

Nama : Kezia Dwi Angelina

NIM : 13040123140139

Kelas : D



Beyond The Bookshelf: Virtual Reality as a Tool for Library

Design and Interactive Tours

Narasumber : Teungku Siti Meriam

Perpustakaan saat ini tidak lagi hanya menjadi tempat menyimpan buku, tetapi berkembang menjadi ruang belajar, kolaborasi, dan komunitas. Teknologi Virtual Reality (VR) hadir sebagai alat baru yang dapat membantu pustakawan, arsitek, dan pengguna untuk membayangkan desain perpustakaan secara lebih nyata sebelum dibangun. Dengan VR, tata ruang, pencahayaan, hingga suasana bisa divisualisasikan sehingga desain menjadi lebih menarik dan sesuai kebutuhan.

Desain perpustakaan tradisional sering menghadapi masalah, misalnya sulitnya membayangkan ruang, kesalahan tata letak yang berakibat mahal saat direvisi, serta terbatasnya kolaborasi antara desainer, pustakawan, dan pengguna. VR mampu mengatasi masalah tersebut dengan menghadirkan simulasi 3D yang interaktif. Teknologi ini tidak hanya membantu dalam perancangan, tetapi juga meningkatkan keterlibatan user, mendukung cara belajar yang berbeda, serta memberikan pengalaman yang lebih mendalam. Ada beberapa jenis pengalaman VR yang ada untuk perpustakaan. Immersive VR membuat pengguna merasa

seolah-olah benar-benar masuk ke dalam perpustakaan virtual. Interactive VR memungkinkan pengguna berinteraksi langsung dengan koleksi atau ruang digital, misalnya mencoba sistem peminjaman virtual. Sementara itu, Augmented Reality (AR) menambahkan informasi digital ke dunia nyata, sehingga dapat memperkaya pengalaman belajar dan memudahkan akses informasi tambahan pada koleksi.

Penggunaan VR membawa banyak keuntungan bagi desain perpustakaan. Pertama, desain bisa diuji melalui tur virtual sebelum bangunan fisik dibuat, sehingga mengurangi risiko kesalahan dan biaya revisi. Kedua, pengguna dapat ikut terlibat memberi masukan, membuat desain lebih ramah dan inklusif. Ketiga, kolaborasi antar pustakawan, arsitek, dan masyarakat menjadi lebih mudah, bahkan bisa dilakukan secara jarak jauh. Selain itu, VR juga memungkinkan perpustakaan menguji teknologi masa depan seperti kios AI, layar AR, dan stasiun pembelajaran digital, sekaligus menjadi sarana untuk melatih staf atau memberikan tur virtual kepada mahasiswa.

Kesimpulannya, VR menjadikan desain perpustakaan lebih hemat biaya, dan inklusif. Teknologi ini meningkatkan peran antar pihak serta mempersiapkan perpustakaan menghadapi perkembangan teknologi di masa depan. Dengan menggabungkan imajinasi dan inovasi digital, perpustakaan masa depan akan menjadi ruang yang inspiratif, dinamis, dan mampu terus berkembang sesuai kebutuhan generasi baru. Tantangan yang perlu diperhatikan adalah memastikan teknologi VR dapat diakses oleh semua kalangan, termasuk mereka dengan keterbatasan.