

NAMA: Angga Kurniawan

NIM:13040123140084

KELAS: C

Ringkasan materi tentang VR (Virtual Reality)

Peran VR (Virtual Reality) dalam perpustakaan yaitu perpustakaan kini dapat berkembang menjadi pusat belajar yang dinamis dan menyenangkan. VR juga dapat membantu transformasi desain dan pengalaman pengguna. Virtual Reality (VR) berperan penting dalam transformasi perpustakaan modern dari sekadar ruang statis menjadi pusat pembelajaran yang imersif, interaktif, dan kolaboratif. Melalui simulasi 3D, VR memungkinkan visualisasi desain perpustakaan sebelum dibangun, mencegah kesalahan tata letak, menekan biaya revisi, serta mempercepat pengambilan keputusan berbasis bukti. Teknologi ini juga mendukung pengalaman pengguna yang lebih inklusif, memungkinkan kolaborasi jarak jauh antara pustakawan dan desainer, serta menjadi sarana uji coba teknologi masa depan seperti kios AI dan ruang pembelajaran hybrid. Selain itu, VR mempermudah orientasi pengguna dan pelatihan staf melalui tur virtual yang interaktif. Meski memiliki tantangan berupa biaya perangkat yang tinggi, kebutuhan keahlian teknis, dan tuntutan aksesibilitas bagi semua kalangan, VR tetap menjanjikan masa depan perpustakaan yang lebih adaptif, kreatif berorientasi pada komunitas, dengan potensi integrasi AI dan akses global. Selama ini, desain perpustakaan tradisional menghadapi berbagai kendala, antara lain sulitnya memahami ruang hanya dari gambar dua dimensi, mahal revisi jika kesalahan desain baru ditemukan setelah pembangunan, serta terbatasnya kolaborasi antar pihak terkait. VR hadir untuk menjawab tantangan tersebut dengan menghadirkan visualisasi ruang secara real-time dan memungkinkan pengguna “berjalan” di dalam perpustakaan yang bahkan belum dibangun. Hal ini membantu pustakawan, desainer, dan pengguna merasakan serta mengevaluasi tata letak ruang, menguji berbagai alternatif desain, sekaligus memberikan masukan sejak awal. Namun, prospek VR dalam dunia perpustakaan sangat menjanjikan. Beberapa perpustakaan terkemuka seperti San Jose Public Library dan Georgetown University Library telah memimpin dengan membangun laboratorium VR khusus sebagai bagian dari layanannya. Tren ini menunjukkan komitmen perpustakaan untuk berada di garis depan pemanfaatan teknologi demi memberikan akses informasi yang lebih luas, inklusif, dan berdaya guna. Di masa depan, perpustakaan diproyeksikan akan mengintegrasikan VR dengan kecerdasan buatan (AI), menghadirkan kelas virtual, serta membuka peluang akses global yang memungkinkan siapa saja dari berbagai belahan dunia untuk berinteraksi dengan sumber daya perpustakaan.