

Nama : Ghaida Azzahra Shidqiya

NIM : 13040123140117

### **Ringkasan Materi Beyond the bookshelf: virtual reality as a tool for interactive**

**Pemateri: Associate Professor Dr. Tengku Siti Meriam bt Tengku Wook Head, Learning Technology & Human Behaviour (LTechUB) Research Group Head, Learning Innovation Technology Laboratory, SOFTAM**

Perpustakaan modern kini berkembang menjadi pusat pembelajaran yang dinamis, interaktif, dan imersif. Teknologi *Virtual Reality* (VR) hadir sebagai inovasi yang mampu mengubah desain dan pengalaman pengguna, menjadikan perpustakaan tidak hanya sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi juga ruang belajar dan komunitas yang menarik. VR memungkinkan visualisasi ruang perpustakaan sebelum dibangun, sehingga tata letak dapat diuji dan disesuaikan secara real-time. Hal ini mengatasi kendala umum dalam desain konvensional seperti kurangnya pemahaman spasial, revisi fisik yang mahal, dan terbatasnya kolaborasi antara pustakawan, desainer, dan pengguna. VR sendiri merupakan simulasi berbasis komputer yang memungkinkan interaksi dalam lingkungan tiga dimensi melalui perangkat seperti *head-mounted display*, *controller*, dan sistem audio. Pengalaman VR dapat berbentuk *immersive VR*, *interactive VR*, maupun *augmented reality* (AR) yang memadukan dunia virtual dan nyata. Penerapan VR di perpustakaan menawarkan berbagai keuntungan, antara lain perencanaan ruang yang lebih imersif, iterasi desain yang hemat biaya, pengalaman pengguna yang berpusat pada inklusivitas, kolaborasi jarak jauh yang lebih efektif, pengujian teknologi masa depan sebelum investasi, serta pelatihan staf dan orientasi pengguna baru melalui simulasi virtual.

Meski demikian, implementasi VR di perpustakaan menghadapi sejumlah tantangan seperti tingginya biaya peralatan, kebutuhan keahlian teknis untuk mengelola dan mengembangkan konten VR, serta pentingnya memastikan aksesibilitas bagi semua pengguna termasuk penyandang disabilitas. Walaupun demikian, prospek penggunaan VR di perpustakaan sangat menjanjikan. Beberapa institusi seperti San Jose Public Library dan Georgetown University Library telah memelopori pembentukan laboratorium VR sebagai upaya mempersiapkan perpustakaan masa depan. Dengan memadukan imajinasi, teknologi, dan kolaborasi, VR diyakini akan berperan besar dalam menciptakan perpustakaan yang inovatif, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan generasi mendatang.