

Nama : Muhammad Nazril Hashemian

Nim : 13040123140131

Matkul : Internet Dan Manajemen Masyarakat Virtual

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

Perpustakaan saat ini sudah banyak berubah dibandingkan dengan dulu. Kalau dulu perpustakaan identik dengan ruangan penuh rak buku yang sunyi, sekarang fungsinya berkembang menjadi ruang belajar, tempat diskusi, bahkan pusat kegiatan masyarakat. Perkembangan teknologi juga ikut mendorong perubahan ini. Salah satu teknologi yang mulai banyak dibicarakan adalah Virtual Reality (VR). Teknologi ini mampu menghadirkan pengalaman baru dalam mendesain dan memanfaatkan perpustakaan.

Virtual Reality sendiri bisa diartikan sebagai teknologi yang menghadirkan simulasi tiga dimensi (3D) sehingga pengguna merasa benar-benar berada di dalam lingkungan virtual. Untuk merasakannya, biasanya digunakan perangkat seperti headset VR, alat pelacak gerakan, serta audio yang mendukung pengalaman lebih nyata. Jadi, orang yang memakainya bisa berjalan-jalan secara virtual di dalam sebuah ruangan meskipun tempat itu belum benar-benar ada. Inilah yang membuat VR sangat berguna untuk mendesain perpustakaan.

Kalau kita melihat proses pembangunan perpustakaan dengan cara tradisional, ada banyak keterbatasan. Desain yang dibuat di atas kertas atau komputer sering kali tidak bisa menggambarkan kondisi nyata di lapangan. Kadang tata letak terlihat bagus di gambar, tetapi saat diaplikasikan justru menyulitkan pengguna. Revisi desain juga sering baru dilakukan ketika pembangunan sudah berjalan, dan ini tentu menambah biaya. Selain itu, komunikasi antara desainer, pustakawan, dan pengguna masih terbatas.

Dengan bantuan VR, semua kelemahan tadi bisa diatasi. Misalnya, melalui simulasi VR, orang bisa langsung masuk ke dalam rancangan perpustakaan, melihat bagaimana rak disusun, seberapa luas area baca, atau bagaimana alur sirkulasi pengunjung. Kalau ada yang terasa kurang nyaman, desainnya bisa diubah saat itu juga tanpa harus keluar biaya tambahan. Ini jelas lebih hemat dan efisien. Bukan hanya itu, pengguna juga bisa dilibatkan langsung. Mereka dapat mencoba “berjalan” di perpustakaan virtual dan memberi manfaat lainnya adalah VR bisa digunakan untuk mencoba teknologi masa depan sebelum benar-benar diterapkan. Misalnya, ingin menambahkan kios informasi berbasis AI atau membuat ruang belajar interaktif dengan Augmented Reality, semua bisa diuji lebih dulu lewat VR. Jadi, saat benar-benar diwujudkan, risikonya lebih kecil karena sudah ada gambaran jelas dari simulasi virtual. Beberapa perpustakaan besar di dunia sudah memulainya, seperti San Jose Public Library dan Georgetown University Library.

Dari sisi pendidikan, VR juga membuka peluang baru. Mahasiswa, pustakawan, atau peneliti bisa menggunakan VR untuk melihat bagaimana tata letak memengaruhi kenyamanan belajar, atau bagaimana aksesibilitas bisa ditingkatkan bagi pengguna dengan kebutuhan khusus. Sementara dari sisi sosial, perpustakaan dengan teknologi VR bisa lebih menarik perhatian generasi muda. Dengan begitu, perpustakaan tetap relevan dan tidak ditinggalkan meski dunia digital semakin dominan. Secara keseluruhan, Virtual Reality membawa banyak manfaat bagi dunia perpustakaan. Teknologi ini membantu menciptakan desain yang lebih baik, hemat biaya, inklusif, dan sesuai kebutuhan pengguna. Perpustakaan masa depan akan menjadi ruang yang tidak hanya berisi buku, tetapi juga menghadirkan pengalaman digital yang imersif dan interaktif. Dengan memanfaatkan VR, perpustakaan bisa terus berkembang dan tetap menjadi pusat pengetahuan yang hidup di tengah masyarakat.

