

Nama: Alif Faturrohman

NIM: 13040123140138

Kelas: D

Resume

Virtual Reality (VR) merupakan teknologi simulasi tiga dimensi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan virtual melalui perangkat seperti Head-Mounted Display (HMD), controller, dan sistem audio. Dalam konteks perpustakaan, VR hadir sebagai solusi atas berbagai tantangan desain tradisional yang sering dihadapi, seperti kesulitan memvisualisasikan ruang, biaya tinggi akibat revisi yang terlambat, serta keterbatasan kolaborasi antara pustakawan, pengguna, dan pemangku kepentingan. Melalui VR, proses perencanaan ruang menjadi lebih imersif karena pengguna dapat melakukan virtual walkthrough sebelum pembangunan, mengeksplorasi area belajar, rak buku, dan laboratorium dalam bentuk 3D, sekaligus menyesuaikan tata letak secara real-time.

Selain itu, VR memungkinkan iterasi desain yang lebih hemat biaya karena berbagai alternatif layout dapat diuji secara virtual sehingga keputusan dapat diambil dengan cepat dan berbasis bukti. Pengguna juga dapat terlibat langsung dalam proses desain dengan memberikan masukan saat berinteraksi di dalam model VR, sehingga aspek aksesibilitas dan inklusivitas dapat lebih terjamin. Tidak hanya itu, VR juga dapat digunakan untuk menguji penerapan teknologi masa depan seperti kios berbasis AI, pod berbasis AR, maupun stasiun digital sebelum dilakukan investasi nyata. Lebih jauh, VR memiliki peran penting dalam meningkatkan keterlibatan dan pelatihan, misalnya dengan menyediakan tur virtual bagi mahasiswa sebelum perpustakaan resmi beroperasi serta memberi ruang simulasi bagi staf untuk berlatih tanpa harus menunggu fasilitas fisik tersedia.

Dengan berbagai manfaat tersebut, VR tidak hanya mengubah cara perpustakaan dirancang, tetapi juga memperkuat perannya sebagai pusat pembelajaran yang imersif, interaktif, dan inklusif. Kehadiran VR mendorong perpustakaan untuk berevolusi dari sekadar tempat penyimpanan koleksi menjadi ruang dinamis yang mendukung kolaborasi, kreativitas, serta inovasi dalam komunitas akademik maupun masyarakat luas.