

BEYOND THE BOOKSHELF: VIRTUAL REALITY AS A TOOL FOR LIBRARY DESIGN AND INTERACTIVE TOURS

- Babak baru bagi perpustakaan
 1. Perpustakaan berkembang menjadi pusat yang dinamis dan imersif
 2. Virtual Reality (VR) mengubah desain dan pengalaman pengguna
 3. Lebih dari sekedar buku: ruang interaktif dan menarik untuk belajar bagi individu atau komunitas.
- Tantangan desain perpustakaan tradisional
 1. Kurangnya pemahaman spasial
Sulit membayangkan ruang, menyebabkan tata letak yang tidak efisien
 2. Revisi yang mahal
Kesalahan ditemukan terlambat, menyebabkan perubahan yang mahal dan penundaan
 3. Kolaborasi yang terbatas
Komunikasi sebagian besar satu arah, membatasi masukan dari pustakawan, pengguna, dan pemangku kepentingan lainnya.
- 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:

- Head-Mounted Display (HMDs)
- Pelacakan Gerakan
- Pengontrol dan Perangkat Input
- Sistem Audio

Tipe VR

- Immersive VR
 - InteractiveVR
 - Augmented Reality (AR)
- Keuntungan menggunakan Virtual Reality (VR) dalam perpustakaan
 - a) Perencanaan ruang imersif
 - Tur virtual desain perpustakaan sebelum konstruksi
 - Jelajahi rak buku, area belajar, dan lobi dalam 30 hari
 - Penyesuaian tata letak secara real-time dimungkinkan
 - b) Iterasi desain yang hemat biaya
 - Menghindari kesalahan dalam desain ulang fisik.

- Beberapa tata letak dapat diuji secara virtual
 - Pengambilan keputusan yang lebih cepat dan berbasis bukti
- c) Pengalaman yang berpusat pada pengguna
- Pengguna mencoba VR dan memberikan umpan balik
 - Memastikan aksesibilitas dan inklusifitas
 - Mendukung beragam kebutuhan pembelajaran dan mobilitas
- d) Peningkatan Kolaborasi
- Tim desain dan pustakawan berkolaborasi dalam VR
 - Kolaborasi jarak jauh antar lokasi
 - Menyeimbangkan estetika, fungsi, dan kegunaan
- e) Menguji teknologi masa depan
- Simulasikan kios AI, pod VR, stasiun digital
 - Mempersiapkan perpustakaan untuk lingkungan pembelajaran hybrid
 - Mengevaluasi teknologi baru sebelum berinvestasi
- f) Keterlibatan dan Pelatihan BUNC
- Tur VR untuk siswa sebelum perpustakaan dibuka.
 - Pelatihan staf dalam lingkungan simulasi
 - Mengurangi kebingungan orientasi dan menghemat waktu