Nama : Hana Aulia Gusnanda

NIM: 13040123140149

Kelas : D

RESUME KULIAH TAMU

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

Tours

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

Hari/Tanggal: Senin, 8 September 2025

Waktu: 10.00–12.00 WIB

Tempat: Art Centre

Ringkasan Materi

1. Pendahuluan

Kuliah umum ini membahas bagaimana Virtual Reality (VR) dapat digunakan untuk mendesain perpustakaan modern serta memberikan pengalaman interaktif bagi pengunjung. Perpustakaan saat ini tidak hanya berfungsi sebagai tempat menyimpan buku, tetapi juga berkembang menjadi pusat pembelajaran yang dinamis, imersif, dan kolaboratif.

2. Tantangan Desain Perpustakaan Tradisional

- Kurangnya pemahaman spasial: sulit memvisualisasikan tata letak secara efisien.
- Revisi yang mahal: kesalahan baru ditemukan di tahap akhir sehingga menimbulkan biaya tinggi.
- Kolaborasi terbatas: komunikasi antar pustakawan, pengguna, dan pihak lain kurang interaktif.

3. Apa itu Virtual Reality?

Virtual Reality adalah simulasi komputer tiga dimensi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan digital menggunakan perangkat seperti headset, motion tracking, controller, dan audio system.

4. Jenis Pengalaman VR/AR

• Immersive VR: simulasi penuh yang membawa pengguna ke dalam dunia virtual.

- Interactive VR: memungkinkan pengguna menjelajah, mengeksplorasi, dan memanipulasi objek secara virtual.
- Augmented Reality (AR): menambahkan elemen digital ke dunia nyata, contohnya menampilkan model 3D di atas permukaan nyata.

5. Keunggulan VR dalam Desain Perpustakaan

- a. Immersive Space Planning: walkthrough virtual sebelum pembangunan, eksplorasi area belajar, dan penyesuaian layout secara real-time.
- b. Cost-Effective Design Iteration: mengurangi kesalahan mahal dalam pembangunan fisik, memungkinkan uji coba banyak desain secara virtual.
- c. User-Centered Experience: melibatkan pengguna dalam memberi feedback, meningkatkan aksesibilitas, serta mendukung kebutuhan belajar yang beragam.
- d. Testing Future Technologies: simulasi kios AI, AR pods, dan persiapan untuk hybrid learning.
- e. Engagement and Training: tur VR bagi mahasiswa baru, pelatihan staf dalam simulasi, dan efisiensi orientasi.

6. Kesimpulan

- VR menjadikan desain perpustakaan lebih immersif, hemat biaya, dan inklusif.
- Meningkatkan kolaborasi dan mempersiapkan perpustakaan menghadapi masa depan.
- Perpustakaan masa depan akan memadukan imajinasi dan teknologi digital.

7. Tantangan dan Arah ke Depan

- Aksesibilitas: memastikan VR dapat digunakan oleh semua kalangan, termasuk penyandang disabilitas.
- Implementasi nyata: meskipun ada hambatan, beberapa perpustakaan dunia (misalnya San Jose Public Library dan Georgetown University Library) sudah mulai membangun ruang VR sebagai bentuk komitmen terhadap teknologi dan akses informasi.

Bukti Dokumentasi Kegiatan:



