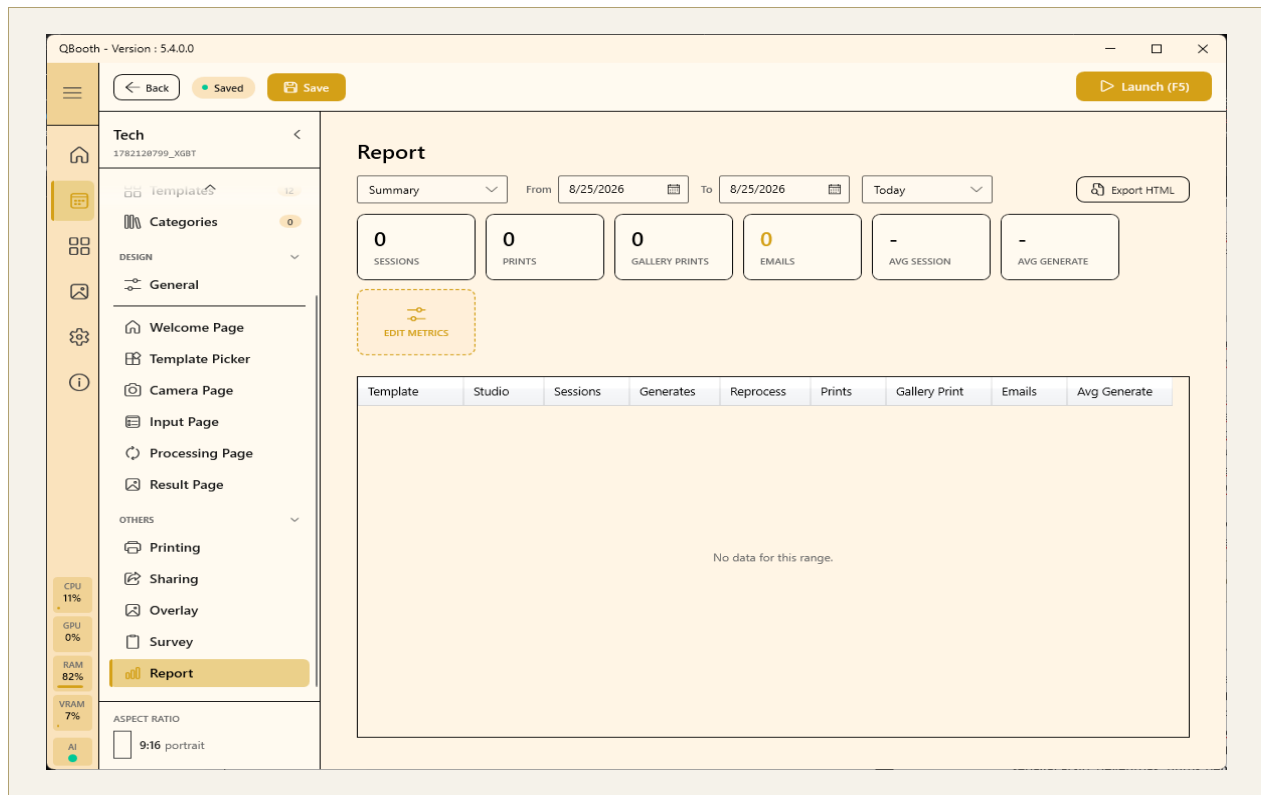
Alur runtime yang dilihat tamu, berurutan: Welcome (tekan mulai) → Survey (bila ada dan Live) → Category Picker (hanya bila mode Standalone) → Template Picker → Camera (hitung mundur bila ada elemennya, jepret, review) → Input (bila diaktifkan) → Processing → Result (cetak/kirim email/pindai QR/ulangi).

298. Untuk KELUAR dari mode kiosk: klik ganda pada SUDUT KANAN ATAS, atau tekan Shift + F4 (BUKAN Esc — tombol Esc SENGAJA dinonaktifkan selama kunci kiosk aktif). Bisa dikunci dengan PIN sesuai pengaturan Exit Access.
299. Untuk masuk galeri dari dalam sesi kiosk (bila diizinkan): klik ganda pada SUDUT KIRI ATAS, atau tekan Shift + F2, bisa juga dikunci PIN terpisah.

PERHATIAN: Operator baru sering refleks menekan Esc untuk keluar dari mode kiosk — ini SENGAJA tidak berfungsi. Ingat baik-baik: Shift+F4 atau klik ganda sudut kanan atas.

5.2 Tutorial: Membaca dan Mengekspor Report

300. Buka bagian EXTRA > Report (baru terlihat setelah event pernah di-Save).
301. Pilih Report Type: Summary (kartu KPI + grafik), Daily (agregat per hari), Transactions (jurnal per sesi, bisa disaring per Status), Contacts (nama/email tamu yang tertangkap dari sesi berbagi email), Survey (pilih survei mana pun untuk dilihat, tidak harus yang sedang Live — satu baris per jawaban, kolom menyesuaikan pertanyaan), atau Errors (log kegagalan teknis).
302. Saring lewat rentang tanggal (kombo preset atau From/To manual).
303. Klik Export HTML — pada tab Summary akan mengekspor laporan LENGKAP semua bagian (mengabaikan filter status demi kelengkapan); pada tab lain hanya mengekspor tabel bagian itu saja.
304. Klik Export CSV (tersedia di semua tab KEQUALI Summary, karena Summary bukan satu tabel tunggal).
305. Berkas ekspor tersimpan di folder events\<id>\reports\ dan bisa langsung dibuka dari dalam aplikasi setelah proses ekspor selesai.



5.3 Tutorial: Backup, Export, dan Archive

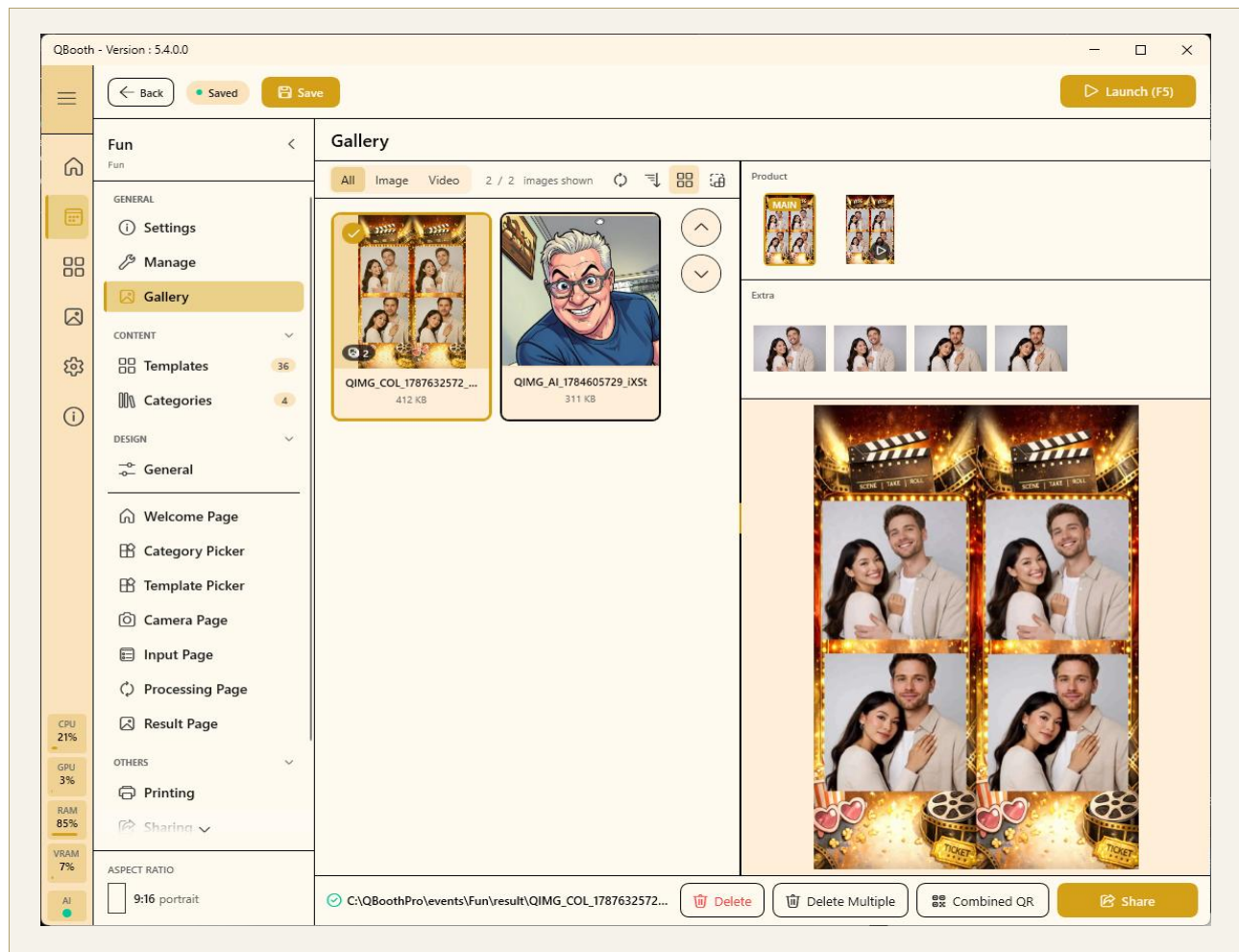
- 306. Buka bagian GENERAL > Manage.
- 307. Export Event — menyimpan HANYA rancangan (halaman, template, kategori) sebagai paket .qevent yang mudah dipindah, TANPA statistik dan TANPA foto hasil. Cocok untuk mencadangkan desain atau memindah rancangan ke komputer lain.
- 308. Backup — menyimpan SEMUANYA (desain, basis data statistik, hasil jepretan, log aktivitas) sebagai arsip .qeventbak, untuk pemulihan penuh bila terjadi masalah.
- 309. Archive — menyembunyikan event dari tab Ready tanpa menghapus apa pun, bisa dibatalkan kapan saja.
- 310. Reset Event (di Danger Zone) — menghapus seluruh transaksi, penghitung cetak/email, kontak tamu, dan jawaban survei, serta mengosongkan folder hasil dan kamera. Desain, template, dan berkas unggahan TETAP DIPERTAHANKAN. Lakukan Backup terlebih dulu sebelum Reset.
- 311. Delete Event (di Danger Zone) — memindahkan seluruh event ke Trash, masih bisa dipulihkan dari Daftar Event.

Bagian 6 — Gallery dan Alur Kerja Harian

6.1 Tutorial: Menggunakan Modul Gallery

Gallery adalah peramban terpusat untuk semua hasil di komputer ini, lintas event dan lintas studio.

PERHATIAN: Gallery TIDAK punya kotak pencarian, dan TIDAK otomatis menautkan diri ke folder Event manapun — murni berbasis penjelajahan folder yang harus ditambahkan MANUAL. Bila Gallery terlihat kosong, kemungkinan besar folder hasil event belum pernah ditambahkan.



312. Buka modul Gallery dari sidebar.
313. Klik Manage Folders (hanya muncul di sisi operator, bukan galeri tamu). Klik Add Folder, pilih folder hasil event (atau folder output umum), ulangi untuk setiap event yang ingin dipantau di sini.
314. Kembali ke Gallery, pilih folder dari pohon folder di kiri. Subfolder (satu tingkat, termasuk rekursif) juga ditampilkan dengan badge jumlah berkasnya. Folder yang diawali garis bawah (mis. _extras) sengaja disembunyikan.

315. Gunakan sakelar filter All/Image/Video, sakelar urutan Terbaru/Terlama, dan sakelar ukuran kartu Small/Large.
316. Klik kartu untuk pratinjau. Sesi yang menghasilkan banyak berkas sekaligus (mis. Collage dengan gambar+video+original) DIGABUNG menjadi satu kartu dengan badge jumlah — berkas lainnya tampil di strip Products, dan berkas byproduct (lapisan kolase, dsb.) tampil di strip Extras terpisah.
317. Klik Share untuk membuka jendela berbagi/ekspor yang sama seperti di studio manapun. Tidak ada larangan berbagi ulang berkas yang sudah pernah dibagikan.
318. Untuk menghapus: Delete menghapus berkas yang sedang dipratinjau (atau seluruh sesi bila itu kartu sampul); Delete Multiple masuk mode tandai-banyak (ketuk kartu, atau klik-kanan sebuah kartu untuk masuk mode ini dengan kartu itu sudah tertandai).

PERHATIAN: Penghapusan di Gallery bersifat PERMANEN (hard delete lokal, tidak ada tempat sampah/undo). Data laporan di basis data event TIDAK ikut terhapus — laporan akan tetap menampilkan placeholder "dihapus" alih-alih hilang begitu saja, tapi berkas fisiknya sungguh-sungguh hilang.

6.2 Checklist Alur Kerja Praktis

Ringkasan langkah-langkah praktik yang sudah dijelaskan di seluruh dokumen ini, disusun sebagai daftar periksa yang bisa langsung dipakai.

Sekali Per Komputer (Setup Awal)

- Settings > General — atur folder, bahasa, tema.
- Settings > Hardware — hubungkan dan Configure kamera, printer, mikrofon.
- Settings > Overlay — siapkan bingkai bawaan aplikasi per rasio (opsional, sebagai cadangan).
- Settings > QR Share — atur DAN TES Web QR, Local QR, Email Share.
- Settings > Other — isi API Key AI Online bila akan dipakai.
- Settings > Advanced — atur Compute Engine, unduh GPU Pack bila perlu.

Per Event Baru (H-1 di Studio)

- Buat/duplikasi event; isi nama, sampul, dan rasio sesuai monitor booth (GENERAL > Overview).
- Siapkan seluruh template — lewat Create in Studio (langsung dari Event) atau lewat sidebar Studio mandiri lalu Open File/From Gallery (CONTENT > Templates).
- Susun kategori, tentukan Display Mode-nya (CONTENT > Categories).
- Rancang ketujuh halaman runtime; cek masing-masing dengan Preview (F9), dan Camera Page juga dengan Simulate (F10) (DESIGN).
- Siapkan overlay untuk rasio yang dipakai (EXTRA > Overlay).
- Susun survei bila diperlukan (EXTRA > Survey).
- Atur Printing dan Sharing, termasuk isi Email Composer (EXTRA > Printing & Sharing).
- Uji satu sesi penuh dengan Simulate (F10) di Camera Page, lalu satu sesi sungguhan dengan Launch (F5).
- Jalankan Export Event sebagai cadangan rancangan (GENERAL > Manage).

- JANGAN LUPA Save setelah semua pengujian — Launch tidak menyimpan apa pun secara otomatis.

Hari-H (di Lokasi Acara)

- Sambungkan dan uji ulang kamera di lokasi (Settings > Hardware) — kondisi cahaya/jaringan lokasi bisa berbeda dari studio.
- Cetak satu lembar uji untuk memastikan margin dan warna sesuai kertas/printer di lokasi.
- Uji ulang Test QR dan Test Send di JARINGAN LOKASI — jaringan venue sering memblokir port yang berbeda dari jaringan studio.
- Pastikan status AI Offline Server "Aktif" bila memakai template AI Offline.
- Aktifkan penguncian papan ketik (Exit Access/Keyboard Control) dan PIN keluar bila diperlukan.
- Periksa ruang penyimpanan disk masih memadai untuk sepanjang acara.
- Jalankan event (Launch) dan lakukan satu sesi percobaan lengkap sampai hasil cetak/QR/email benar-benar keluar.

Setelah Acara

- Buka Report, periksa KPI, lalu Export HTML untuk laporan ke klien (GENERAL... EXTRA > Report).
- Ekspor jawaban survei bila ada.
- Jalankan Backup untuk menyimpan seluruh event secara penuh (GENERAL > Manage).
- Salin folder hasil ke penyimpanan arsip terpisah.
- Archive event supaya Daftar Event tetap rapi untuk acara berikutnya.

Lampiran — Ringkasan Hal yang Sering Membingungkan

Daftar ini mengumpulkan ulang seluruh kotak PERHATIAN di dokumen ini dalam satu tempat, dikelompokkan per modul, untuk referensi cepat operator yang sudah pernah membaca tutorial lengkapnya.

Event, secara umum

- Event baru TIDAK tersimpan ke disk sampai Save pertama kali ditekan.
- Event ID otomatis dibuat saat Event baru dibuat, dan TERKUNCI permanen setelah Save pertama.
- Survey dan Report baru terlihat di panel kiri setelah event pernah di-Save minimal sekali.
- Launch TIDAK memerlukan Save lebih dulu — berjalan dari memori, bukan dari berkas tersimpan. Selalu Save terpisah setelah puas menguji lewat Launch.
- Keluar dari mode kiosk memakai Shift+F4 atau klik ganda sudut kanan atas — BUKAN Esc.

Templates & Categories

- Category disimpan berdasarkan ID, jadi mengganti nama kategori aman, tidak melepas ikatan template.
- Mode Display Categories harus Standalone agar halaman Category Picker muncul di panel DESIGN.
- Menghapus kategori yang dipakai template aman — template otomatis pindah ke "No Category" setelah konfirmasi.

Page Designer

- Jumlah jepretan di Camera Page ditentukan oleh STRUKTUR TEMPLATE (mis. jumlah lapisan Collage), BUKAN diatur di halaman itu sendiri.
- Elemen Countdown bersifat OPSIONAL — tanpa elemen ini, jepretan langsung terjadi tanpa hitungan mundur.
- F10 Simulate hanya ada di Camera Page. Halaman lain hanya punya F9 Preview.
- Survey tampil SEBELUM Template Picker (tepat setelah Welcome), bukan setelah foto.
- Tidak ada sakelar "aktifkan email" di Event — cukup letakkan tombol SendEmail di Result Page, lalu pastikan SMTP/API dikonfigurasi di Settings.

AI Offline & AI Online Studio

- Semua template AI Offline (Imagine/Re-Imagine/Composite) butuh AI Server internal berstatus Aktif; Face Swap TIDAK butuh ini.
- Guide Image WAJIB berformat PNG (kanal alpha) — Camera/Clipboard sengaja dinonaktifkan untuk slot ini.
- Reference Image dan Background Image WAJIB diisi begitu tabnya muncul — bukan opsional.

- API Key AI Online tersimpan TERPISAH per penyedia (fal.ai vs wavespeed.ai) — pastikan mengisi kunci untuk penyedia yang sedang dipilih di Tab Model.
- Selalu periksa Mapping Preview di Face Swap sebelum Process — nomor yang tidak cocok diabaikan diam-diam, bukan error.

Photo & Collage Studio

- Photo Studio hanya punya satu sakelar Face Restore — tidak ada panel tukar wajah di studio ini; pakai AI Offline atau lapisan Faceswap di Collage untuk itu.
- Lapisan dengan Input Image = Independent TIDAK punya pemilih gambar di editor — fotonya diminta nanti, saat Process atau saat sesi kiosk sungguhan berjalan.
- Baris paling atas di tabel Layers = lapisan paling depan/atas secara visual.
- Ikon mata (per baris) hanya menyembunyikan tampilan di editor (sesi kerja, tidak tersimpan); sakelar Visibility di Layer Settings BENAR-BENAR mengubah hasil cetak dan tersimpan permanen.
- Fitur "New from preset" untuk Collage BELUM tersedia di versi ini — mulai selalu dari kanvas kosong bawaan.

Motion, Lenticular, Flipbook Studio

- Durasi transisi di Motion Studio otomatis dipotong agar muat di antara dua klip — periksa peringatan merah bila transisi terasa lebih pendek dari yang diketik.
- Hasil Pitch Test TIDAK otomatis mengisi kolom LPI — harus diketik manual ke tab Lens setelah dialog ditutup.
- Ulangi Pitch Test setiap kali printer, kertas, atau lensa berganti.
- Urutan baris di tabel Layers Lenticular = urutan interlace sungguhan, bukan sekadar daftar.
- Berkas hasil Lenticular sengaja TIDAK diunggah ke QR/cloud (terlalu besar) — hanya salinan kecil tiap lapisan yang diunggah.
- Binder Position di Flipbook harus sesuai sisi penjilidan FISIK yang sebenarnya.
- Playback Mode Boomerang di Flipbook melipatgandakan perkiraan jumlah halaman cetak.

Automation Studio & Gallery

- Automation Studio hanya menerima template dengan TEPAT SATU slot gambar dan TANPA kolom teks — Motion/Lenticular/Flipbook tidak didukung di sini.
- Gallery tidak punya kotak pencarian dan tidak otomatis menautkan ke folder Event — tambahkan folder secara manual lewat Manage Folders.
- Penghapusan di Gallery bersifat permanen tanpa tempat sampah.

Settings & Hardware

- Uji Web QR, Local QR, dan Email Share dengan tombol Test masing-masing SEBELUM acara — jangan berasumsi konfigurasinya sudah benar.
- GPU Pack harus diunduh terpisah untuk mode GPU pada AI Offline; mengganti Compute Device/Warm-Up butuh restart aplikasi.

- Kamera Canon rentan macet saat auto power-off atau USB longgar — set Auto Power Off lebih panjang dan pakai adaptor listrik untuk acara sehari-hari.
- GoPro mendedikasikan satu adaptor WiFi laptop untuk hotspot kamera — siapkan Ethernet/adaptor kedua bila booth juga butuh internet.

Referensi Silang

Untuk penjelasan APA fungsi setiap tombol dan kolom secara lebih rinci (bukan langkah-langkah), lihat dokumen "Manual Guide". Dokumen ini dan Manual Guide saling melengkapi: Manual Guide untuk mencari tahu APA itu suatu fitur, tutorial ini untuk mengetahui BAGAIMANA menggunakannya sampai tuntas.