

Nama: Ikrimah Qoirun Nisa

NIM: 13040123140157

Kelas: D/ Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Resume

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

Perancangan perpustakaan tradisional sering menghadapi tantangan seperti keterbatasan pemahaman ruang, revisi yang mahal, serta kolaborasi yang minim. Hal ini menyebabkan tata letak kurang efisien dan komunikasi antar pihak yang terlibat terbatas.

Virtual Reality (VR) hadir sebagai solusi dengan menghadirkan simulasi tiga dimensi yang interaktif melalui perangkat seperti headset, controller, serta sistem audio. Teknologi ini membuat proses desain lebih realistis dan partisipatif. Keunggulan VR dalam desain perpustakaan meliputi:

1. Immersive Space Planning
memungkinkan walkthrough virtual sebelum pembangunan, dengan penyesuaian tata letak secara real-time.
2. User-Centered Experience
pengguna dapat masuk ke model VR, memberikan masukan, dan memastikan aksesibilitas serta inklusivitas.
3. Testing Future Technologies
simulasi integrasi teknologi baru seperti AI kiosks, AR pods, dan digital stations sebelum investasi.
4. Engagement and Training
tur VR bagi pemustaka dan pelatihan staf di lingkungan simulasi, mengurangi kebingungan orientasi.

Dengan demikian, VR menjadikan desain perpustakaan lebih imersif, hemat

biaya, inklusif, serta siap menghadapi perkembangan teknologi masa depan. Perpustakaan tidak hanya menjadi ruang fisik, tetapi juga simbol imajinasi dan visi digital.