

Nama : Ade Muhammad Fawwaz

NIM: 13040123140169

Kelas : D

### **Resume: *Beyond The Bookshelf: Virtual Reality as a Tool for Library Design and Interactive Tours***

oleh Associate Prof. Dr. Teungku Siti Meriam

Perpustakaan kini tidak lagi sekadar tempat menyimpan buku, melainkan pusat pembelajaran dan interaksi yang dinamis. Virtual Reality (VR) hadir sebagai teknologi yang mampu menghadirkan pengalaman imersif, interaktif, dan inovatif. Dengan VR, desain ruang perpustakaan dapat divisualisasikan secara lebih nyata sebelum benar-benar diwujudkan, sehingga meningkatkan efektivitas, efisiensi, serta kualitas layanan.

#### **Tantangan Desain Perpustakaan Tradisional**

- Kurang pemahaman ruang: sulit membayangkan tata letak yang efisien.
- Revisi mahal: kesalahan desain baru terlihat setelah pembangunan.
- Kolaborasi terbatas: komunikasi satu arah sering menghambat keterlibatan pustakawan, pengguna, dan pemangku kepentingan lain.

#### **VR dalam Desain dan Visualisasi Perpustakaan**

- Definisi: VR adalah simulasi berbasis komputer yang menciptakan lingkungan 3D interaktif menggunakan headset, controller, atau perangkat khusus.
- Pentingnya VR dalam pendidikan: membantu memvisualkan konsep kompleks, meningkatkan keterlibatan pengguna, serta mendukung gaya belajar yang beragam.
- Jenis pengalaman VR/AR:
  - *Immersive VR*: pengguna merasa hadir langsung di dalam perpustakaan virtual, misalnya untuk tur koleksi atau eksplorasi ruang baca.
  - *Interactive VR*: memungkinkan interaksi aktif dengan objek, seperti simulasi peminjaman koleksi digital.
  - *Augmented Reality (AR)*: menambahkan informasi digital pada dunia nyata, bermanfaat sebagai pelengkap koleksi atau akses inklusif bagi kebutuhan khusus.

#### **Keuntungan Menggunakan VR dalam Desain Perpustakaan**

- Immersive space learning: arsitek dan pustakawan dapat berkolaborasi real-time, meski berjauhan.

- Virtual walkthrough: pengguna bisa menjelajahi desain sebelum dibangun.
- Efisiensi biaya: mengurangi risiko kesalahan fisik yang mahal.
- User-centered experience: pengguna ikut memberikan masukan agar desain lebih ramah dan inklusif.
- Kolaborasi meningkat: tim desain, pustakawan, dan komunitas bisa bekerja sama melalui model VR.
- Persiapan teknologi masa depan: mendukung integrasi AI, AR, dan digital station.
- Engagement & training: tur virtual untuk pengguna baru, serta simulasi pelatihan staf.

VR membuat desain perpustakaan lebih imersif, hemat biaya, inklusif, dan kolaboratif. Teknologi ini bukan hanya solusi praktis, tetapi juga langkah strategis untuk mempersiapkan perpustakaan menghadapi era digital. Perpustakaan masa depan akan menjadi ruang yang menggabungkan imajinasi dengan inovasi teknologi, sehingga mampu menginspirasi, beradaptasi, dan terus berkembang.

### **Bukti Kehadiran**

