

Nama: Widya Sri Kusumastuti

NIM: 13040123140126

Kelas: C

Materi ini membahas tentang penggunaan Virtual Reality (VR) sebagai alat dalam perancangan perpustakaan dan pengalaman interaktif. 1. Pendahuluan - Perpustakaan berkembang menjadi pusat pembelajaran dinamis dan imersif. - VR mengubah desain dan pengalaman pengguna, menciptakan ruang interaktif dan menarik. 2. Tantangan Desain Tradisional - Sulit memahami ruang secara spasial, menimbulkan layout tidak efisien. - Revisi desain mahal bila kesalahan ditemukan di akhir. - Kolaborasi terbatas antar pustakawan, pengguna, dan stakeholder. 3. VR dalam Desain dan Visualisasi Perpustakaan - VR memungkinkan simulasi lingkungan 3D dengan headset dan perangkat input. - Jenis pengalaman: Immersive VR, Interactive VR, Augmented Reality (AR). 4. Keunggulan Penggunaan VR a) Immersive Space Planning: walkthrough virtual sebelum pembangunan. b) Cost-Effective Iteration: mencegah kesalahan mahal, uji banyak layout. c) User-Centered Experience: melibatkan pengguna dalam uji aksesibilitas. d) Enhanced Collaboration: kolaborasi jarak jauh antar tim. e) Testing Future Technologies: uji kios AI, AR pod, stasiun digital. f) Engagement & Training: tur VR, pelatihan staf, orientasi pengguna. 5. Tantangan dan Arah ke Depan - Biaya tinggi untuk perangkat VR. - Perlu keahlian teknis pustakawan. - Aksesibilitas bagi semua pengguna. Meski demikian, perpustakaan modern seperti San Jose Public Library dan Georgetown University sudah mulai memanfaatkan VR. 6. Kesimpulan - VR menjadikan desain perpustakaan lebih imersif, hemat biaya, dan inklusif. - Meningkatkan kolaborasi serta mempersiapkan perpustakaan masa depan. - Masa depan: integrasi VR dengan AI, kelas VR, dan akses global.