

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang

Berbicara di depan umum, yang dikenal juga sebagai public speaking, memiliki peranan krusial dalam memfasilitasi komunikasi yang berhasil antara seorang pembicara dan para pendengarnya. Kemampuan ini memungkinkan individu untuk mengkomunikasikan pesan secara tegas, persuasif, dan dengan pengaruh yang signifikan kepada sekelompok orang. Kemampuan berbicara di depan umum menjadi salah satu keahlian yang sangat esensial di era global saat ini. Fenomena ini dipicu oleh kebutuhan mendesak dari zaman dan perkembangan teknologi saat ini yang mendorong individu untuk berkompetisi dan meningkatkan kualitas diri.[1]

Saat menjelang berbicara di depan umum, seringkali timbul perasaan cemas yang dapat mempengaruhi kenyamanan dan performa seseorang. Rasa cemas ini merupakan reaksi alami terhadap situasi yang menuntut perhatian publik, ketika seseorang merasa diperhatikan dan dinilai oleh audiens. Ketakutan berbicara di depan umum, atau yang lebih dikenal sebagai kecemasan saat public speaking (Public Speaking Anxiety - PSA), umumnya tercatat terjadi dengan tingkat sekitar 15% hingga 30% dari populasi umum.[4] Dari angka tersebut, sekitar 10% dari individu yang mengalami PSA melaporkan bahwa rasa cemas saat berbicara di depan umum berdampak pada gangguan dalam kegiatan sehari-hari mereka, termasuk dalam lingkup pekerjaan dan pendidikan.[2]

Berdasarkan hasil survei yang kami lakukan terhadap 36 responden, ditemukan bahwa sebanyak 64,84 persen dari mereka mengungkapkan bahwa mereka merasakan tingkat rasa cemas yang tinggi ketika dihadapkan berbicara di depan umum.

Berbicara di depan umum adalah sesuatu yang tidak mudah, dalam melakukan public speaking diperlukan latihan dan keterampilan tertentu agar dapat dilakukan dengan baik. Latihan public speaking merupakan salah satu langkah penting untuk mempersiapkan diri sebelum acara atau kegiatan, sehingga dapat percaya diri, tenang, dan siap dalam menyampaikannya.[3]

Virtual Reality (VR) adalah sistem yang memungkinkan pengguna untuk terlibat dalam interaksi secara maya dengan lingkungan simulasi yang dibangun melalui komputer. Perkembangan teknologi grafis memberikan solusi yang penting dalam menghasilkan hasil visual yang lebih unggul. Dengan memanfaatkan animasi tiga dimensi (3D) dari sebuah lingkungan yang dipresentasikan, pengguna mendapatkan pengalaman visual yang mencerminkan lingkungan nyata, atau bahkan lingkungan yang hanya ada dalam imajinasi. Dengan demikian, pengguna merasa sepenuhnya terlibat dalam pengalaman tersebut.[4]

Salah satu kelebihan utama dari Teknologi Realitas Virtual (Virtual Reality) adalah pengalaman pengguna yang seakan-akan berada di tempat yang belum pernah mereka datangi sebelumnya. Teknologi Realitas Virtual memungkinkan mereka melihat sekitarnya dari sudut pandang 360° karena melibatkan penggunaan indera penglihatan dan pendengaran. Teknologi Realitas Virtual kini dapat diakses menggunakan perangkat smartphone dengan bantuan perangkat VRG (Virtual Reality Glasses) semacam Google Cardboard atau Samsung Gear VR.[5]

Sesuai dengan kemajuan teknologi yang sedang berlangsung, diperlukan pula alat bantu yang mendukung peningkatan keterampilan dalam berbicara di hadapan umum. Oleh karena itu dibuat aplikasi berbasis teknologi Virtual Reality (VR) untuk mensimulasikan presentasi di depan kelas atau berbicara dengan audiens yang banyak. Aplikasi tersebut bertujuan untuk membantu pengguna berlatih berbicara dengan umum.

Dalam aplikasi ini menggunakan Virtual Reality dimana pengguna dapat menyaksikan video dengan pandangan yang dapat diputar hingga 360°, dengan tujuan menciptakan sebuah aplikasi yang membantu pengguna dalam meningkatkan kemampuan teknik public speaking.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membuat pengguna merasa lebih percaya diri dalam berbicara di depan umum melalui penggunaan aplikasi simulasi berbicara di depan umum berbasis virtual reality?
2. Bagaimana aplikasi simulasi berbicara di depan umum berbasis virtual reality ini dapat mengevaluasi pengguna saat melakukan simulasi?

I.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dalam pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Aplikasi ini beroperasi di cardboard VR yang dihubungkan pada android.
2. Aplikasi berbasis Virtual Reality ini hanya dapat berjalan pada operasi sistem android.

I.4 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, tujuan yang akan dicapai adalah:

1. Meningkatkan rasa kepercayaan diri pengguna pada saat berbicara di khalayak umum melalui latihan berulang dalam lingkungan virtual yang aman dan mendukung.

2. Menampilkan evaluasi berupa nilai skor yang membantu pengguna melihat kemajuan saat melakukan simulasi.

I.5 Metode Penyelesaian Masalah

Dalam proyek akhir ini, digunakan metodologi penyelesaian masalah seperti yang diuraikan berikut.

1. Studi Literatur

Mencari materi acuan yang berhubungan dengan topik proyek akhir ini seperti mengenai berbicara di depan umum dalam bentuk buku, jurnal, paper, dan sumber tertulis lainnya. Selain itu, juga mempelajari dan memahami materi yang berhubungan dengan topik proyek akhir seperti unity dan virtual reality.

2. Analisis Kebutuhan

Melakukan komunikasi dengan psikolog untuk mengetahui mengenai public speaking. Selain itu, komunikasi tersebut juga untuk membantu menentukan fitur yang dibutuhkan oleh pengguna pada aplikasi yang akan dikembangkan.

3. Perancangan Aplikasi

Melakukan perancangan aplikasi berdasarkan analisa kebutuhan dan studi literatur yang telah dilakukan. Di tahap ini paling tidak akan ditentukan fitur-fitur yang akan diimplementasikan dalam aplikasi, dan rancangan tampilan aplikasi.

4. Pembuatan Aplikasi

Membuat aplikasi sesuai dengan desain aplikasi yang telah dirancang. Tools yang digunakan dalam proses ini adalah Unity.

5. Pengujian Aplikasi

Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi pada aplikasi, sehingga aplikasi dipastikan berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian dilakukan dua tahap, pertama oleh developer aplikasi, kemudian dengan mitra dan pengguna lainnya.

I.6 Pembagian Tugas Anggota

Berikut adalah pembagian tugas tim proyek akhir:

a. Herliana Oktaviani

Peran : System Analyst, Designer, Programmer

Tanggung Jawab :

- Merancang alur aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat video promosi
- Membuat poster
- Membuat dokumen

b. Puput Puspita

Peran : System Analyst, Designer, Programmer

Tanggung Jawab :

- Membuat mockup aplikasi
- Membuat fungsi aplikasi
- Membuat antarmuka aplikasi
- Membuat dokumen