

Nama : Nur Zulfa Fauziyah  
NIM : 13040123140135  
Kelas : D

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

Tengku Siti Meriam, Universiti Kebangsaan Malaysia

### **Virtual Reality for Library and Design Visualization**

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

Teknologi ini sangat bergantung dengan berbagai komponen, yaitu

- a. Head-Mounted Display
- b. Motion Tracking
- c. Controllers and Input Devices
- d. Audio Systems

VR sangat penting untuk dikembangkan di perpustakaan sebagai wadah untuk berimajinasi bagaimana suatu ruang dapat diubah atau diatur sesuai dengan kreativitas pengguna.

### **Immersive VR**

Memberikan pengalaman kepada pengguna seolah-olah kita berada di lingkungan tersebut, mendengar, melihat, menciptakan sensasi yang memberikan sensasi kehadiran

Apa pentingnya di perpustakaan? Melawan pengguna ke perpustakaan maya, meningkatkan minat, dan keterlibatan suasana maya yang menyerupai reality di perpustakaan.

### **Interactive VR**

Jenis ini memberikan penekanan terhadap interaksi pengguna secara aktif, interaksi dengan objek, mendengar, dan melihat secara direktif. Penggunaan Interactive VR dapat dimulai dengan melatih staf perpustakaan untuk membuat simulasi peminjaman buku serta membantu pelajar atau mahasiswa dalam susun atur di perpustakaan, hingga memudahkan pencarian buku.

### **Augmented Reality**

Augmented Reality tidak bisa menggantikan dunia sebenarnya, pemanfaatannya sering digunakan bersamaan dengan perangkat digital lain seperti hp dan tablet. Maklumat tambahan, meningkatkan pengalaman pengguna, menyosong inklusifitas.

## **Kelebihan Penggunaan VR di Library Designn**

1. Immersive Space Planning
2. Cost-Effective Design Iteration

Walaupun pengadaan VR tergolong mahal akan tetapi tetap tidak lebih mahal jika dibandingkan dengan perpustakaan konvensional.

3. User Centered Experience

Penggunaan VR di perpustakaan ini berpusat pada kebutuhan pengguna sehingga perancang sistem VR akan menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna ini.

4. Testing Future Technologies
5. Engagement and Training

## **Tantangan**

- a. Pengeluaran dana
- b. Perlu teknisi yang andal
- c. Aksesibilitas

Perpustakaan bukan sekedar ruang baca, ruang belajar tetapi bisa lebih dinamis, efisien terhadap pengguna, interaktif dan inklusif. Hal ini dapat meningkatkan peran perpustakaan menjadi lebih luas di kalangan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum.

Penggunaan VR bukan hanya meningkatkan pengalaman tapi mengukuhkan perpustakaan sebagai institusi masa depan yang responsif terhadap perkembangan teknologi masa kini.

## Lampiran

