



Kuliah umum

Beyond the bookshelf :

virtual reality as a tool for library  
design and interactive tours

1. Perpustakaan berubah secara dinamis dan  
menjadi imersif

2. VR merubah desain dan pengalaman pengguna

3. Penggunaan perpustakaan konvensional dinilai  
sangat membosankan, biaya yang besar,  
terbatasnya ketidaksamaan dengan pihak lain

Part 1

Perpus VR memiliki 4 aspek :

- head mounted device
- motion tracking
- controller and input device
- audio system

beberapa macam VR : immersive, interactive  
dan augmented reality (VR)





Part 21

- Keuntungan VR di Perpustakaan
- Perencanaan ruang imersif
  - Pengiripan biaya
  - Keterlibatan desain bagi Pengguna
  - Kolaborasi terpadu
  - Simulasi teknologi masa depan
  - Keterlibatan dan belajar