

BEYOND THE BOOKSHELF:

VIRTUAL REALITY AS A TOOL FOR LIBRARY DESIGN AND INTERACTIVE TOURS

Kuliah Tamu

1. Vr
2. Fokus kepada library design
3. Manfaat dalam menggunakan library
4. Challenges

PERKENALAN:

BABAK BARU BAGI PERPUSTAKAAN

Perpustakaan berkembang menjadi pusat yang dinamis dan imersif

VR mengubah desain & pengalaman pengguna

Lebih dari sekadar buku: ruang interaktif dan menarik untuk belajar & komunitas

APA ITU REALITAS VIRTUAL?

Realitas Virtual (VR) adalah simulasi buatan komputer yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan lingkungan tiga dimensi menggunakan peralatan khusus seperti headset, sarung tangan, atau pengontrol genggam.

Teknologi VR bergantung pada berbagai komponen, termasuk:

Tampilan yang Dipasang di Kepala (HMDS)

Pelacakan Gerakan

Pengontrol dan Perangkat Input

Sistem Audio

Manfaat

1. Perencanaan Ruang Imersif

Tur virtual desain perpustakaan sebelum konstruksi

Jelajahi rak buku, area belajar, laboratorium dalam 3D

Penyesuaian tata letak secara real-time dimungkinkan

2. Literasi design yang hemat biaya

Menghindari kesalahan mahal dalam desain ulang fisik.

Beberapa tata letak dapat diuji secara virtual.

Pengambilan keputusan yang lebih cepat dan berbasis bukti.

3. Pengalaman yang Berpusat pada Pengguna

Pelanggan memasuki model VR dan memberikan umpan balik

Memastikan aksesibilitas dan inklusivitas.

Mendukung beragam kebutuhan pembelajaran dan mobilitas.

4. Peningkatan Kolaborasi

Tim desain dan pustakawan berkolaborasi dalam VR

Kolaborasi jarak jauh antar lokasi

Menyeimbangkan estetika, fungsi, dan kegunaan

5. Menguji Teknologi Masa Depan

Simulasikan kios AI, pod AR, stasiun digital

Mempersiapkan perpustakaan untuk lingkungan pembelajaran hybrid

Mengevaluasi teknologi baru sebelum berinvestasi

KESIMPULAN

VR membuat desain menjadi imersif, hemat biaya, dan inklusif

Meningkatkan kolaborasi dan perpustakaan yang siap menghadapi masa depan

Perpustakaan masa depan memadukan imajinasi dan wawasan digital.

Terlepas dari kendala-kendala ini, masa depan VR di perpustakaan menjanjikan. Perpustakaan seperti Perpustakaan Umum San Jose dan Perpustakaan Universitas Georgetown memimpin dengan menciptakan laboratorium dan ruang VR khusus, menunjukkan komitmen untuk menjadi yang terdepan dalam teknologi dan akses informasi.

Dokumentasi

