

Nama : Nindia Yuristaningtyas

NIM : 13040123140121

Virtual Reality (VR) membuka babak baru dalam dunia perpustakaan dengan menghadirkan cara pandang yang berbeda terhadap desain ruang, interaksi pengguna, serta layanan yang ditawarkan. Perpustakaan tidak lagi hanya dipahami sebagai tempat penyimpanan buku, tetapi sebagai pusat aktivitas belajar, berkolaborasi, dan berinovasi yang mampu memadukan dunia nyata dengan simulasi digital. Dengan VR, pengguna dapat merasakan pengalaman seolah-olah mereka berjalan di dalam perpustakaan yang belum dibangun, sehingga memudahkan dalam memahami tata ruang, alur pergerakan, serta fungsi setiap sudut ruangan. Hal ini menjadi solusi atas keterbatasan desain tradisional yang sering menimbulkan kesalahan tata letak, revisi mahal, dan komunikasi satu arah antara perancang dengan pengguna.

Lebih jauh, VR membawa banyak manfaat nyata bagi pengembangan perpustakaan. Melalui perencanaan ruang imersif, pustakawan dan desainer dapat menguji berbagai alternatif tata letak tanpa harus melakukan perubahan fisik yang mahal. Uji coba ini juga dapat melibatkan pengguna untuk memberikan masukan langsung, menjadikan desain lebih berpusat pada kebutuhan komunitas. VR juga memfasilitasi kolaborasi lintas tim, memungkinkan pustakawan, arsitek, serta stakeholder lain berinteraksi dalam ruang virtual yang sama meskipun berada di lokasi berbeda. Selain itu, teknologi ini memberi kesempatan untuk menguji berbagai fasilitas modern seperti kios berbasis AI, ruang belajar hibrida, dan stasiun digital sebelum benar-benar diimplementasikan.

Di sisi lain, VR juga berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan pengguna dan efektivitas pelatihan. Mahasiswa baru dapat mengikuti tur virtual untuk mengenal fasilitas perpustakaan, sementara staf bisa berlatih menghadapi situasi nyata dalam simulasi, sehingga mengurangi kebingungan dan meningkatkan efisiensi operasional. Meski demikian, pemanfaatan VR tidak lepas dari tantangan, seperti biaya perangkat yang relatif mahal, kebutuhan akan keahlian teknis pustakawan, serta pentingnya memastikan aksesibilitas bagi semua kalangan termasuk penyandang disabilitas. Namun, sejumlah perpustakaan besar seperti San Jose Public Library dan Georgetown University Library telah menunjukkan bahwa hambatan tersebut bisa diatasi melalui komitmen pada inovasi, salah satunya dengan membuka laboratorium VR khusus.

Secara keseluruhan, VR menjadikan perpustakaan lebih imersif, hemat biaya, inklusif, dan siap menghadapi masa depan digital. Teknologi ini bukan hanya memperbaiki aspek desain ruang, tetapi juga memperkuat fungsi perpustakaan sebagai ruang pembelajaran, pusat komunitas, sekaligus laboratorium teknologi. Dengan menggabungkan VR dan kecerdasan buatan (AI), perpustakaan di masa depan berpotensi menghadirkan asisten virtual, kelas berbasis VR, hingga akses global tanpa

batas. Perpustakaan dengan demikian bertransformasi menjadi ruang yang tidak hanya menyimpan ilmu, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang penuh imajinasi dan kolaborasi.