

Nama: Andrini Putri Wardhani

NIM: 13040123140102

Kelas: C

Mata Kuliah: Praktikum Aplikasi Teknologi Informasi

### Ringkasan Materi VR

Presentasi “*Beyond the Bookshelf: Virtual Reality as a Tool for Library Design and Interactive*” membahas bagaimana *Virtual Reality* (VR) dapat meningkatkan cara perpustakaan dirancang dan dialami. Merancang perpustakaan adalah sebuah tantangan yang menarik. Sangat menyenangkan membayangkan keadaan di dalamnya, meskipun ada kesulitan seperti biaya mahal untuk renovasi dan keterbatasan kolaborasi antara pustakawan, arsitek, serta pengguna.

Teknologi VR sangat luar biasa karena menawarkan solusi yang benar-benar inovatif. Teknologi ini memungkinkan kita untuk berjalan-jalan secara virtual di dalam perpustakaan, bahkan sebelum bangunannya ada. Tidak hanya itu, VR juga mendukung pengujian tata letak yang hemat biaya, serta desain yang berpusat pada pengguna, dengan mempertimbangkan aksesibilitas dan inklusivitas. VR juga mendorong kolaborasi, memungkinkan desainer bereksperimen dengan teknologi mutakhir seperti AI dan AR, serta menyediakan sarana untuk pelatihan staf dan orientasi mahasiswa melalui lingkungan simulasi.

Meskipun masih ada tantangan yang harus diatasi seperti mahalnya peralatan VR dan kebutuhan pustakawan untuk menguasai keahlian teknis, masa depan tetap terlihat cerah. Terlepas dari hambatan tersebut, presentasi ini menekankan bahwa VR memiliki potensi besar untuk menjadikan desain perpustakaan lebih immersive, efisien, dan siap menghadapi masa depan. Kita bahkan sudah melihat contoh nyata dari hal ini, dengan pelopor seperti San Jose Public Library dan Georgetown University yang memimpin jalan.