

Nama : Latizia Mutiara Sani
NIM : 13040123140129
Kelas : D

RESUME HASIL KULIAH UMUM “BEYOND THE BOOKSHELF: VIRTUAL REALITY AS A TOOL FOR LIBRARY DESIGN AND INTERACTIVE TOURS”



A) INTRODUCTION: A NEW CHAPTER FOR LIBRARIES

1. Libraries evolving into dynamic, immersive hubs

Perpustakaan tradisional yang dahulu identik hanya dengan rak-rak buku, kini berkembang menjadi pusat kegiatan yang dinamis. Artinya, perpustakaan tidak lagi terbatas sebagai tempat membaca atau meminjam buku, melainkan juga berfungsi sebagai ruang kreatif, tempat diskusi, penelitian, hingga pusat aktivitas sosial dan budaya.

2. VR transforms design & user experience

Teknologi *Virtual Reality* (VR) menjadi salah satu inovasi besar dalam dunia perpustakaan modern. Dengan VR, perpustakaan bisa menghadirkan pengalaman baru bagi pengunjung, seperti tur virtual ke berbagai koleksi, simulasi pembelajaran interaktif, hingga eksplorasi dengan cara yang lebih menarik.

3. Beyond books: interactive, engaging spaces for learning & community

Konsep perpustakaan masa kini tidak hanya berfokus pada buku sebagai sumber utama. Lebih dari itu, perpustakaan menyediakan ruang interaktif yang mendorong kolaborasi, kreativitas, dan interaksi sosial. Misal dengan adanya ruang kreasi, ruang diskusi kelompok, workshop, hingga program komunitas yang menghubungkan masyarakat.

B) THE CHALLENGES OF TRADITIONAL LIBRARY DESIGN

1. Lack of Spatial Understanding (Kurangnya Pemahaman Ruang)

Dalam desain perpustakaan tradisional, sering kali sulit untuk memvisualisasikan tata ruang dengan baik. Hal ini dapat menyebabkan layout yang tidak efisien. Akibatnya, alur pergerakan pengunjung menjadi kurang nyaman, kapasitas ruangan tidak dimanfaatkan maksimal, dan pengalaman pengguna berkurang.

2. Costly Revision (Revisi yang Mahal)

Pada perpustakaan konvensional, kesalahan desain biasanya baru ditemukan setelah pembangunan berjalan atau bahkan selesai. Jika ada kesalahan, perbaikan yang dilakukan memerlukan biaya tambahan yang besar serta menyebabkan keterlambatan proyek.

3. Limited Collaboration (Kolaborasi yang Terbatas)

Dalam pendekatan tradisional, komunikasi dalam proses desain perpustakaan cenderung satu arah. Hal ini membatasi masukan dari pustakawan, pengguna perpustakaan, maupun pemangku kepentingan lain. Kurangnya kolaborasi ini dapat membuat desain perpustakaan tidak sepenuhnya sesuai dengan kebutuhan komunitas yang dilayaninya.

C) WHAT IS VIRTUAL REALITY?

Virtual Reality (VR) adalah simulasi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan tiga dimensi menggunakan peralatan khusus seperti headset, sarung tangan, atau pengontrol genggam. Teknologi VR bergantung pada berbagai komponen, diantaranya:

- Head-Mounted Display (HMDs)
- Motion Tracking
- Controllers and Input Devices
- Audio Systems

D) ADVANTAGES OF USING VIRTUAL REALITY (VR) IN LIBRARY DESIGN

1. Immersive Space Planning (Perencanaan Ruang yang Imersif)

- a) Virtual walkthroughs of library design before construction
- b) Explore bookshelves, study areas, labs in 3D
- c) Real-time layout adjustments possible

2. Cost-Effective Design Iteration

- a) Avoids costly mistakes in physical redesigns
- b) Multiple layouts can be tested virtually
- c) Faster, evidence-based decision making

3. User-Centered Experience

- a) Patrons enter VR models and provide feedback
- b) Ensures accessibility and inclusivity
- c) Supports diverse learning and mobility needs

4. Testing Future Technologies

- a) Simulate AI kiosks, AR pods, digital stations
- b) Prepare libraries for hybrid learning environments
- c) Evaluate new technologies before investing

5. Testing Future Technologies

- a) Simulate AI kiosks, AR pods, digital stations
- b) Prepare libraries for hybrid learning environments
- c) Evaluate new technologies before investing

6. Engagement and Training

- a) VR tours for students before library opens
- b) Staff training in simulated environment
- c) Reduces orientation confusion and saves time

E) Kesimpulan

Meskipun menghadapi berbagai tantangan, masa depan VR di perpustakaan tetap menjanjikan. Perpustakaan seperti San Jose Public Library dan Georgetown University Library menjadi pelopor dengan mendirikan laboratorium dan ruang khusus VR, menunjukkan komitmen mereka untuk berada di garis terdepan dalam teknologi dan akses informasi.