

Kajian Penggunaan Aplikasi *Virtualspeech* Untuk Mendukung Kemampuan Berbicara di Depan Publik di Kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi FHISIP Universitas Terbuka

**Yanti Hermawati
Irsanti Widuri Asih
Majidah**

Abstrak

The development of communication and information technology, encourages Universitas Terbuka, Indonesia (the Indonesian Open University) which employs distance education system to utilize various types of supporting media in the learning process, particularly for subjects with practical skills content. One of the subjects in the curriculum of the Communication Studies Program, at the Faculty of Law, Social and Political Sciences (FHISIP) is Public Speaking. The competency of this subject is requiring the students to be able to evaluate public speaking activities instead of practice public speaking skills due to the limitation of the learning process. Ideally, the subject is completed with practical activities. Therefore, to complete the practical skills for students who take Public Speaking subject, the Communication Studies Program develops an interactive video program in compact disc that attached to the printed learning material of Public Speaking. However, based on the results of Windrati et al.'s research on the Evaluation and Refinement of Interactive Public Speaking Video to Achieve the Competency of Public Speaking Subject (2017), it is revealed that students are not interested in learning the interactive video program due to the old-fashioned design of the video. The article explores the utilization of VirtualSpeech application as a means in supporting the learning process of Public Speaking subject. VirtualSpeech is an android-based application available in the playstore that teaches some Public Speaking skills. It is suitable as an example of alternative media for practicing some Public Speaking skills. The application then was tested to some students to gain their practical experiences. The results of the study show that students were able to feel the sensation of doing real public speaking activities through this virtual reality application. However, some recommendations are suggested by students in some aspects, for instance in the variant of the features, the language, and the instructions.

Keywords: Android Application, VirtualSpeech, Public Speaking, Practical Skills

PENDAHULUAN

Mata Kuliah (MK) *Public Speaking* adalah MK yang terdapat pada kurikulum Program Studi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Hukum, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FHISIP) Universitas Terbuka (UT). Jika mengacu pada sistem paket semester, MK *Public Speaking* diambil oleh mahasiswa pada semester empat. Tidak ada prasyarat untuk mengikuti MK ini.

MK *Public Speaking* membekali mahasiswa dengan kemampuan untuk dapat melakukan kegiatan berbicara di hadapan publik. Kompetensi yang diajarkan MK *Public Speaking* bersifat praktis. Namun, MK ini tidak dilengkapi dengan kegiatan praktik. Pembekalan keterampilan yang bersifat praktis diberikan kepada mahasiswa dalam bentuk pemberian tugas-tugas di kegiatan tutorial, namun itu belum cukup untuk melatih kemampuan mahasiswa berbicara di depan publik.

Menurut Pane (2011) *Public Speaking* adalah kegiatan berbicara di depan umum. Tujuannya adalah menyatakan pikiran, pendapat, ide dan gagasan atau guna memberikan gambaran tentang satu hal. *Public Speaking* biasanya digunakan oleh seorang pemimpin untuk membangun opini, mengomunikasikan kebijakan, memprovokasikan massa, menjual produk, meyakinkan klien, memberikan informasi, dan lain sebagainya. Itu artinya, kompetensi MK *Public Speaking* harus fokus pada pencapaian kompetensi berdasarkan konsep dasar *Public Speaking*, yakni kemampuan berbicara di depan public atau khalayak umum.

Pada sistem pembelajaran tatap muka, tuntutan kompetensi tersebut bukan hal yang sulit untuk diwujudkan. Bimbingan langsung dari

dosen tatap muka yang didukung dengan praktik berkesinambungan di bawah pengawasan dosen dapat lebih memudahkan mahasiswa untuk memperoleh kompetensi MK *Public Speaking*. Hal ini yang justru menjadi kendala dalam sistem pendidikan jarak jauh (SPJJ), dimana mahasiswa dan dosen memiliki jarak untuk dapat melakukan pembimbingan secara langsung serta alat evaluasi praktis yang belum tersedia.

UT sebagai perguruan tinggi yang menerapkan sistem pembelajaran jarak jauh, perlu mencari desain yang tepat agar kompetensi lulusan MK *Public Speaking* di Program Studi Ilmu Komunikasi FHSIP UT dapat sejajar dengan kualitas lulusan MK *Public Speaking* di universitas tatap muka. Adanya program video interaktif berbentuk *Compact Disc* (CD) pendukung BMP *Public Speaking* belum maksimal dimanfaatkan mahasiswa. Menurut mahasiswa yang memanfaatkan video interaktif tersebut, konten dan desainnya pun dinilai sudah tidak mutakhir (Windrati, dkk 2017). Ini menjadi salah satu “pekerjaan rumah” bagi Program Studi Ilmu Komunikasi FHSIP UT. Kemampuan berbicara di depan publik memerlukan intensitas praktik yang cukup tinggi, yang tidak akan terpenuhi hanya dengan membaca. Apalagi di Era 4.0 ini, media pembelajaran yang menarik bagi mahasiswa telah mengalami pergeseran yang signifikan. Karena itu beragam inovasi media pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan di Era 4.0.

Bahan ajar pendukung pada Buku Materi Pokok (BMP) perlu didesain sesuai perkembangan terkini, baik dari sisi konten maupun desainnya. Hal ini diperlukan sebagai daya tarik bagi mahasiswa agar tidak hanya fokus pada BMP, tetapi tertarik menggunakan bahan ajar pendukung yang UT sediakan. Apalagi menurut Pribadi (2010) mayoritas lembaga pendidikan tinggi jarak jauh di dunia, termasuk Universitas Terbuka (UT), memanfaatkan bahan ajar

cetak sebagai *main delivery mode* materi perkuliahan. Bahan ajar pendukung seperti program audio, video, dan materi berbasis komputer lainnya kurang mendapat perhatian dari mahasiswa. Mahasiswa PJJ hanya memanfaatkan bahan ajar cetak sebagai satu-satunya sumber informasi dan pengetahuan yang perlu dipelajari untuk mencapai kompetensi yang diinginkan. Jika ini terus terjadi pada MK *Public Speaking*, maka kemampuan praktis yang seharusnya dimiliki oleh lulusan MK *Public Speaking* akan sulit untuk dicapai karena kemampuan praktik tidak bisa hanya didapatkan dari BMP saja.

Di sisi lain, menurut Windrati, dkk (2017), mahasiswa Program Studi S1 Ilmu Komunikasi FHISIP-UT yang berasal dari UPBJJ-UT Bogor, Yogyakarta, Batam, Surabaya, dan Serang yang pernah menempuh MK *Public Speaking* ingin memiliki kemampuan praktis *public speaking*. Mereka menjelaskan bahwa ketika masyarakat mengetahui mereka adalah mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, masyarakat sekitar mereka cenderung memiliki ekspektasi bahwa mereka memiliki kemampuan dalam bidang *public speaking*, misalnya yang paling sederhana adalah kemampuan menjadi pembawa acara. Mereka kerap dimintakan tolong untuk menjadi pembawa acara. Namun, keterampilan praktis tersebut tidak mereka dapatkan karena MK *Public Speaking* hingga tahun 2017 memang tidak dilengkapi dengan kegiatan praktik. Menurut mereka, keterampilan yang bersifat praktis tidak bisa didapatkan hanya dengan mempelajari teori yang terdapat pada Buku Materi Pokok (BMP) *Public Speaking*. Untuk itu, mereka sangat mengharapkan agar MK *Public Speaking* dapat dibekali dengan kegiatan praktik.

MEDIA PEMBELAJARAN DI ERA 4.0

Era revolusi industri dunia ke empat atau lebih dikenal dengan Era 4.0 ditandai dengan penggunaan teknologi informasi di segala aspek kehidupan manusia. Menurut Fauzan dan Fitria (2018), era revolusi industri 4.0 ditandai dengan dijadikannya teknologi informasi sebagai basis kehidupan manusia. Perkembangan internet dan teknologi digital mendisrupsi berbagai aktivitas manusia, termasuk di dunia pendidikan tinggi.

UT, sebagai penyelenggara pendidikan tinggi terbuka dan jarak jauh, sejak awal berdiri memang telah menggunakan media dalam proses pembelajarannya. Simonson et.al. (2012) menjabarkan bagaimana penggunaan teknologi tak terpisahkan dari sistem pendidikan jarak jauh yang diawali dengan yang paling sederhana, berupa mesin foto kopi dan sistem pos hingga internet. Moore and Kearsley (2012) juga mengungkapkan survei yang mereka lakukan mengenai penggunaan media pada pendidikan jarak jauh memberi hasil bahwa pendidikan jarak jauh menggunakan 10,71% program televisi, 43% menggunakan *video conferencing*, 93% menggunakan Internet, kurang dari 2% menggunakan satelit komunikasi, 37,05% menggunakan *webcasting* dan *podcasting*, 36% menggunakan *blog* instruktur, 3,4% menggunakan *video game* atau simulasi teknologi. Namun, beragam media tersebut tentu saja harus diperbaharui sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di Era 4.0. Apalagi penggunaan internet semakin marak dan beragam aplikasi bermunculan di Era 4.0.

Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) (2018), yang dilakukan pada tahun 2017 dengan responden sebanyak 2.500 orang memberi hasil bahwa pengguna internet berdasarkan jenjang pendidikan S2/S3 sebanyak 88,24 persen, S1/Diploma 79,23 persen, SMA 70,54 persen,

SMP 48,53 persen, dan SD 25,1 persen, sedangkan tidak sekolah sebanyak 5,54 persen. Ini menunjukkan tingginya tingkat penggunaan internet di dunia pendidikan di Indonesia. Selain berdasarkan jenjang pendidikan, APJII (2018) pun memaparkan hasil survei berdasarkan penggunaan aplikasi, yakni penggunaan aplikasi *chatting* sebanyak 89,35 persen, media sosial sebanyak 87,13 persen, mesin pencari sebanyak 74, 84 persen, melihat gambar/foto sebanyak 72,79 persen, melihat video sebanyak 69,64 persen, dan sisanya adalah aktivitas internet lainnya.

Menurut Fauzan dan Fitria (2018) di Era 4.0, media dan cara belajar pun mengalami pergeseran, istilah yang digunakannya adalah disrupsi. Di era 4.0 mahasiswa lebih tertarik untuk menonton video (YouTube) atau visualisasi yang merangkum informasi dari sebuah artikel dari pada membaca artikel itu sendiri. Hal ini menjadi tantangan bagi dunia pendidikan di Indonesia, termasuk bagi UT.

METODE PENELITIAN

Artikel ini merupakan hasil penelitian dengan menggunakan metode kualitatif. Menurut Lofland (dalam Moleong, 2002:112) sumber utama penelitian kualitatif adalah berasal dari kata-kata dan tindakan. Kata-kata dan tindakan yang dimaksud adalah kata-kata dan tindakan dari informan yang menjadi subjek penelitian, yakni mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FHSIP UT yang telah mengikuti Mata Kuliah Public Speaking dan pernah menggunakan aplikasi *VirtualSpeech*. Sumber data tersebut diperoleh melalui wawancara dan pengamatan langsung saat informan menggunakan aplikasi *VirtualSpeech*.

APLIKASI VIRTUALSPEECH

Aplikasi *VirtualSpeech* adalah aplikasi dengan desain *virtual reality* (VR) yang dikembangkan oleh *VirtualSpeech Ltd.* Deepak Chandel dan Akshit Chauhan (2014) dalam Sulistyowati dan Andy Rachman (2017) menjelaskan bahwa *Virtual Reality* (VR) merupakan teknologi berbasis komputer yang mengombinasikan perangkat khusus *input* dan *output* agar pengguna dapat berinteraksi secara mendalam dengan lingkungan maya yang seolah-olah berada pada dunia nyata. Pengguna dapat melihat obyek dalam dunia maya dalam segala penjuru mulai dari atas, bawah, kiri, kanan, belakang ataupun depan.

Adapun *VirtualSpeech Ltd* adalah perusahaan aktif yang didirikan pada 30 Maret 2015 dengan kantor terdaftar yang berlokasi di London, Greater London. Aplikasi *VirtualSpeech* memuat konten yang terkait dengan berbagai kegiatan *public speaking*. Misi *VirtualSpeech* adalah mengubah pelatihan dari sekadar mendengarkan secara pasif menjadi lebih aktif. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan berbicara di depan umum, serta banyak keterampilan lainnya melalui lingkungan *virtual reality* interaktif (*VirtualSpeech.com*, 2018).

Aplikasi *VirtualSpeech* memiliki dua versi, yakni versi berbayar dan versi percobaan (*trial*). Aplikasi ini dapat diinstal melalui *android* dan *ios*, meskipun ada beberapa versi *software android* dan *ios* yang belum kompetibel namun bisa diatasi dengan instalasi aplikasi pendukung. Berikut adalah beberapa fitur yang terdapat dalam *VirtualSpeech*:

A. *Conference Room*

Gambar 1. *Conference Room*



Sumber: *VirtualSpeech.com* (2018)

Pada fitur ini, pengguna bisa berlatih berbicara di depan sekitar 100 orang peserta konferensi. *Conference Room* dengan desain *Virtual Reality* ini tampilan didesain dengan tiga dimensi (3D) pada menu ini menunjukkan ruang konferensi dengan jumlah penonton sekitar 100 orang (*VirtualSpeech.com*, 2018).

B. *Meeting Room*

Gambar 2. *Meeting Room*



Sumber: *VirtualSpeech.com* (2018)

Pada fitur ini, pengguna dapat berlatih sebagai penyaji pada ruang pertemuan yang tidak terlalu besar dengan menggunakan bahan presentasi yang dapat dibuat sendiri oleh pengguna (*VirtualSpeech.com*, 2018).

C. Press Conference

Gambar 3. *Press Conference*

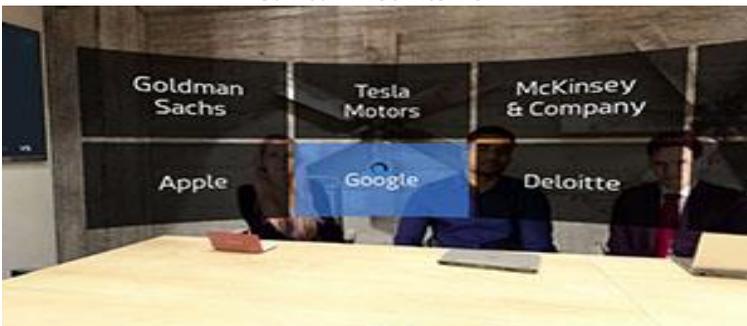


Sumber: *VirtualSpeech.com* (2018)

Pada fitur ini pengguna dapat berlatih seolah-olah sedang melakukan konferensi pers dan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari wartawan (*VirtualSpeech.com*, 2018).

D. Job Interview

Gambar 4. *Job Interview*



Sumber: *VirtualSpeech.com* (2018)

Pada fitur ini pengguna dapat berlatih untuk kegiatan wawancara pekerjaan. Aplikasi ini sudah menyediakan wawancara seolah-olah nyata. Pengguna dapat memilih seolah-olah sedang melakukan wawancara pekerjaan pada perusahaan-perusahaan besar seperti Tesla, Microsoft atau Google (*VirtualSpeech.com*, 2018).

E. TEDx Styled Room

Gambar 5. TEDx Styled Room



Sumber: *VirtualSpeech.com* (2018)

Fitur ini dapat dimanfaatkan pengguna untuk berlatih berbicara di depan publik pada ruang tertutup. Tampilan pada fitur ini mengondisikan seolah-olah pengguna berada dalam ruang teater besar, menggunakan konsep gaya acara TEDx. Suasana yang diciptakan pada ruangan ini cukup dramatis dan menegangkan (*VirtualSpeech.com*, 2018).

F. Networking Event

Gambar 6. *Networking Event*



Sumber: *VirtualSpeech.com* (2018)

Pengguna dapat memilih fitur ini untuk berlatih berbincang dengan avatar (seolah-olah relasi/rekan bisnis) yang tersedia secara efektif untuk membangun jaringan bisnis (*VirtualSpeech.com*, 2018).

G. Sales Pitch

Gambar 7. *Sales Pitch*



Sumber: *VirtualSpeech.com* (2018)

Fitur ini dapat dimanfaatkan pengguna untuk berlatih menjadi seorang *sales/marketing*. Pada fitur ini pengguna bisa memberikan promosi penjualannya ke panel avatar yang ada. Setelah itu pengguna akan mendapatkan masukan instan tentang kinerja promosinya (*VirtualSpeech.com*, 2018).

H. *BBC Studio*

Gambar 8. *BBC Studio*



Sumber: *VirtualSpeech.com* (2018)

Menu ini dapat dimanfaatkan pengguna yang ingin berlatih melakukan wawancara di media TV secara *live*. Pada menu ini pengguna akan diwawancarai oleh seorang presenter di ruang TV bergaya BBC (*VirtualSpeech.com*, 2018).

I. Classroom

Gambar 9. Classroom



Sumber: *VirtualSpeech.com* (2018)

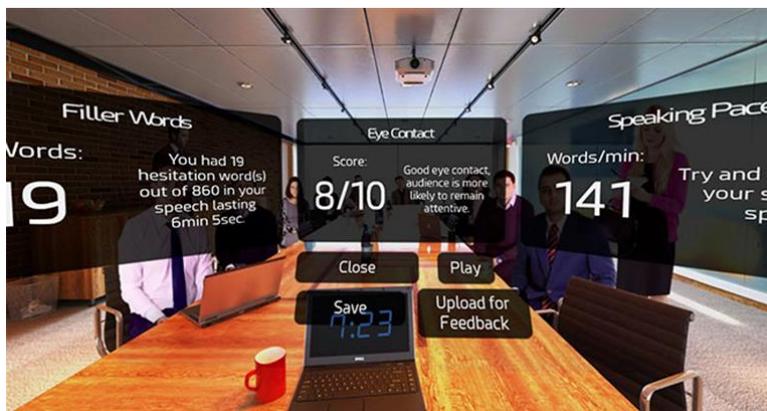
Pengguna dapat menggunakan fitur ini untuk berlatih atau berperan sebagai guru atau dosen. Pada fitur ini, pengguna seolah-olah sedang menjelaskan materi belajar/ kuliah di depan murid/mahasiswa (*VirtualSpeech.com*, 2018).

FEEDBACK PADA FITUR VIRTUALSPEECH

Selain menyediakan fasilitas ruang maya untuk berlatih, fitur-fitur pada *VirtualSpeech* juga menyediakan umpan balik (*feedback*) dari aktivitas *public speaking* yang dilakukan oleh pengguna. Umpan balik tersebut berupa angka penilaian (skor) dari sistem yang menganalisis suara dan kontak mata pengguna saat berbicara atau melakukan presentasi. Skor yang diperoleh merupakan hasil analisis terhadap kecepatan suara (seberapa cepat pengguna berbicara), jumlah kata-kata yang terdengar ragu-ragu, volume suara peserta, kinerja kontak mata, wawasan ucapan dan konsep pidato

(VirtualSpeech.com, 2018). Berikut gambar contoh skor hasil analisis tersebut di *Meeting Room*.

Gambar 10. Hasil Skor Analisis Presentasi di *Meeting Room*



Sumber: VirtualSpeech.com (2018)

CARA KERJA APLIKASI *VIRTUALSPEECH*

Dari hasil pengamatan dalam penggunaan aplikasi *VirtualSpeech* dapat diketahui bahwa untuk dapat menggunakan aplikasi *VirtualSpeech*, pengguna harus melakukan instalasi aplikasi melalui Google Playstore atau App store yang tersedia pada telepon selular (ponsel) pengguna. Adapun cara kerja aplikasi *VirtualSpeech* adalah sebagai berikut.

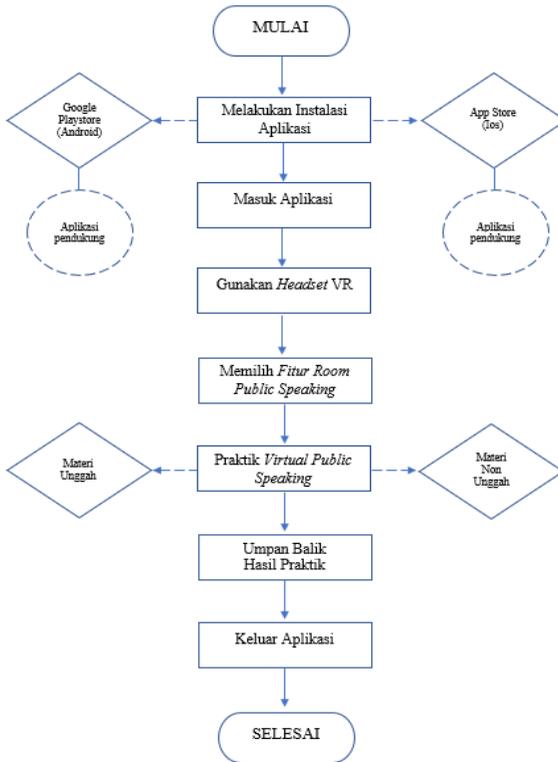
- Mulai lakukan instalasi aplikasi *VirtualSpeech* melalui Google Playstore atau App Store.
- Setelah aplikasi terinstal, masuk ke menu awal aplikasi, lalu klik START.
- Aplikasi akan menampilkan menu untuk memilih *headset* VR yang akan digunakan. Pilihan pertama, *Regular Mobile Headset*, yakni menggunakan *headset* VR yang dapat dibeli secara umum di pasaran, hanya dengan patokan sistem ponsel yang digunakan, Android atau Ios.

Pilihan kedua, *Daydream View Headset*, yakni *headset* khusus VR yang dikeluarkan oleh perusahaan *VirtualSpeech Ltd (VirtualSpeech.com, 2018)*.

- d. Setelah memilih *headset* VR, akan muncul tampilan fitur-fitur *public speaking VirtualSpeech*.
- e. Pengguna dapat memilih fitur sesuai dengan kebutuhannya dengan cara mengarahkan kursor berbentuk bulatan biru yang berputar-putar ke arah fitur yang dipilih. Untuk mengarahkan kursor, pengguna harus memfokuskan mata ke fitur yang diinginkan. Biarkan kursor berputar pada fitur terpilih, dan fitur akan terbuka.
- f. Beberapa fitur *VirtualSpeech* menyediakan fasilitas unggah materi (pada versi berbayar). Untuk versi berbayar, pengguna akan memiliki akun aplikasi yang dapat digunakan untuk menyimpan materi yang diunggah. Artinya pengguna dapat mengunggah materi yang ingin digunakan ke dalam aplikasi. Hal ini memungkinkan pengguna untuk menyajikan presentasi dengan *slide* mereka sendiri. Caranya adalah dengan membuat presentasi menggunakan *PowerPoint, Keynote* atau perangkat lunak sejenis, dan menyimpan *slide* sebagai dokumen PDF. Unggah PDF ke akun pengguna, atau bisa dengan mentransfer *file* PDF melalui iTunes (iPhone) atau *transfer file* (Android). Cara mengunggahnya bisa dengan memanfaatkan kursor pada fitur yang ada di tampilan layar. Biasanya tampilan fitur unggah akan terlihat dengan cara pengguna menatap lurus ke depan. Tetapi jika pengguna tidak ingin mengunggah materi, pengguna dapat langsung berbicara sesuai arahan pada fitur yang ada.

- g. Untuk memulai berbicara, pengguna harus mengarahkan kursor ke fitur START.
- h. Setelah selesai berbicara atau presentasi, aplikasi ini akan memberikan umpan balik sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya.
- i. Aplikasi ini juga menyediakan fitur berguna lainnya bagi pengguna, seperti fitur menyimpan pidato untuk mendengarkan kembali, dan mengunggah pidato ke tim *VirtualSpeech* untuk umpan balik yang terperinci.

Berikut ini adalah alur cara penggunaan aplikasi *VirtualSpeech*.

Gambar 11. Alur Penggunaan Aplikasi *VirtualSpeech*

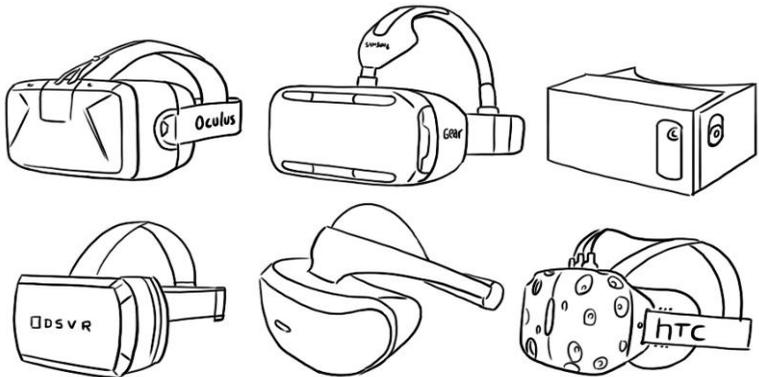
Sumber: Hermawati, dkk (2018)

HEADSET VR

Untuk dapat menggunakan aplikasi berbasis *virtual reality* seperti *Virtual Speech* diperlukan alat pendukung yang di kenal dengan *Headset Virtual Reality (Headset VR)* atau ada juga yang menyebutnya kaca mata VR. *Headset VR* memiliki jenis yang dan kualitas yang sangat beragam, mulai dari yang sangat sederhana hingga *headset VR* dengan kuatitas tinggi. Pengguna

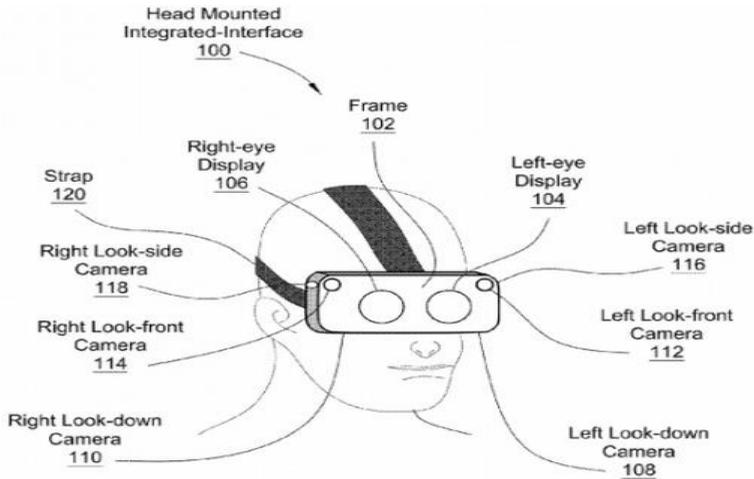
(user) dapat memilih sesuai dengan kebutuhan dan kemampuan daya belinya. Berikut ini adalah contoh *headset VR*.

Gambar 12. Ragam *Headset VR*



Sumber: cardboard-id.com (2018)

Gambar 13. Contoh desain *Headset VR* milik NVIDIA



Sumber: m.kotakgame.com (2018)

PENGALAMAN INFORMAN SETELAH MELAKUKAN PRAKTIK BERBICARA DI DEPAN PUBLIK DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *VIRTUALSPEECH*

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Hermawati, dkk (2018) dapat diketahui beberapa hal terkait pengalaman informan setelah melakukan praktik berbicara di depan publik dengan menggunakan aplikasi *VirtualSpeech*, yakni:

- a. Pengalaman mengunduh. Secara umum informan menjelaskan bahwa tidak ada masalah saat mengunduh aplikasi *VirtualSpeech*. Ketika ada kendala, informan dapat mengatasinya. Misalnya kendala ponsel tidak kompatibel, Informan dapat mengatasinya dengan menggunakan aplikasi pendukung. Berikut adalah petikan wawancara dengan informan yang mengalami kendala ketika mengunduh aplikasi *VirtualSpeech*.

“Saat mengunduh apk VR kendala yang saya hadapi adalah aplikasi tidak kompatibel, namun berhasil saya atasi dengan menggunakan

aplikasi pendukung, apk pure dan mengunduh melalui apk tersebut” Informan MF asal Serang

“Saat mengunduh tidak ada kendala apa pun tetapi hanya saja saat sudah menggunakan aplikasinya boros pada batre HP” Informan RPS asal Serang

“Pertama pada saat saya ingin mengunduh/ mendownload aplikasi virtual speech, mengalami kendala handphonenya tidak support atau error” Informan DW asal Serang

“VirtualSpeech bisa diunduh melalui web download, tidak ada kendala berat, waktu download 15 menit, memakan memori HP 80MB” Informan Y asal Yogyakarta

“Kendala ruang HP yang tidak cukup dan terlalu berat aplikasinya” Informan D asal Yogyakarta

“Kendala yang saya hadapi dalam pengunduhan mengalami kesulitan pada perangkat hp saya. Perangkat saya tidak kompetibel dengan aplikasi ini” Informan LA asal Yogyakarta

“Luar biasa sangat bisa membantu untuk melatih dalam berbicara. Kendala mungkin koneksinya saja dan mencari back dalam ruangan dan kursornya” Informan N asal Yogyakarta

- b. Pengalaman praktik. Setelah melakukan praktik berbicara di depan publik dengan menggunakan aplikasi *VirtualSpeech*, informan menjelaskan apa yang mereka alami, diantaranya dapat dilihat pada petikan wawancara berikut ini.

“Design Room 3D sangat membantu karena terlihat sangat riil” Informan DW asal Serang

“Aplikasi ini memudahkan seseorang untuk melatih berbicara di depan publik” Informan LA asal Yogyakarta

“virtual speech memudahkan kita dalam praktik public speaking” Informan E asal Yogyakarta

“Serasa seperti menjadi guru pada fitur class room” Informan F asal Bogor

“Belajar melatih mental pada fitur job interview” Informan F asal Bogor

“Saat saya presentasi seperti sedang melakukan presentasi dengan orang, ada rasa deg-degan, grogi dan perasaan semacamnya. Seperti sedang diamati oleh orang-orang yang hadir di ruang tersebut” Informan NA asal Bogor

“Seru, meskipun audience disini berwujud virtual tidak kalah adrenalinnya dengan audience sesungguhnya” Informan AM asal Bogor

Selain pengalaman mengunduh dan pengalaman praktik, informan pun menjelaskan efek yang muncul setelah melakukan praktik berbicara di depan publik dengan menggunakan aplikasi *VirtualSpeech*, yakni terkait dengan kepercayaan diri.

- c. Kepercayaan diri. Beberapa informan menjelaskan bahwa aplikasi *VirtualSpeech* dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka. Berikut beberapa petikan wawancara yang menjelaskan efek kepercayaan diri setelah praktik berbicara di depan publik dengan menggunakan aplikasi *VirtualSpeech*.

“Setelah menggunakan VirtualSpeech, saya menjadi merasa bersemangat untuk terus berlatih” Informan K asal Serang

“Adanya aplikasi ini kita jadi sering berlatih hingga dapat meningkatkan rasa percaya diri kita” Informan MF asal Serang

“Sangat membantu sekali meningkatkan kepercayaan karena di dalam fitur tersebut memunculkan skor kita saat berbicara dan mengetahui apa saja yang kurangnya” Informan S asal Serang

“Aplikasi ini sangat membantu tentunya dalam meningkatkan kepercayaan diri saya, dari mulai gugup, kemudian belajar untuk menjadi percaya diri” Informan LA asal Yogyakarta

“Berlatih public speaking melalui VirtualSpeech lebih gak malu ketika salah bicara dan lebih bisa mengulanginya sampai benar-benar fasih dan layak untuk dibicarakan” Informan N asal Yogyakarta

Selain pengalaman mengunduh, praktik dan efek kepercayaan diri, informan pun menjelaskan beberapa fitur yang diperlukan namun belum tersedia pada aplikasi *VirtualSpeech*. Fitur tersebut adalah, fitur atau *room* untuk pembawa acara, pembaca berita televisi dan penyiar radio. Informan pun setuju apabila *VirtualSpeech* digunakan sebagai contoh media pendukung pembelajaran *public speaking* berbasis *virtual reality* di Universitas Terbuka, dengan catatan (1) Menyediakan versi berbahasa Indonesia; (2) Menambahkan fitur *room* pembawa acara, pembaca berita dan penyiar radio; (3) Aplikasi gratis untuk mahasiswa dan berbayar untuk umum; (4) Tersedia petunjuk penggunaan secara detail.

SIMPULAN

Aplikasi *virtual reality* semacam *VirtualSpeech* dapat dimanfaatkan sebagai media pendukung pembelajaran *public speaking* bagi mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi FHISIP UT. Saat praktik dilakukan informan dapat mengatasi kendala unduh dengan aplikasi pendukung. Informan juga merasakan manfaat dari penggunaan *VirtualSpeech* dalam meningkatkan kemampuan *public speaking*. Efek lain dari penggunaan aplikasi ini, yakni dapat meningkatkan kepercayaan diri informan.

DAFTAR REFERENSI

- Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2018). Potret Zaman Now: Pengguna & Perilaku Internet Indonesia. Buletin APJII Edisi 23 2018. Hal 1. <https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI23April2018.pdf>
- Fauzan, Rahman. dan Fitria (2018). *Digital Disruption in Students Behavioral Learning Towards Industrial Revolution 4.0*. PHASTI: Jurnal Teknik Informatika Politeknik Hasnur Valume 04 Nomor 2 Edisi Oktober 2018.

Hal. 12
(<http://ejournalpolihasnur.com/index.php/pha/article/view/285/272>)

Hermawati, Yanti., Asih., I.W., Majidah. (2018). Laporan Penelitian *Prototipe Aplikasi E-Practice Untuk Mendukung Pencapaian Kompetensi Mata Kuliah Public Speaking*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

<https://cardboard-id.com/bingung-memilih-google-cardboard-gear-vr-atau-vr-headset-china-baca-panduan-virtual-reality-ini/> diakses pada tanggal 03 November 2018

<http://m.kotakgame.com/detail.php?id=49233> diakses pada tanggal 03 November 2018

<https://VirtualSpeech.com/blog/>

Moleong. Lexy J. (2002). Metode Penelitian Kualitatif. Bandung: Rosdakarya

Moore, M. G. & Kearsley, G. (2012). *Distance Education: A Systems View of Online Learning. Third Edition*. Wadsworth. Belmont, CA.

Pane, Irwani. 2011. *Analisis Kemampuan Public Speaking Anggota DPRD Kota Makassar Masa Bakti 2009*. Jurnal Komunikasi KAREBA. Vol. 1, No. 1 Januari – Maret 2011

Pribadi, Benny A. 2010. *Pendekatan Konstruktivistik Dan Pengembangan Bahan Ajar Pada Sistem Pendidikan Jarak Jauh*. Jurnal Pendidikan Terbuka dan Jarak Jauh, Volume 11, Nomor 2, September 2010, 117-128

Simonson, M., et.al. 2012. *Teaching and Learning at a Distance: Foundations of Distance Education. Fifth Edition*. Allyn and Bacon. Boston, MA.

Windrati, N.K., Asih, I.W., Bintarti, A. (2017). Laporan Penelitian: *Evaluasi dan Penyempurnaan Video Interaktif Public Speaking untuk Mencapai Kompetensi Matakuliah Public Speaking*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.