

Narendra Elhakim Adviasa
13040123140093

Resume: Beyond the Bookshelf - Virtual Reality as a Tool for Library Design

Presentasi “Beyond the Bookshelf: Virtual Reality as a Tool for Library Design and Interactive” membahas pergeseran peran perpustakaan dari ruang statis menjadi pusat pembelajaran yang dinamis, imersif, dan interaktif. Teknologi Virtual Reality (VR) menghadirkan peluang baru untuk mendesain dan merencanakan perpustakaan dengan cara yang lebih efektif serta berfokus pada pengalaman pengguna.

Perpustakaan tradisional umumnya dirancang dengan pendekatan konvensional yang sering kali hanya berfokus pada penataan rak buku, ruang baca, dan fasilitas standar lainnya. Namun, tantangan muncul ketika desain tersebut sulit divisualisasikan secara nyata. Banyak pustakawan dan pengguna yang tidak mampu membayangkan seperti apa suasana dan kenyamanan ruangan sebelum gedung selesai dibangun. Akibatnya, jika ditemukan kekurangan pada tahap akhir, biaya revisi menjadi sangat besar dan memakan waktu. Selain itu, komunikasi antara arsitek, desainer, dan pustakawan biasanya hanya berjalan satu arah sehingga aspirasi pengguna tidak sepenuhnya terakomodasi.

Di sinilah peran VR menjadi signifikan. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk melakukan virtual walkthrough di dalam desain perpustakaan, bahkan sebelum pembangunan dimulai. Dengan headset dan controller, pustakawan, desainer, maupun mahasiswa dapat berjalan di ruang simulasi, mencoba berbagai tata letak, dan merasakan pengalaman langsung seolah berada di perpustakaan nyata. Hal ini tidak hanya meningkatkan pemahaman spasial, tetapi juga mempercepat pengambilan keputusan yang berbasis bukti.

Beberapa manfaat utama VR dalam desain perpustakaan antara lain: immersive space planning yang memungkinkan eksplorasi menyeluruh, iterasi desain yang lebih hemat biaya, pengalaman pengguna yang berpusat pada inklusivitas, hingga peningkatan kolaborasi lintas tim yang berada di lokasi berbeda. Selain itu, VR juga membuka peluang untuk menguji teknologi masa depan seperti kios berbasis AI, ruang AR, hingga digital station yang menunjang hybrid learning. Tidak kalah penting, VR dapat dimanfaatkan untuk pelatihan staf perpustakaan, orientasi pengguna baru, bahkan tur virtual bagi mahasiswa sebelum perpustakaan resmi dibuka.

Meski demikian, tantangan implementasi tetap ada. Harga perangkat VR yang masih relatif mahal, kebutuhan akan keahlian teknis pustakawan dalam mengelola perangkat, serta isu aksesibilitas bagi pengguna difabel menjadi pekerjaan rumah yang perlu diselesaikan. Walau begitu, tren global menunjukkan arah yang optimis. Beberapa perpustakaan besar seperti San Jose Public Library dan Georgetown University Library sudah menjadi pionir dengan mendirikan VR labs sebagai bagian dari layanan mereka. Ini menandakan adanya komitmen untuk menjadikan perpustakaan sebagai pusat teknologi dan akses informasi.

Ke depan, perpustakaan tidak hanya akan menjadi tempat membaca, tetapi juga pusat pengalaman digital yang menggabungkan VR dan kecerdasan buatan (AI). Bayangkan adanya asisten virtual yang mampu membimbing pengguna mencari koleksi, ruang kelas VR yang mempertemukan mahasiswa dari seluruh dunia, atau akses global ke perpustakaan tanpa batas ruang dan waktu. Semua ini membuka peluang bagi perpustakaan untuk terus relevan dan menjadi pionir dalam pendidikan serta inovasi.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa VR bukan sekadar alat bantu visualisasi, melainkan strategi masa depan yang memastikan perpustakaan tetap menjadi jantung pembelajaran, kolaborasi, dan inovasi di era digital.