

Nama : Hizkia Chandra  
NIM : 13040123140095  
Kelas : C  
Mata Kuliah : Praktikum Aplikasi Teknologi Informasi

### "Virtual Reality di Perpustakaan"

Perpustakaan modern kini berkembang melampaui fungsi tradisional sebagai penyimpan buku, dengan memanfaatkan teknologi Virtual Reality (VR). Teknologi ini menghadirkan pengalaman imersif dalam merancang dan mengeksplorasi ruang, sehingga desain perpustakaan tidak hanya divisualisasikan di atas kertas, tetapi juga dapat disimulasikan secara nyata. Dengan begitu, pengguna, pustakawan, dan desainer bisa berkolaborasi lebih efektif dalam proses perencanaan.

Penggunaan VR memberikan sejumlah keuntungan, antara lain efisiensi biaya melalui iterasi desain yang cepat, pengalaman berpusat pada pengguna karena masukan dapat langsung diuji, serta penguatan kolaborasi lintas pihak meski secara jarak jauh. Selain itu, VR membuka peluang inovasi layanan perpustakaan masa depan, misalnya simulasi ruang belajar interaktif, kios berbasis AI, hingga kelas daring berbasis VR yang lebih partisipatif dan menarik.

Namun, penerapan VR juga menghadapi tantangan. Biaya perangkat keras dan perangkat lunak masih tergolong tinggi, pustakawan memerlukan pelatihan khusus, serta aspek aksesibilitas perlu diperhatikan agar inklusif untuk semua kalangan. Meski begitu, sejumlah perpustakaan dunia sudah memulai langkah ini, seperti San Jose Public Library dan Georgetown University. Hal ini menunjukkan bahwa VR memiliki potensi besar untuk menjadikan perpustakaan masa depan lebih efisien, kolaboratif, dan ramah pengguna.