

NAMA: Dwi Agustina  
NIM : 13040123140113  
KELAS: C

## **Ringkasan: Beyond the Bookshelf - Virtual Reality**

### **Pendahuluan**

Perpustakaan modern kini berkembang dari tempat penyimpanan buku menjadi pusat pembelajaran interaktif. Namun, desain perpustakaan tradisional menghadapi beberapa kendala: sulit memvisualisasikan ruang, revisi mahal, dan kolaborasi terbatas. Virtual Reality (VR) hadir sebagai solusi dengan memungkinkan simulasi desain sebelum pembangunan dilakukan, sehingga mempermudah perencanaan, kolaborasi, dan pengambilan keputusan.

### **Virtual Reality (VR)**

VR adalah simulasi berbasis komputer yang menciptakan lingkungan tiga dimensi (3D). Pengguna dapat berinteraksi melalui perangkat seperti Head-Mounted Display (HMD), controller, sistem pelacak gerakan, dan audio. Jenis pengalaman VR meliputi: Immersive VR (pengalaman penuh di dunia virtual), Interactive VR (interaksi aktif dengan objek virtual), dan Augmented Reality (AR) yang menggabungkan dunia nyata dan elemen digital.

### **Manfaat VR dalam Desain Perpustakaan**

1. Perencanaan Ruang Imersif: Menjelajahi desain dalam 3D dan penyesuaian tata letak secara real-time.
2. Iterasi Desain Hemat Biaya: Mengurangi kesalahan dan biaya renovasi fisik.
3. Pengalaman Berpusat pada Pengguna: Memastikan aksesibilitas dan inklusivitas.
4. Kolaborasi Efektif: Memfasilitasi kerja sama virtual antar tim.
5. Uji Teknologi Masa Depan: Mensimulasikan teknologi seperti kios AI dan pembelajaran hibrida.
6. Pelatihan dan Orientasi: Tur VR untuk mahasiswa dan pelatihan staf.

### **Tantangan Implementasi VR**

1. Biaya dan Peralatan: Perangkat VR berkualitas tinggi memerlukan investasi besar.
2. Keahlian Teknis: Pustakawan memerlukan pelatihan untuk mengelola dan membuat konten VR.
3. Aksesibilitas: VR harus inklusif bagi semua pengguna, termasuk penyandang disabilitas. Beberapa perpustakaan seperti San Jose Public Library dan Georgetown University Library telah memimpin dengan membangun laboratorium VR khusus.

**Kesimpulan**

VR menjadikan perpustakaan lebih imersif, hemat biaya, dan inklusif. Teknologi ini memperkuat kolaborasi serta mempersiapkan perpustakaan menghadapi masa depan. Perpustakaan masa depan akan memanfaatkan AI sebagai asisten, ruang kelas VR, dan akses global untuk semua pengguna.