

Nama: Chindi Kurnia

Nim : 13040123140103

Kelas: C

---

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

Perpustakaan saat ini sedang mengalami transformasi besar. Jika dulu fungsi utama perpustakaan hanya sebagai tempat menyimpan dan meminjam buku, kini perannya berkembang menjadi ruang belajar yang dinamis, interaktif, dan mampu menghadirkan pengalaman baru bagi penggunanya. Salah satu teknologi yang dianggap mampu mendorong perubahan ini adalah Virtual Reality (VR). Dengan VR, perancangan perpustakaan tidak lagi terbatas pada gambar dua dimensi atau maket fisik, tetapi bisa diwujudkan dalam bentuk simulasi tiga dimensi yang bisa dieksplorasi langsung seolah-olah berada di dalam bangunan yang belum jadi. VR menawarkan berbagai keuntungan. Pustakawan maupun perancang dapat melakukan virtual walkthrough, yakni berjalan-jalan di dalam desain perpustakaan secara digital untuk melihat tata letak rak, ruang baca, laboratorium, atau area diskusi. Hal ini membantu menemukan kekurangan sejak awal dan menghindari biaya renovasi yang mahal. VR mempermudah pengambilan keputusan karena berbagai skenario desain bisa diuji secara cepat dan berbasis data. Selain itu, pengguna juga bisa diajak masuk ke simulasi VR untuk memberikan masukan terkait kenyamanan, aksesibilitas, dan kebutuhan belajar mereka. Dengan begitu, desain yang dihasilkan benar-benar berpusat pada pengguna. Tidak hanya itu, VR juga membuka peluang kolaborasi yang lebih luas. Tim desain, pustakawan, bahkan stakeholder dari lokasi berbeda bisa bekerja bersama secara virtual. Teknologi ini juga memungkinkan pengujian layanan masa depan seperti kios berbasis AI, ruang augmented reality, atau fasilitas pembelajaran hibrida sebelum benar-benar diterapkan. Dari sisi operasional, VR juga bermanfaat untuk membuat tur virtual bagi mahasiswa baru, pelatihan staf, hingga simulasi penggunaan ruang tanpa perlu mengganggu kegiatan sehari-hari di perpustakaan. Namun, penerapan VR dalam perpustakaan tidak lepas dari tantangan. Harga perangkat VR berkualitas tinggi seperti headset dan komputer pendukung masih cukup mahal. Selain itu, pustakawan perlu pelatihan khusus untuk menguasai teknologi ini, baik dalam mengoperasikan maupun mengembangkan kontennya. Aspek inklusivitas juga harus diperhatikan agar VR dapat diakses oleh semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas. Meski begitu, beberapa perpustakaan besar seperti San Jose Public Library dan Georgetown University Library sudah mulai mengambil langkah dengan menyediakan laboratorium VR, yang menunjukkan bahwa masa depan perpustakaan memang sedang bergerak ke arah ini. VR mampu menjadikan proses desain perpustakaan lebih imersif, hemat biaya, serta ramah pengguna. Teknologi ini bukan hanya meningkatkan kualitas perencanaan fisik, tetapi juga mempersiapkan perpustakaan menghadapi era digital yang lebih kompleks. Perpustakaan masa depan tidak lagi terbatas pada rak buku, melainkan akan menjadi ruang kreatif yang menggabungkan imajinasi, teknologi, dan akses pengetahuan tanpa batas.