

RESUME KULIAH UMUM

Nama : Fina Nailul Musayaroh

Kelas : D

NIM : 13040123140147

Identitas Acara:

Hari/Tanggal: Senin, 8 September 2025

Waktu : 10.00–12.00 WIB

Tempat : Art Centre

Pemateri : Associate Professor Dr. Tengku Siti Meriam bt Tengku Wook

Tema : Beyond the Bookshelf: Virtual Reality as a Tool for Library Design and Interactive Tours

Pendahuluan

Jadi, sekarang ini perpustakaan itu nggak cuma tempat buat nyimpen buku doang. Udah berubah menjadi tempat belajar yang seru dan interaktif. Nah, teknologi Virtual Reality atau VR ini bisa bantu banget buat ngerancang perpustakaan sekaligus bikin pengalaman penggunanya jadi lebih asik.

Ringkasan Materi

1. Masalah Desain Perpustakaan yang Biasa:

Kadang susah bayangin gimana tata letak ruangnya sebelum bangunan jadi. Kalau ada salah desain, revisinya bisa makan waktu dan biaya. Terus, komunikasi antara arsitek, pustakawan, dan pengguna juga nggak selalu lancar.

2. Apa Itu VR?

VR itu teknologi yang bikin kita bisa masuk ke dunia 3D lewat kacamata khusus, alat pelacak gerak, dan suara yang bikin suasananya makin nyata.

3. Keuntungan Pakai VR buat Desain Perpustakaan:

Kita bisa jalan-jalan virtual di perpustakaan sebelum bangunan beneran dibuat. Bisa lihat rak buku, ruang belajar, dan lain-lain dalam bentuk 3D. Tata letak juga bisa langsung diubah sesuai kebutuhan, jadi bisa hemat waktu dan biaya.

Sesi Tanya Jawab

Pertanyaan:

“Pakai VR itu aman nggak buat mata? Bisa bikin kebocoran retina nggak sih?”

Jawaban:

Menurut Dr. Tengku, VR aman asal dipakai dengan bijak. Layar di headset memang dekat sama mata, tapi nggak langsung bikin retina rusak. Yang biasanya terjadi cuma mata capek atau pusing kalau dipakai kelamaan. Belum ada bukti VR bikin kebocoran retina. Tapi buat yang punya masalah mata, mending konsultasi dulu ke dokter. Pakainya juga jangan kelamaan, cukup 20–30 menit terus istirahat.

Pendapat Pribadi

Menurut saya, VR ini keren banget buat bikin perpustakaan jadi lebih modern dan gampang direncanain. Tapi ya, memang butuh biaya dan orang yang ngerti teknologi buat ngoperasikannya. Juga, jaringan internet harus oke biar tidak nge lag.

Kesimpulan

Kuliah umum ini membuka mata kita bahwa Virtual Reality bukan cuma teknologi masa depan yang keren, tapi juga alat nyata yang bisa mengubah cara kita merancang dan menggunakan perpustakaan. Dengan VR, perpustakaan bisa jadi tempat yang lebih hidup, interaktif, dan mudah diakses oleh siapa saja, kapan saja. Meski ada tantangan seperti biaya dan kebutuhan teknologi, potensi manfaatnya jauh lebih besar. Jadi, saatnya kita siap menyambut perubahan ini dan memanfaatkan VR untuk menciptakan perpustakaan yang bukan hanya menyimpan buku, tapi juga menghadirkan pengalaman belajar yang tak terlupakan. Teknologi ini bukan hanya soal inovasi, tapi juga tentang bagaimana kita membangun masa depan pendidikan yang lebih inklusif dan menyenangkan.

Lampiran Dokumentasi

- Foto selfie saat kuliah umum



- Foto suasana kegiatan kuliah umum

