

Nama : Nikita Catriona  
Kelas : D  
NIM : 13040123140158  
Prodi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi  
Hari/Tanggal : Senin, 8 September 2025  
Narasumber : DR. Teungku Siti Meriam

***"BEYOND THE BOOKSHELF: VIRTUAL REALITY AS A TOOL FOR LIBRARY  
DESIGN AND INTERACTIVE TOURS. "***

**Bagian Ke-1**

*A New Chapter Library*

Bagaimana cara kita merealisasikan perpustakaan dalam teknologi VR yang sebenarnya. Karena VR dapat membuat kita berimajinasi ketika berada dalam suatu ruang tersebut.

Kelemahan perpustakaan tradisional: Suasana perpustakaan tradisional tata letak nya terlalu membosankan hingga sunyi, kita harus membaca dengan suasana yang menyenangkan

B. Terdapat beberapa tantangan dalam perpustakaan tradisional:

- Pemahaman Spasial

Mengalihkan ruang ke favouta yang tidak efisien

- Revisi yang Mahal

Kesalahan yang ditemukan dapat menyebabkan perubahan dan penundaan yang mahal

- Kolaborasi Terbatas

Komunikasi sebagian besar membatasi masukan dari pustakawan, pengguna, dan pemangku kepentingan lainnya

### C. *WHAT IS VIRTUAL REALITY?*

*Virtual Reality* (VR) adalah simulasi buatan komputer yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan tiga dimensi menggunakan peralatan khusus seperti headset, sarung tangan, atau pengontrol genggam.

Teknologi VR bergantung pada berbagai komponen, termasuk:

- *Head-Mounted Display* (HMD)
- Pelacakan Gerak
- Pengontrol dan Perangkat Input
- Sistem Audio

Tipe VR: *Immersive VR* (Penggunaan akan merasa berada dalam sekitar tersebut, dan kehadiran kita sepenuhnya), *Interactive VR* (Jenis ini penekanan penggunaan secara interaktif, dalam perpustakaan untuk melatih staf perpustakaan dengan sistem peminjam dan pencarian katalog), dan *Augmented VR* (Menyediakan bahan yang ditambahkan dan meningkatkan pengalaman penggunaan, khususnya sangat membantu untuk seseorang berkebutuhan khusus).

### Bagian ke- 2.

#### a) Perencanaan Ruang Imersif.

- Penjelajahan virtual desain perpustakaan hingga konstruksi
- Jelajahi rak buku, area belajar, dan ruang baca dalam 30 menit
- Penyesuaian tata letak secara real-time dimungkinkan

B) Literasi Desain yang Hemat Biaya Grup 2D Imersif.

- Menghindari kesalahan yang merugikan dalam perancangan ulang fisik
- Beberapa tata letak dapat diuji secara virtual
- Pengambilan keputusan yang lebih cepat dan berbasis bukti

c) Pengalaman yang Berpusat pada Pengguna.

- Seseorang/pengguna bisa terlibat dalam perpustakaan tersebut, dan hal tersebut termasuk ramah pengguna.

d) Peningkatan Kolaborasi.

- Tim desain dan pustakawan berkolaborasi dalam VR
- Kolaborasi jarak jauh antar lokasi
- Menyeimbangkan estetika, fungsi, dan kegunaan

e) Menguji Teknologi Masa Depan

- Simulasikan AI, pod AI, stasiun digital
- Siapkan perpustakaan untuk lingkungan pembelajaran hybrid
- Evaluasi teknologi sekarang sebelum berinvestasi

f) Keterlibatan dan Pelatihan.

- Tur VR untuk siswa sebelum perpustakaan dibuka.
- Pelatihan staf di lingkungan simulasi
- Mengurangi kebingungan orientasi dan menghemat waktu

## **Kesimpulan**

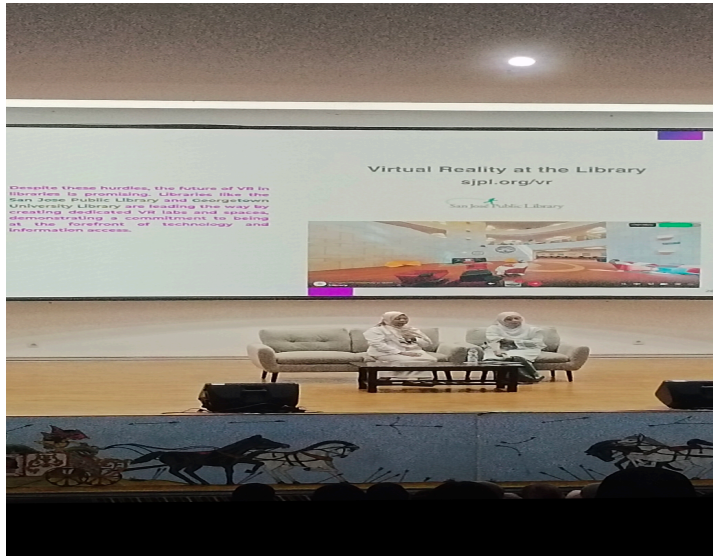
Desain berbasis *Virtual Reality* (VR) memberikan pengalaman yang imersif, efisien dari segi biaya, serta inklusif bagi berbagai kalangan pengguna. Inovasi ini tidak hanya meningkatkan efektivitas kolaborasi, tetapi juga mendukung pengembangan konsep perpustakaan sebagai ruang properti masa depan yang adaptif. Pada akhirnya, perpustakaan masa depan akan terwujud sebagai integrasi antara imajinasi kreatif dan wawasan digital, sehingga mampu menjadi pusat pengetahuan yang relevan, inovatif, dan berkelanjutan.

## **Bagian Ke-3.**

Terlepas dari kendala-kendala ini, masa depan VR di perpustakaan menjanjikan. Perpustakaan seperti Perpustakaan Umum San Jose dan Perpustakaan Universitas Georgetown memimpin dengan menciptakan laboratorium dan ruang VR khusus, menunjukkan komitmen untuk menjadi yang terdepan dalam teknologi dan akses informasi.

## Lampiran Dokumentasi

### 1. Kegiatan dokumentasi kegiatan



### 2. Kegiatan dokumentasi diri

