

Nama : Rafie Budiansyah Ramadhan
NIM : 13040123140168

Penggunaan Virtual Reality (VR) dalam perancangan perpustakaan menawarkan berbagai keunggulan, mulai dari perencanaan ruang yang lebih imersif hingga efisiensi biaya dalam melakukan iterasi desain. Melalui VR, pengguna dapat menjelajahi desain perpustakaan secara virtual, mencoba berbagai tata letak rak, ruang belajar, maupun fasilitas lain tanpa harus melakukan perubahan fisik yang mahal. Proses ini memungkinkan pengambilan keputusan yang lebih cepat, berbasis bukti, sekaligus menghadirkan pengalaman yang berpusat pada pengguna karena mereka bisa langsung memberikan masukan mengenai kenyamanan, aksesibilitas, dan kebutuhan belajar yang beragam. Selain itu, VR juga memungkinkan simulasi penerapan teknologi masa depan seperti kios berbasis AI, pod AR, hingga stasiun digital, sehingga perpustakaan dapat mempersiapkan diri menghadapi era pembelajaran hybrid.

Meski demikian, penerapan VR tetap menghadapi tantangan, khususnya dalam memastikan aksesibilitas agar semua pengguna termasuk penyandang disabilitas dapat merasakan manfaatnya. Hal ini menuntut perencanaan matang dan desain inklusif agar VR benar-benar bisa digunakan secara luas. Meskipun ada hambatan, prospek VR di perpustakaan tetap menjanjikan dan sudah mulai diadopsi oleh beberapa institusi seperti San Jose Public Library dan Georgetown University Library yang telah membangun laboratorium VR khusus. Inisiatif ini menunjukkan komitmen perpustakaan untuk berada di garis depan pemanfaatan teknologi sekaligus memperluas akses terhadap informasi di masa depan.

Bukti Kehadiran

