

PERANCANGAN *VIRTUAL REALITY* SEBAGAI MEDIA UNTUK MENINGKATKAN KEPERCAYAAN DIRI DI ATAS PANGGUNG

Joshua Christopher S.¹, I Gusti Ngurah Wirawan², Hen Dian Yudani³

1. Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,

Jl. Siwalankerto 121-131, Surabaya

Email: joshuachristopher2442@gmail.com

Abstrak

Public speaking adalah presentasi yang diberikan langsung kepada audiensi. Selama bertahun-tahun, *public speaking* telah memainkan peran utama dalam pendidikan, pemerintah, dan bisnis. Kata-kata memiliki kekuatan untuk menginformasikan, membujuk, mendidik, dan bahkan menghibur. Akan tetapi hal yang paling mendasar dan sangat dibutuhkan dalam *public speaking* tidak hanya tampilan menarik saja, tetapi juga harus memiliki *personality* yang baik serta yang paling dasar dan penting yaitu kepercayaan diri seseorang. Seiring berkembangnya jaman mulai dikembangkan kembali teknologi yang disebut *Virtual Reality*. *Virtual Reality* tidak hanya dapat diimplementasikan dalam *game*, teknologi ini dapat diimplementasikan dalam berbagai macam bidang seperti arsitektur, pekerja medis, *entertainment*, dll. Dengan hadirnya *virtual reality* ini dapat menjadi salah satu media untuk meningkatkan kepercayaan diri yang saat ini masih banyak dan meluas dimana-mana.

Kata kunci: *Public Speaking*, *Virtual Reality*, Kepercayaan Diri

Abstract

Title: *Virtual Reality Design as a Media to Increase Confidence on Stage*

Public speaking is a presentation given directly to an audience. Over the years, *public speaking* has played a major role in education, government, and business. Words have the power to inform, persuade, educate, and even entertain. However, the most basic and indispensable thing in *public speaking* is not only an attractive appearance, but a good personality is also essential as well as the most basic and important thing, which is one's self-confidence. As the times evolve, there began to be redeveloped a technology called *Virtual Reality*. Not only implemented in games, but this technology can also be implemented in a variety of fields such as architecture, medical, entertainment, etc. The presence of *virtual reality* can be one of the media to increase confidence that is still many and widespread everywhere..

Keywords: *Public Speaking*, *Virtual Reality*, Confidence

Pendahuluan

Public speaking adalah presentasi yang diberikan langsung kepada audiensi. Pidato publik dapat mencakup berbagai macam topik yang berbeda. Tujuan dari pidato bisa untuk mendidik, menghibur atau mempengaruhi pendengar. Sering kali, alat bantu visual dalam bentuk *slideshow* elektronik digunakan untuk melengkapi pidato dan membuatnya lebih menarik bagi pendengar. Kebanyakan orang mungkin akan mengatakan tidak suka berbicara di depan umum. Bahkan mereka mengaku takut, karena takut berbicara di depan umum adalah rasa takut yang sangat umum. Atau mereka mungkin hanya malu atau tertutup. Untuk alasan ini, banyak orang menghindari berbicara di depan umum jika bisa. Jika Anda salah

satu dari orang-orang yang menghindari berbicara di depan umum, anda melewatkan kesempatan. Selama bertahun-tahun, *public speaking* telah memainkan peran utama dalam pendidikan, pemerintah, dan bisnis. Kata-kata memiliki kekuatan untuk menginformasikan, membujuk, mendidik, dan bahkan menghibur. Dan kata yang diucapkan bahkan bisa lebih kuat daripada kata-kata tertulis di tangan pembicara yang tepat. Bisa dibilang Kemampuan *public speaking* sebenarnya salah satu *life hack* penting buat kamu yang sudah beranjak dewasa, masuk ke lingkungan kerja dan sosial yang lebih luas. Karena peran *public speaking* cukup penting di setiap masyarakat saat ini, sehingga mulai banyak bermunculan sekolah-sekolah atau kursus untuk *public speaking* itu sendiri. Ada pun beberapa sekolah yang sudah ternama dan cukup terkenal di kotanya. Tidak hanya sekolah dan kursus saja yang ada tetapi cukup

banyak juga *event* atau *workshop* yang diadakan di kalangan masyarakat saat ini. *Public speaking* ini sendiri sebenarnya meluas tidak hanya untuk keperluan bisnis, pemerintahan, pendidikan yang bermodalkan berani berbicara di depan umum saja, tetapi dengan *public speaking* ini masyarakat juga dapat menjadikan sebagai sarana lain yang berhubungan dengan *public speaking* ini. Seperti *entertainment*, *master of ceremony* (MC), pembawa berita, dll. *Entertainment*/Hiburan yaitu segala sesuatu, baik yang berbentuk kata-kata, tempat, benda maupun perilaku yang dapat menjadi penghibur atau pelipur hati yang susah atau sedih. Hiburan bersifat subjektif, bergantung pada penikmatnya. Apabila subjek tersebut merasa terhibur terhadap sesuatu hal, maka hal itu dapat dikatakan suatu hiburan. Seiring dengan modernisasi dan perkembangan dunia *entertainment*, segala profesi yang bergerak di dalamnya pun menjadi favorit dan impian banyak orang. Contohnya saja profesi *master of ceremony* dan *presenter*. Menjadi seorang *presenter* harus bisa menguasai medan yaitu memiliki kemampuan dalam membawakan acara secara langsung seperti *talk show*, *presenter* berita atau pun dalam acara-acara yang lainnya. Profesi tersebut menjadi banyak favorit dari usia dini hingga orang dewasa pun meminati dan memfavoritkan bidang *entertainment* sebagai lahan untuk memapaki karir yang profesional. Meningkatnya minat tersebut sayangnya tak dibarengi dengan kemampuan yang sesuai. Belakangan, demam artis pendatang baru yang membanjiri dunia hiburan Tanah Air umumnya tak memiliki pembekalan secara matang. Profesi artis itu tidak hanya bermodalkan tampilan menarik dan akting semata, tapi juga harus memiliki '*personality*' yang baik serta yang paling dasar dan penting yaitu kepercayaan diri seseorang. Seiring perkembangannya jaman mulai dikembangkan kembali teknologi yang disebut *Virtual Reality*, teknologi ini memungkinkan *user* melakukan simulasi terhadap suatu objek nyata dengan menggunakan komputer yang mampu membangkitkan suasana tiga dimensi (3D) sehingga pemakai seolah-olah terlihat secara fisik / realistis. *Virtual Reality* merupakan salah satu karya manusia yang paling besar pengaruhnya dalam proses perancangan teknologi. VR (*Virtual Reality*) merupakan cara baru dalam komunikasi manusia dengan mesin dalam hal ini komputer (*human computer interface technology*). Unsur penting dalam VR adalah keterlibatan secara total segenap inderawi manusia dalam prosesnya seperti melihat, merasakan, memegang dan mendengar. Saat sudah berada dalam dunia virtual tersebut, pengguna dapat melihat gambar virtual dengan sudut pandang tak terbatas : ke samping, belakang, atas, bawah, hingga 360 derajat. Jenis dunia virtual yang bisa dimasuki pengguna sangat beragam macamnya, mulai dari permainan, melihat kehidupan di hutan, bahkan ada dunia *virtual action* yang mengharuskan pengguna untuk aktif bergerak saat menggunakan VR. Semua itu disimulasikan dalam satu perangkat terintegrasi yang

berjalan secara *real time*. *Virtual Reality* tidak hanya dapat diimplementasikan dalam game, teknologi ini dapat di implementasikan dalam berbagai macam bidang seperti arsitektur, pekerja medis, penerbangan, militer hingga dunia *entertainment*. Jadi dengan adanya *virtual reality* dipercaya mampu mengatasi gangguan mental dan fobia. Dengan hadirnya *virtual reality* ini banyak yang menggunakan sebagai metode-metode salah satunya untuk masalah meningkatkan kepercayaan diri yang saat ini masih banyak dan meluas dimana-mana. Jadi untuk meningkatkan kepercayaan diri seperti mc atau *presenter* yang kebanyakan berada diatas panggung diharapkan *virtual reality* menjadi salah satu opsi / solusi yang tepat untuk kedepannya.

Tujuan Perancangan

Merancang Virtual Reality yang bermanfaat dan efektif untuk meningkatkan kepercayaan diri di atas panggung.

Metode Perancangan

Data Primer

Data yang didapatkan langsung dari sumber utama, yaitu dibutuhkan hasil wawancara dari beberapa masyarakat dan pengajar kursus *public speaking* diluar sana mengenai permasalahan kepercayaan diri di atas panggung serta menanyakan tentang *Virtual Reality* apakah dapat membantu mengatasi permasalahan tersebut.

Data Sekunder

Data yang didapatkan dari sumber yang sudah diolah oleh penulis atau berbagai peneliti lain dan sumber yang didapatkan juga berupa artikel online.

Metode Analisa Data

Dalam perancangan Tugas Akhir dengan menggunakan *Virtual Reality* untuk meningkatkan kepercayaan diri di atas panggung diperlukan beberapa hasil analisis dan beberapa sumber informasi yang baik yaitu dengan mengambil kesimpulan dari data-data hasil observasi dan wawancara yang sudah dilaksanakan. Analisa dalam perancangan ini menggunakan pertanyaan 5W+1H

Landasan Teori

Tinjauan Teori

Virtual Reality (VR) atau biasa disebut realitas maya merupakan teknologi yang memungkinkan *user* dapat berinteraksi dengan suatu lingkungan 3 dimensi yang disimulasikan oleh komputer terhadap suatu objek nyata atau imajinasi, sehingga membuat *user* seolah-olah terlibat secara fisik pada lingkungan tersebut.

Virtual Reality sendiri merupakan kata gabungan dari Bahasa Inggris, yaitu *virtual* dan *reality*. *Virtual* berarti dekat, sedangkan *reality* berarti hal-hal nyata yang di alami manusia. Jadi dapat disimpulkan bahwa *Virtual Reality* berarti mendekati suatu kenyataan. (Bailenson, 2018). *Virtual reality* dapat ditemukan dalam berbagai hal, contohnya pada *headset*, *treadmill*, dan sarung tangan (*glove*) khusus. Ketika menggunakan *virtual reality*, otak dan panca indera manusia akan menghasilkan sebuah ilusi. Karena itu, banyak orang bermain *game* dengan menggunakan teknologi ini. Menggunakan *virtual reality* dapat membuat manusia merasa sedang berada di tempat tersebut, sehingga pengguna lebih tertarik dan merasa lebih menyenangkan. Teknologi VR ini juga sudah banyak diterapkan di beberapa sektor industri seperti hiburan, kedokteran, pendidikan, penerbangan, arsitek, militer, dan lain sebagainya. VR sangat membantu dalam mensimulasikan sesuatu yang sulit untuk dihadirkan secara langsung dalam dunia nyata. Sebagai contohnya di sektor militer para tentara melakukan simulasi perang secara virtual. Para tentara bisa merasakan sensasi berada di medan perang secara nyata tanpa harus terjun langsung di medan perang nyata. Tentunya ini dapat menjadikan lebih praktis dan membantu setiap bidang yang ada dengan VR. (Jamil, 2018)

Perangkat *Virtual Reality* (VR)

Perangkat pendukung diperlukan untuk memunculkan sensasi nyata dari teknologi VR. Perangkat ini biasanya terdiri dari helm, headset, *walker*, *suit* dan sarung tangan . Teknologi *virtual reality* mensyaratkan beberapa hal yaitu: (Jamil, 2018)

- Tampilan gambar/ grafis/ visualisasi 3D tampak nyata dan sesuai dengan perspektif dari penggunaanya.
- Mampu mendeteksi semua gerakan dan respon dari pengguna, seperti gerakan kepala atau bola mata *user* dibutuhkan agar tampilan grafis dapat sesuai dengan perubahan dunia 3D dari pengguna itu sendiri.

Perangkat-perangkat tersebut bertujuan untuk melibatkan sebanyak mungkin indra yang dimiliki manusia. Keterlibatan banyak indra dalam VR akan berbanding lurus dengan tingkat sensasi nyata dari dunia virtual yang dimunculkan. Beberapa perangkat VR:

- Perangkat keras
Perangkat keras akan menghasilkan rangsangan yang mengalahkan indera pengguna berdasarkan gerakan manusia. Dioperasikan dengan menggunakan sensor untuk melacak gerakan pengguna seperti penekanan tombol, gerakan pengontrol,

gerakan mata dan bagian tubuh lainnya. Perangkat keras meliputi *Personal Computer* (PC) / *console* / *smartphone*. Komputer digunakan untuk memproses input dan output secara berurutan. Perangkat input memberi pengguna rasa imersi dan menentukan cara pengguna berkomunikasi dengan komputer. Hal ini membantu pengguna untuk bernavigasi dan berinteraksi dalam lingkungan VR, untuk membuatnya intuitif dan sealam mungkin. Perangkat input yang paling sering digunakan adalah *joystick*, *force Balls* / bola pelacak, tongkat pengontrol, sarung tangan data, *trackpads*, tombol kontrol *On-device*, pelacak gerak, *bodysuits*, *treadmill* dan platform gerak (omni virtual). Sedangkan perangkat Output digunakan untuk menyajikan konten atau lingkungan VR kepada pengguna dan itu adalah perangkat terbaik untuk menghasilkan perasaan yang imersif termasuk tampilan audio visual.

- Perangkat lunak
Perangkat lunak berfungsi untuk menganalisis data yang masuk dan menghasilkan umpan balik yang tepat. Seluruh aplikasi adalah waktu-kritis dan perangkat lunak harus mampu mengelolanya yang berarti input data harus ditangani tepat waktu dan respon sistem yang dikirim ke tampilan output harus cepat dan tepat. Pengembang dapat mulai dengan perangkat pengembangan perangkat lunak dasar (SDK) dari vendor headset VR dan membangun VWG mereka sendiri dari awal. SDK biasanya menyediakan driver dasar, antarmuka untuk mengakses data pelacakan dan memanggil perangkat render grafis. Ada beberapa VWG siap pakai untuk pengalaman VR tertentu dan memiliki opsi untuk menambahkan skrip tingkat tinggi.
- Persepsi Manusia
Memahami fisiologi tubuh manusia dan ilusi optik penting untuk mencapai persepsi manusia yang maksimal tanpa efek samping. Indra manusia menggunakan stimulus, reseptor, dan organ indera yang berbeda. Karena realitas maya seharusnya menyimulasikan dunia nyata, penting untuk mengetahui cara “menioi indra pengguna” untuk mengetahui rangsangan apa yang paling penting dan apa kualitas yang diterima untuk penayangan subjektif tersebut. Visi manusia memberikan sebagian besar informasi yang diteruskan ke otak, diikuti oleh pendengaran, sentuhan dan indra lainnya. Sinkronisasi sistem semua rangsangan dengan tindakan

pengguna juga bertanggung jawab untuk memfungsikan sistem VR dengan benar.

Virtual Reality Key Element

Untuk memunculkan sensasi nyata dari VR diperlukan perangkat pendukung. Perangkat yang biasanya digunakan untuk mendukung teknologi VR biasanya berupa *helm, walker, headset, suit*, dan juga sarung tangan. Tetapi sebenarnya ada 4 elemen penting atau utama dalam cara kerja *Virtual Reality* sebagai pembangun dunia virtual adalah sebagai berikut: (Azani, 2018)

1. *Virtual world*, sebuah konten yang menciptakan dunia virtual dalam bentuk *screenplay* maupun *script* yang merupakan komponen utama dari *Virtual Reality* agar tercipta sebuah visual virtual.

2. *Immersion*, sebuah sensasi yang membawa pengguna teknologi *Virtual Reality* merasakan ada di sebuah lingkungan nyata yang padahal fiktif atau virtual. *Immersion* dibagi menjadi 3 jenis, yakni:

- *Mental immersion*, membuat mental penggunanya merasa seperti berada di dalam lingkungan nyata.
- *Physical immersion*, membuat fisik penggunanya merasakan suasana di sekitar lingkungan yang diciptakan oleh *virtual reality* tersebut.
- *Mentally immersed*, memberikan sensasi kepada penggunanya untuk larut dalam lingkungan yang dihasilkan *virtual reality*.

3. *Sensory feedback* berfungsi untuk menyampaikan informasi dari *virtual world* ke indera penggunanya. Elemen ini mencakup visual (penglihatan), *audio* (pendengaran) dan sentuhan.

4. *Interactivity* yang bertugas untuk merespon aksi dari pengguna, sehingga pengguna dapat berinteraksi langsung dalam medan fiktif atau *virtual world*.

Manfaat Virtual Reality

VR tidak hanya berfungsi untuk bersenang-senang seperti menonton atau bermain game dalam tampilan 360°, tapi VR juga mempunyai berbagai manfaat lain yang bisa mempermudah manusia dalam berbagai hal. Berikut ini adalah beberapa contoh bidang yang sudah mulai menggunakan VR: (“5 Manfaat Teknologi VR”, 2019) (Akbar, Agustus 31, 2016)

1. Kesehatan dan Kedokteran

Teknologi VR sudah banyak pula diterapkan di bidang kesehatan, salah satunya adalah penerapan dalam hal terapi. Hal ini sudah dilakukan oleh para psikiater di Universitas Louisville yang menggunakan teknologi VR untuk mengatasi penyakit ketakutan (*phobia*) terhadap hal-hal seperti ketinggian, berbicara di muka umum, ataupun terhadap binatang serangga. Gambaran lingkungan VR menampilkan simulasi mengenai hal-hal yang ditakuti oleh para pasien dengan cara

yang lebih aman. Hal ini memudahkan dokter untuk menganalisa gangguan yang dialami dengan resiko sekecil mungkin. Dan juga dengan teknologi *virtual reality* ini seorang dokter dapat lebih dimudahkan untuk mengetahui penyakit yang diderita pasien. Perusahaan medis juga menerapkan pelatihan medis bagi dokter, yang memungkinkan mereka bisa melihat ke dalam tubuh manusia dengan simulasi yang realistis. Salah satu perusahaan medis yang menerapkan metode ini adalah *Children’s Hospital Los Angeles (CLHA)* dari Amerika Serikat.

2. Militer

Teknologi VR juga berfungsi untuk simulasi militer. Seperti pergelaran yang baru-baru ini sedang berlangsung, bertajuk *The Virtual Training and Simulation Summit* di Amerika Serikat. Dengan hal itu, kalian bisa berlatih menembak, menjinakan bom, strategi penyerangan maupun bertahan dan banyak hal lainnya yang bisa dilakukan.

3. Teknik dan Otomotif

Tiga Perusahaan mobil terkemuka yaitu Ford, Audi, dan Toyota telah memanfaatkan teknologi VR dalam merancang desain mobil-mobil bikinan mereka. Keuntungan dari hal ini adalah para produsen mobil tersebut dapat menguji coba purwa rupa sebelum versi aslinya dibuat dan diujicoba. Desainer Ford menggunakan *Oculus Rift* untuk mengevaluasi bagian luar dan dalam dari mobil-mobil yang belum dibuat. Dari sini mereka dapat memperhatikan detail dari mobil-mobil tersebut, sementara kamera-kamera mengikuti gerakan para desainer dan berkoordinasi dengan perangkat lunak untuk mencocokkan presentasi digital dengan gerakan para desainer. Sedikit berbeda, Audi menggunakannya untuk memberi kesempatan pada pembeli agar mereka dapat mencoba rancangan mobil sebelum membelinya. Setelah selesai, para perancang mobil akan memperbaiki atau menambahkan hal-hal yang dibutuhkan sesuai keinginan calon pembeli tersebut. Khusus Toyota, tahun ini mereka memanfaatkan teknologi VR sebagai bagian dari kampanye *TennDrive 365* untuk mengajarkan para remaja dan para orang tua mengenai cara mengemudi yang aman.

4. Pendidikan

Dengan adanya teknologi VR ini, pelajar mengalami pengalaman belajar yang lebih mengesankan. Biasanya guru menerangkan teori, tanpa adanya alat yang *real*, dapat membuat siswa bingung dan membosankan. Dengan pemanfaatan teknologi VR ini, pelajar akan merasakan suatu barang seperti kelihatan nyata.

5. Olahraga

Teknologi VR sering pula digunakan pada beberapa cabang olahraga seperti golf, atletik,

ski, bersepeda, dan banyak lagi. Di bidang olahraga, teknologi VR digunakan dengan berbagai tujuan. Bagi seorang atlet, mereka dapat melakukan latihan dalam ruang lingkup VR sehingga dapat memantau kinerja mereka, mengatur strategi, serta menganalisa segala hal guna meningkatkan kemampuan mereka. Tidak hanya sebatas itu, ada pula yang menggunakan VR melalui simulasi pertandingan dimana para atlet bisa menjadi bagian dari permainan virtual yang sedang berlangsung.

6. Pariwisata

Pada Desember 2015 lalu, British Columbia yang merupakan provinsi di Canada meluncurkan program dengan nama *The Wild Within*, yang menampilkan pengalaman VR dengan menampilkan keindahan alam dengan tujuan untuk mempromosikan pariwisata. Mirip dengan hal tersebut, Hotel Marriot membuat sebuah fasilitas bagi tamu-tamu mereka dengan menyediakan sebuah ruangan yang dilengkapi dengan perangkat VR. Fasilitas ini memungkinkan para pengguna dapat secara mudah dan langsung mengunjungi pusat kota London ataupun museum dengan menggunakan perangkat *Oculus Rift*. Tidak hanya secara visual saja, teknologi VR yang digunakannya tersebut juga bisa dirasakan indera lainnya, seperti hembusan angin serta cahaya matahari yang dibuat guna menghasilkan ruang lingkup yang mendekati aslinya.

Tinjauan Teori

Percaya diri dan sikap memainkan peran penting dalam *public speaking*. Seseorang perlu percaya diri di depan audiensnya untuk menciptakan suatu kesan baik. Audiens tidak akan menganggap kita serius sebelum ada rasa percaya diri yang timbul, dan kegugupan sebenarnya hanya mengindikasikan kita berbohong atau tidak yakin dengan apa yang ingin kita komunikasikan. Kepercayaan diri memang sangat penting dalam berbicara di depan umum. Akan tetapi dengan semakin bertambahnya jumlah audiens maka disitulah tingkat kepercayaan diri kita teruji. Masalah seperti demam panggung sampai saat ini masih ada dan masih banyak orang yang kesusahan dalam menghilangkannya. Tapi sebenarnya demam panggung tersebut menghilang ketika seseorang memiliki kepercayaan diri. Kepercayaan diri ini juga dapat dengan mudah muncul saat kita mengetahui agenda dengan baik dan tujuan presentasi jelas, sehingga kita dapat percaya diri dengan apa yang kita bicarakan di hadapan audiens. Akan tetapi masih ada sebagian besar orang tetap kesusahan dalam memunculkan kepercayaan dirinya, meskipun sudah mengetahui agenda dengan baik dan juga tujuan presentasi yang jelas tersebut. Sehingga saat ini banyak pihak yang mulai menerapkan seperti *workshop*, pelatihan, maupun kursus/ sekolah yang

berkaitan dengan kepercayaan diri yang mengutamakan di hadapan banyak orang yang biasanya kebanyakan berada di atas panggung. Karena dengan semakin banyak bertambahnya jumlah *audience* maka semakin diuji kemampuan kita di atas panggung.

Perkembangan *Public Speaking*

Banyak survey di dunia telah dilakukan mengenai ketakutan terbesar manusia di dalam hidupnya. Banyak yang mengira jawabannya adalah kematian, tetapi itu salah besar. Menurut survey yang dilakukan oleh *The People's Almanac Book of List* terhadap 3000 warga Amerika mengenai ketakutan terbesar mereka, ternyata 630 orang alias 21% nya menyatakan bahwa *public speaking* adalah hal yang paling menakutkan. (Zimmerman, 2003). Beralih ke survey lainnya, bahwa survey yang dilakukan oleh *Chapman University* pada tahun 2016 menyatakan bahwa 29,5% lagi-lagi warga Amerika memilih *public speaking* menjadi ketakutan nomor satu. Memang angka yang tidak seberapa besar, akan tetapi yang membuat anehnya adalah bahwa banjir bandang, badai besar, kematian dan pembunuhan menempati peringkat lebih rendah untuk menjadi ketakutan utama, dengan hanya belasan persen saja. (Hojanto, 2018). Dari beberapa survey yang didapat disimpulkan bahwa ketakutan utama manusia adalah *public speaking* dan bukanlah kematian, survey tersebut berasal dari negara maju seperti Amerika yang merupakan negara adidaya di dunia persentasenya sudah cukup tinggi bila dibandingkan dengan negara berkembang seperti Indonesia persentasenya pasti akan lebih tinggi. Maka dari itu tidak heran sekarang ini banyak sekali bermunculan sekolah, kursus, *workshop*, pelatihan dll.

Wawancara

Ms. Lie Chen

Narasumber merupakan salah satu pengajar di ARTV School of Public Speaking Surabaya, yang bertempat di daerah Rungkut. Karena waktu beliau yang cukup padat, maka untuk wawancaranya dengan menggunakan media e-mail. Menurut beliau ada 2 faktor yang menyebabkan orang mengalami kurang percaya diri terutama di atas panggung. Faktor pertama adalah faktor eksternal yang meliputi meliputi adanya trauma dalam diri seseorang, tuntutan atau doktrin dari lingkungan sekitarnya, ada juga berdasarkan kebiasaan dari orang tua yang tidak pernah membiasakan agar seorang anak untuk bergaul atau memulai segala sesuatunya sendiri. Kemudian faktor kedua adalah faktor internal yang berasal dari dalam diri sendiri yaitu kekuatiran berlebihan dalam diri seseorang, seperti takut ditertawakan, takut salah , dll. Di sekolah ARTV tersebut ada 3 metode yang diajarkan untuk meningkatkan kepercayaan diri di atas panggung. Yang pertama adalah *Manajemen*

Energy yaitu dengan membuang energi yang berlebihan yang tidak diperlukan, seperti kemampuan kontak mata, *gesture* dll. Kedua adalah *Relax Breath and Stretching* yaitu menghilangkan rasa stress dan ketakutan sebelum berbicara agar apa yang disampaikan dari komunikator kepada audiens dapat tersampaikan dengan baik. Kemudian yang terakhir metode *Practice*. Di ARTV *School of Public Speaking* melakukan pembelajaran *public speaking* dengan metode 80 persen adalah praktek sehingga setiap siswa akan dipacu untuk terus mengembangkan skill berbicara agar maksimal. Selain itu di ARTV *School* memiliki keunggulan dimana setiap 1 bulan sekali akan dilakukan *show* dan pengarahan *Job* yang memungkinkan seluruh alumni atau siswa dapat mengikuti praktek untuk melatih percaya dirinya.

Fakta-fakta Lapangan

Dari masalah kepercayaan diri tersebut mulai banyak bermunculan sekolah - sekolah, kursus, seminar, dll. Dipercaya dari banyak bermunculan sekolah dan kursus tadi dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi kepercayaan diri dihadapan umum atau di atas panggung. Sehingga dari beberapa sekolah, kursus, seminar itu mereka semua berlomba - lomba untuk mencari target untuk peserta yang mereka didik. Dan sampai saat ini cukup banyak yang menggunakan media promosi seperti poster, brosur, banner, promosi iklan lewat majalah maupun tabloid, dan masih banyak lagi.

Analisis Masalah

Banyak sekolah, kursus, seminar, dan lain-lain terkait dengan public speaking mulai menggunakan beberapa media promosi seperti poster, banner, brosur, dll. Dengan banyaknya media yang digunakan sebagai promosi membuat semakin meluasnya informasi terhadap tempat-tempat yang promosikan. Sehingga orang-orang yang tertarik pada tempat pembelajaran public speaking dapat langsung datang sesuai informasi yang ada pada media promosi tersebut. Menurut sebagian orang bila mendapat media promosi seperti banner, brosur, poster kebanyakan hanya dihiraukan saja karena sudah monoton dengan informasinya, karena biasanya hanya mencantumkan nama pengajar/ pembicara kemudian tempat dan alamat saja. Akan tetapi bila pada media promosi tersebut terdapat satu informasi yang membuat menarik dan belum pernah ada sebelumnya di suatu sekolah/ kursus tersebut pasti orang-orang akan tertarik dan datang ke tempat tersebut. Dari situlah dengan penambahan sesuatu yang menarik seperti adanya teknologi baru yang ada pada suatu sekolah/ kursus *public speaking* ini dapat membuat banyak orang tertarik dan datang untuk bertanya hingga mendaftar.

Kesimpulan

Kepercayaan diri sudah menjadi modal utama disetiap kehidupan manusia untuk suatu pengembangan dalam aktualisasi diri, dengan percaya diri seseorang akan mampu mengenal dan memahami diri sendiri. Banyak sekali orang di luar sana yang cukup memiliki kepercayaan diri dalam dirinya, tetapi banyak juga orang di luar sana yang kurang memiliki kepercayaan diri dalam dirinya. Masalah kebanyakan orang hingga saat ini adalah kepercayaan diri, terutama kepercayaan diri dihadapan umum atau orang banyak. Meskipun sudah banyak cara dan *tips* untuk mengatasi masalah kepercayaan diri di internet, majalah, tetapi tetap saja cara tersebut dianggap kurang berhasil dan efektif sehingga masih banyak orang yang sulit menemukan kepercayaan dirinya terutama dihadapan orang banyak. Karena semakin banyak jumlah audiens di sanalah tingkat kepercayaan diri kita diuji. Kepercayaan diri di atas panggung yang biasanya dihubungkan dengan *public speaking* ini cukup menjadi masalah serius hingga saat ini. Ada beberapa survey menyatakan bahwa ketakutan nomor satu manusia saat ini adalah *public speaking*, diatas kematian. Dari survey tersebut dinyatakan kepercayaan diri sangat penting dalam berbicara di depan umum atau *public speaking*. Kepercayaan diri mencerminkan cara kita membawa diri. Dari situlah sampai saat ini mulai banyak bermunculan sekolah, kursus, *workshop*, pelatihan, dan lain sebagainya. Diharapkan dari munculnya hal tersebut dapat membuat masalah kepercayaan diri di atas panggung cukup teratasi dan menjadi salah satu solusi manusia saat ini.

Usulan Pemecahan Masalah

Beberapa sekolah, kursus, pelatihan, maupun *workshop* cukup menjadi solusi dan cukup terbukti berhasil dikalangan masyarakat saat ini, tetapi dari beberapa materi dan proses yang diajarkan kebanyakan efektif menggunakan metode praktek di penghujung pengajaran. Praktek yang dilaksanakan itu menjadikan sebuah *event* atau acara sebagai ujian terakhir pengajaran, yang dimana para peserta diuji sudah layak lulus atau belum dari sebuah kursus atau sekolah tersebut. Metode tersebut sudah cukup baik, akan tetapi dari metode tersebut para peserta masih belum diketahui secara pasti sudah siap atau belum dalam menghadapi ujian dalam suatu *event* / acara. Maka dari itu perlu ditambahkan satu metode untuk lebih mempersiapkan para peserta berupa *virtual reality* yang saat ini mulai banyak digunakan dalam bidang apapun. Di dalam *virtual reality* ini kita akan dihadapkan dengan visual yang berada pada suatu acara panggung yang dibuat semirip mungkin dengan *event* / acara pada umumnya.

Format Program

Perancangan untuk mengatasi masalah meningkatkan kepercayaan diri di atas panggung dengan menggunakan media *virtual reality* yang sebelumnya kebanyakan sudah ada dengan tampilan visual 3D animasi, akan tetapi *virtual reality* yang akan dibuat berupa visual orang *real*. Dengan konsep visual yang diterapkan akan disesuaikan dengan beberapa *event* yang pernah sekolah/ kursus public speaking tersebut ikuti.

Judul Program

Kacamata Pede

● Kacamata

Kacamata merupakan bentuk alat yang digunakan untuk melihat visual dari *virtual reality* tersebut.

● Pede

Pede merupakan singkatan kata dari percaya diri yang biasanya kebanyakan orang menggunakannya dalam bahasa gaul sehari-hari.

Jadi maksud dari “ Kacamata Pede ” adalah sebuah alat yang berbentuk serupa dengan kacamata yang dipergunakan untuk melihat visual *virtual reality* yang ada guna untuk meningkatkan kepercayaan diri setiap orang di atas panggung.

Brand Platform

Durasi sekitar 8 - 10 menit

Tujuan Program

Karena kebanyakan orang masih sulit dalam mengatasi tingkat percaya dirinya terutama di atas panggung, maka sekolah/ kursus *public speaking* bisa menjadi salah satu solusi mengatasinya. Apalagi bila dalam suatu sekolah/ kursus tersebut terdapat suatu unsur baru seperti teknologi *virtual reality* yang sebelumnya belum pernah diterapkan dapat membuat kebanyakan orang lebih tertarik pada suatu sekolah/ kursus yang memiliki *virtual reality* tersebut.

Pesan yang ingin Disampaikan

Isi pesan yang ingin disampaikan adalah dengan kemajuan teknologi dapat membuat masalah dapat teratasi salah satunya masalah kepercayaan diri di atas panggung ini diharapkan dapat teratasi dengan hadirnya teknologi *virtual reality* dalam sekolah / kursus public speaking, sehingga dapat menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan kepercayaan diri di atas panggung. Dengan penggunaan visual secara *real* diharapkan dapat menjadi pembeda serta menambahkan daya tarik tersendiri dari setiap orang. Dikarenakan *virtual reality* yang sebelumnya kebanyakan hanya menggunakan bentuk 3D animasi saja. Dengan visual orang asli atau *real* ini selain menjadi pembeda dan daya tarik tersendiri,

dapat juga menjadikan solusi yang lebih menjanjikan. Apalagi masalah yang diatasi mengenai peningkatan kepercayaan diri di atas panggung, seharusnya bisa menjadi salah satu opsi solusi yang perlu dicoba.

Target Audience

a. Demografis

- Usia : 6 - 25 th.

- Jenis Kelamin : Laki-laki dan Perempuan.

- Pendidikan : SD, SMP, SMA, S1, S2

- Agama : Katolik, Kristen, Islam, Hindu, Budha, Konghucu

- SES : B - A

b. Geografis

- wilayah : kota, Jawa, Indonesia, Asia

- Densitas/ Kepadatan : Tengah kota, pinggir kota

- Iklim : Dingin, sedang, panas

c. Psychographic

- Suka mengikuti kemajuan teknologi.

- Kurang percaya akan diri sendiri.

d. Behaviour

- Berbicara tidak lancar, suka menyendiri, tidak berani mengungkapkan pendapat, sering bergantung kepada orang lain, berpikiran negatif.

Sinopsis

Dengan program perancangan “ Kacamata Pede ” ini menggunakan teknologi yang disebut *virtual reality*. Cara kerja dari *virtual reality* sendiri hanya dengan melihat visual dengan menggunakan alat yang mirip dengan kacamata yang biasa disebut kacamata VR. Kacamata berfungsi membantu memperlihatkan kepada *user* mengenai visual yang akan dilihat. Isi dari visual tersebut dibuat layaknya *user* berada di atas panggung dan menatap ke arah penonton yang hadir di sana. Kemudian *user* akan menjadi pembawa acara tersebut dan akan merasakan atmosfer yang dibuat serupa dengan realitanya. Acara yang dijadikan bentuk visualnya merupakan acara pembukaan atau *grand opening* yang merupakan salah satu *event* yang juga digunakan pihak sekolah ARTV sebagai media praktek, yang merupakan tahap akhir dari pembelajaran sekolah public speaking tersebut.

Storyline

No.	Alur	Visual
1	Logo Kacamata Pede	Black screen
2	10 detik hitungan mundur	10 - 1 detik in screen
3	Pembukaan pameran Intermezzo	Maju ke depan panggung
4	Doa pembukaan pameran Intermezzo	Di depan panggung
5	Interaksi kepada penonton	Di depan panggung
6	Mengundang penyelenggara pameran Intermezzo	Di depan panggung
7	Sambutan penyelenggara pameran Intermezzo	Mundur dan stand by
8	Terimakasih dan tepuk tangan kepada penyelenggara pameran Intermezzo	Maju ke depan panggung
9	Mengundang perwakilan asosiasi seni	Di depan panggung
10	Sambutan perwakilan asosiasi seni	Mundur dan stand by

11	Terimakasih dan tepuk tangan kepada perwakilan asosiasi seni	Maju ke depan panggung
12	Interaksi kepada penonton (sebelum pengisi acara maju)	Di depan panggung
13	Mengundang pengisi acara	Di depan panggung
14	Pengisi acara di atas panggung	Mundur dan stand by
15	Apresiasi kepada pengisi acara	Maju ke depan panggung
16	Mengundang penyelenggara pameran Intermezzo dan perwakilan asosiasi seni	Di depan panggung
17	Peresmian acara pameran Intermezzo	Di depan panggung dan kedua belah pihak turun dari panggung untuk gunting pita
18	Mempersilahkan kedua belah pihak untuk kembali ke tempat duduk	Di depan panggung
15	Doa dan salam penutupan acara pembukaan pameran Intermezzo	Di depan panggung kemudian mundur ke belakang
20	Shutting down	Black screen

Tabel 1.1 Storyline

Brand Platform

Produksi

Peralatan

- GoPro MAX 360 Action Camera
- Helm Zeus
- Tripod VF WT-3520
- LED Light
- Mounting Helm

Lokasi

- Alfa Omega Church

Shooting Schedule

- 8 Juni 2020 : Shooting Alfa Omega Church

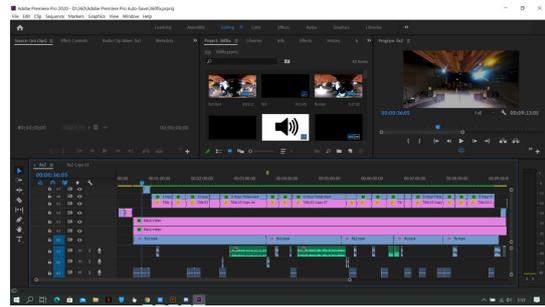
Budgeting

- Biaya Peralatan :

- GoPro MAX 360 Action Camera : Rp. 300.000,- /2
- VR Glasses Bobovr Z4 : Rp. 310.000,-
- Biaya Lain dan Biaya Tak Terduga: Rp. 1.250.000,-
- TOTAL : Rp. 1.960.000,-**

Pasca Produksi

Editing



Gambar 1.1 Editing 1

Colour Correction & Grading



Gambar 1.2 Grading 1



Gambar 1.3 Grading 2

Formating & Rendering

Software yang digunakan dalam proses *formating & rendering* perancangan *virtual reality* sebagai media untuk meningkatkan kepercayaan diri di atas panggung adalah Premier Pro 2020. Dengan *format rendering* HEVC (H.265)

Karya Jadi



Gambar 1.4 Hasil Karya

Kesimpulan

Masalah kepercayaan diri hingga saat ini masih saja banyak dijumpai dalam masyarakat. Bagi masing-masing orang kepercayaan diri merupakan hal yang cukup penting dan berguna dalam kondisi apapun. Maka dari itu tidak heran bila ada beberapa survei yang menyatakan ketakutan terbesar saat ini bukanlah kematian melainkan demam panggung / rasa tidak percaya diri. Meskipun sudah banyak media yang mengeluarkan saran-saran maupun cara-cara untuk mengatasi demam panggung tersebut akan tetapi tetap saja masih banyak orang yang kesulitan dalam meningkatkan kepercayaan dirinya masing-masing. Dengan adanya perancangan yang menggunakan media teknologi *virtual reality* diharapkan dapat menjadi solusi yang tepat dalam meningkatkan kepercayaan diri setiap orang, dan juga dapat menjadi salah satu hal baru dalam pemanfaatan teknologi berupa VR ini. Teknologi ini memang beberapa akhir ini cukup meluas dan mulai banyak yang mengembangkan dan menggunakan bukan hanya untuk *game* saja, tetapi juga ke dalam berbagai macam bidang yang ada seperti medis, arsitektur, militer, dan masih banyak yang lainnya. Jadi dengan muali berkembangnya teknologi VR ini dapat menjadikan suatu kesempatan yang cocok untuk memperkenalkan teknologi VR ini sebagai pemanfaatan dari salah satu kebutuhan yang cukup penting yaitu sebagai media untuk meningkatkan kepercayaan diri. Cukup banyak pendapat yang mengatakan bahwa produksi ini cukup menarik dan merupakan hal baru yang belum pernah ada

sebelumnya, meskipun kebanyakan orang pada awalnya tidak mengerti apa itu VR dan pada akhirnya paham serta antusias terhadap hasil dari perancangan tersebut. Selama proses produksi ini hingga akhir cukup berjalan lancar serta hasil dari produksi ini cukup sesuai dari ekspektasi yang seharusnya, meskipun ada beberapa bagian visual yang tidak begitu sesuai seperti lighting dan kebersihan visual yang seharusnya tidak terjadi pada hasil produksi. Akan tetapi karena dengan kondisi keadaan saat ini yang kurang memungkinkan syuting ulang jadi terbantu dengan proses edit yang membuat visual tampak lebih sesuai dari sebelumnya. Adapun hasil dari produksi ini masih bersifat *prototype* atau belum teruji sepenuhnya dikarenakan keadaan dan kondisi ditengah pandemi covid-19, jadi pihak sekolah masih melakukan *study online* dan tidak dapat mengaplikasikan perancangan VR ini untuk sementara waktu. Pihak sekolah akan segera mengabari apabila sudah mulai kembali normal untuk proses pembelajaran di ARTV School. Dikarenakan perancangan ini tidak dapat berjalan dengan *online* maka menunggu persetujuan sekolah untuk dapat melkaskan uji perancangan media VR yang sudah dibuat.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas berkat dan pimpinan serta rahmat-Nya selama proses pengerjaan Tugas Akhir. Terima kasih kepada Miss Lie Chen selaku salah satu pihak ARTV School, kepada dosen pembimbing, dan penguji, serta keluarga dan rekan yang membantu dan memberi pengarahan dalam pengerjaan Tugas Akhir ini.

Daftar Pustaka

- Cahya, Indra.,(2016, Februari 20). Virtual Reality bisa bantu Anda lawan Ketakutan Public Speaking. Diakses dari URL > <https://www.merdeka.com/teknologi/virtual-reality-bisa-bantu-anda-lawan-ketakutan-public-speaking.html>
- Nafisah, Sarah.,(2019, Juli 16). Apa yang terjadi saat Kita Mengalami Demam Panggung. Diakses dari URL > <https://bobo.grid.id/read/081786908/apa-yang-terjadi-saat-kita-mengalami-demam-panggung-akubacaakutahu?page=all>
- Spencer, Laura.,(2018, Juni 18). Apa itu Public Speaking? & Mengapa itu Penting? . Diakses dari URL > <https://business.tutsplus.com/id/tutorials/what-is-public-speaking--cms-31255>

- Abidin, Riswan.,(2016, April 25). Pengertian Virtual Reality dan Perbedaanya dengan Augmented Reality. Diakses dari URL > <https://teknojurnal.com/pengertian-virtual-reality-dan-perbedaanya-dengan-augmented-reality/>
- Puspita, Ariska.,(2018, September 05). Memahami Pentingnya Rasa Percaya Diri dalam Kehidupan. Diakses dari URL > <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/09/05/111100720/memahami-pentingnya-rasa-percaya-diri-dalam-kehidupan-?page=allhttps://lifestyle.kompas.com/read/2018/09/05/111100720/memahami-pentingnya-rasa-percaya-diri-dalam-kehidupan-?page=all>
- Azani. Ivan., (2018, 29 November). Virtual Reality. Diakses dari URL > <https://socs.binus.ac.id/2018/11/29/virtual-reality/>
- Zimmerman, J, Larry., (2003). Presenting The past. Diakses dari URL > https://media.forum-fr.site/?utm_term=%5B%28Presenting+the+Past%29%5D+%5BAuthor%3A+Larry+J.+Zimmerman%5D+published+on+%28April%2C+2003%29&asin=https%3A%2F%2Fm.media-amazon.com%2Fimages%2F%2F31Gt--DgONL._AC_UL436_.jpg
- Hojanto, Ongki., (2018). Public Speaking Mastery In Action. Diakses dari URL > <https://www.goodreads.com/book/show/25566874-public-speaking-mastery>
- Bailenson, Jeremy., (2018). Experience on Demand. Diakses dari URL > <https://www.goodreads.com/en/book/show/40180038-experience-on-demand>
- Binanto, Iwan., (2010). Multimedia Digital Dasar Teori + Pengembangannya. Diakses dari URL > https://books.google.co.id/books?id=UqWLn_a0oaUYC&pg=PA5&dq=teori+mengenai+virtual+reality&hl=id&sa=X&ved=0ahUKEwiIm7Tepv_oAhU94HMBHZNqC5EQ6AEIMTAB#v=onepage&q&f=false
- Jamil, Muhammad., (2018). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality di Perpustakaan. Diakses dari URL > <https://docplayer.info/166819111-Pemanfaatan-teknologi-virtual-reality-vr-di-perpustakaan.html>
- Maulana, Adam., (2019, 3 Maret). 5 Manfaat Teknologi Virtual Reality (VR) dalam Kebutuhan Bidang Tertentu. Diakses dari URL > <https://www.anakteknik.co.id/a/Mas-Geck/5-Manfaat-Teknologi-VR-Virtual-Reality-dalam-Kebutuhan-Bidang-Tertentu>
- Akbar, Dayu., (2016, 31 Agustus). Pemanfaatan Virtual Reality di Berbagai Bidang. Diakses dari URL > <https://www.pcplus.co.id/2016/08/pemanfaatan-virtual-reality-di-berbagai-bidang/>