
KENALKAN PERPUSTAKAAN RUMAH POHON KEPADA ANAK-ANAK TAMAN PERUMAHAN DENGAN TEKNOLOGI VIRTUAL REALITY

Akhmadi Akhmadi¹, Reza Hambali Wilman Abdulhadi¹, Athifa Sri Ismiranti¹, Irwana Zulfia Budiono¹

¹Interior Design Department Telkom University, Bandung, Indonesia

akhmadi@telkomuniversity.ac.id, rezahwa@telkomuniversity.ac.id, athifaismiranti@telkomuniversity.ac.id,
irwanazulfiab@telkomuniversity.ac.id

Abstrak

Penelitian mengatakan bahwa memperkenalkan kebiasaan membaca kepada anak-anak sebaiknya dimulai sejak usia 0-2 tahun. Taman perumahan merupakan fasilitas publik yang paling dekat dengan rumah tinggal dan berada di kompleks perumahan. Taman Blok C Perumahan Pesona Ciganitri RT 10, RW 12, Desa Cipagalo, Kecamatan Bojongsoang, Kabupaten Bandung merupakan taman kompleks cluster dan memiliki bentuk segitiga dengan luas sekitar 300 M2. Kondisi taman yang sudah ditumbuhi banyak pohon dan rumput membuat kegiatan membaca dan belajar bersama juga sangat cocok untuk mendukung aktivitas anak-anak di perumahan ini. Kegiatan abdimas ini bertujuan untuk menciptakan suasana belajar sambil bermain di taman dan pengalaman baru bagi anak-anak Perumahan Pesona Ciganitri dalam mencoba permainan Virtual Reality (VR) ruang digital perpustakaan rumah pohon. Pengenalan VR tersebut demi meningkatkan minat baca saat bermain di taman. Metode abdimas dilakukan secara eksplorasi sekuensial, dimana tim melakukan survey dan wawancara kepada warga, mengukur kebutuhan lahan, serta mendesain, kemudian mensosialisasikan hasil desain serta melakukan soft opening untuk peresmian penyerahan ke warga. Hasil abdimas mengajak anak-anak mencoba VR di taman dan warga orang tua dapat memberikan masukan pada sesi diskusi desain. Survey kepuasan menunjukkan 100% warga setuju dan puas terhadap kegiatan abdimas. Mereka juga mendukung penuh pembangunan fisik melalui ajakan menjadi donatur.

Kata Kunci : Rumah Baca, Perpustakaan Pohon, Pengabdian Masyarakat, *Virtual Reality*, Desain Interior

PENDAHULUAN

Membaca merupakan kunci ilmu dan buku merupakan gudang ilmu. Dengan membaca kita dapat menambah pengetahuan, menganalisis dan dapat mengambil Keputusan dengan baik. Hal ini harus diterapkan sedini mungkin kepada anak-anak

agar dapat memaksimalkan potensi diri dengan baik. Menurut penelitian (Setyawatira, 2009) mengatakan, bahwa semestinya memperkenalkan membaca kepada anak-anak sebaiknya dimulai sejak usia 0-2 tahun. Berdasarkan data yang didapatkan dari Perpustakaan Nasional (Perpusnas) (Rachmadani, 2018), Tingkat kegemaran Membaca

(TGM) di Indonesia pada tahun 2022 sebesar 63,9 poin. Dibandingkan tahun sebelumnya yang sebesar 59,52 poin. Pada tahun 2022 skor tersebut naik sebesar 7,4% yang Dimana angka ini sudah masuk kedalam kategori tinggi. Menurut wilayahnya, Jawa Barat menempati posisi ketiga dengan skor 70,1 poin berada di bawah Jawa Tengah dan Yogyakarta .

Virtual Reality (VR) merupakan teknologi Komputer untuk menciptakan simulasi imersif yang memungkinkan pengguna dapat berinteraksi secara langsung dan dapat merasakan bagaimana rasanya berada di dalam ruangan atau lingkungan tersebut. Menurut ALA dalam (Jamil, 2018) Virtual Reality (VR) merupakan simulasi gambar atau seluruh lingkungan yang dihasilkan computer yang dapat dialami menggunakan peralatan elektronik khusus, yang memungkinkan penggunaanya “hadir” di lingkungan alternatif seperti di dunia nyata terhadap objek dan informasi virtual 3D dengan data tambahan seperti grafik atau suara. Bentuk dari VR sendiri berupa ruangan virtual yang dapat diakses secara 360° dan memperlihatkan keseluruhan ruangan. Di dalam VR, pengguna juga dapat melihat ke atas, bawah, depan, belakang, kanan, dan kiri sehingga dapat menghadirkan pengalaman baru yang unik dan dapat memperluas keterlibatan pengguna (Han et al., 2022).

Profil masyarakat sasar abdimas ini akan melibatkan pengurus RT 10 RW 12 Desa Cipagalo, Kecamatan Bojongsoang, Kabupaten Bandung. Tepatnya pengurus RT 10 di perumahan Pesona Ciganitri Blok A dan Blok C. Pengurus RT tersebut membantu mengayomi sekitar 70 rumah beserta tiga fasilitas umum, yaitu tiga lahan taman bersama. Pengurus juga sering aktif dalam menghimpun dan membuatkan acara bersama untuk kepentingan warga. Lahan taman fasilitas umum juga sering menjadi tempat kegiatan seperti lomba agustusan, halal bihalal dan area bermain anak-anak. Mitra masyarakat ini memiliki wilayah perumahan di area Blok A dan C, dimana di tengah wilayah tersebut terdapat area taman segitiga yang berluas sekitar 300 meter persegi (Akhmadi, Setiamurti R, 2022).

Kondisi taman yang sudah ditumbuhi banyak pohon dan rumput membuat taman menjadi lebih nyaman untuk ditempati lebih lama. Kegiatan membaca dan belajar bersama juga sangat cocok dan mendukung suasana asri yang tercipta sebelumnya. Sebuah taman yang memiliki banyak pohon dapat diubah menjadi sebuah tempat belajar baru yang menyenangkan dengan dibuatnya rumah pohon di sekitar tumbuhan tersebut. Rumah pohon dapat dijadikan sebagai tempat penyimpanan buku atau perpustakaan untuk tempat membaca anak-anak sambil bermain. Adanya perpustakaan rumah pohon di tengah taman diharapkan dapat meningkatkan minat baca literasi pada anak-anak (Masiani, 2016). Kegiatan abdimas ini bertujuan untuk menciptakan suasana serta pengalaman yang baru kepada anak-anak Perumahan Pesona Ciganitri agar meningkatkan minat baca dengan dibuatnya perpustakaan rumah pohon pada taman komplek blok C (Wandira et al., 2023). Pengenalan teknologi virtual reality juga diharapkan dapat mendorong motivasi anak-anak serta warga sekitar perumahan untuk bisa mewujudkan desain rumah pohon yang telah dibuat. Teknologi virtual reality juga diharapkan dapat menjadi alternatif presentasi dan merasakan ruang digital secara lebih imersif atau tenggelam seperti berada pada kenyataannya (Mulders et al., 2020). Abdimas ini juga akan memberikan kebaruan dalam pengetahuan penerapan teknologi VR untuk meningkatkan motivasi belajar dan membaca di masyarakat. Serta dapat memberikan dokumentasi pengalaman saat proses abdimas berlangsung hingga proses publikasi artikel ilmiahnya. Semangat dalam menciptakan suasana yang nyaman, teduh dan penuh kebersamaan dalam membaca dan belajar bersama di area taman adalah tujuan utama dari tim abdimas ini.

Potensi pemberdayaan taman blok C Perumahan Pesona Ciganitri terletak pada lingkungan sekitarnya. Dimana, taman ini memiliki luasan lahan yang cukup luas dan rata-rata Masyarakat sekitar memiliki anak-anak yang masih dalam masa pertumbuhan. Permasalahan utama yang terdapat pada taman ini ialah kurangnya fasilitas membaca dan belajar bersama. Menurut (Mulasih, 2020) usia dini adalah kesempatan emas

anak dalam mempelajari sesuatu atau dapat disebut dengan golden age. Dimasa pertumbuhannya anak-anak perlu diperkenalkan dengan buku sebagai media pembelajaran.

Upaya untuk memperkenalkan buku kepada anak-anak bisa dilakukan dengan membuat lingkungan pembelajaran yang menarik dan suasana yang baru karena pada usia ini anak-anak memiliki ketertarikan yang tinggi pada lingkungannya (Ammariah, 2021). Pengalihan kegiatan anak-anak pada aktivitas membaca dan belajar juga dapat menurunkan ketergantungan anak pada aplikasi gadget atau handphone. Selain menciptakan lingkungan yang mendukung, faktor orang tua juga penting dalam memperkenalkan buku kepada anak-anak karena orang tua merupakan lingkungan terdekat untuk anak-anak sehingga anak-anak akan meniru kebiasaan orang tua mereka. Dengan minat baca yang tinggi mampu menghasilkan kualitas Pendidikan yang tinggi (Patimah & Trimulyo, 2023).

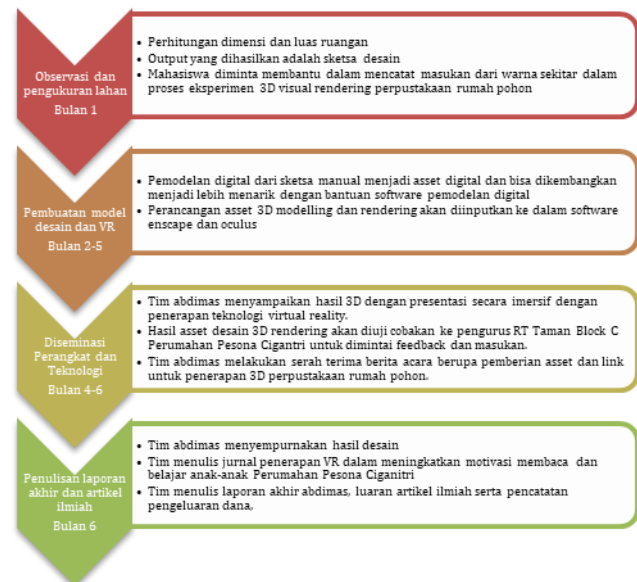
Untuk menciptakan fasilitas pembelajaran yang akan digemari oleh anak-anak maka perlu diciptakan ruangan belajar seperti ‘taman bermain’ bagi mereka. Perpustakaan rumah pohon menjadi solusi bersama untuk membuat ruang interior belajar yang nyaman bagi anak-anak. Yaitu suasana interior yang tidak membosankan dengan menggunakan warna yang cerah, dinding seperti motif pohon, sirkulasi udara yang cukup, cahaya yang cerah dan dekat dengan suasana hijau.

METODE

Abdimas perpustakaan rumah pohon bisa dilakukan dengan metode eksplorasi eksperimental. Yaitu tim akan melakukan observasi pendalaman serta menganalisis kondisi lapangan di taman perumahan (Mulyadi, 2018). Tim abdimas melakukan perekaman data baik visual maupun wawancara yang kemudian dideskripsikan dalam bentuk analisa permasalahan yang akan diselesaikan dalam abdimas ini. Hasil penggalan data akan diterjemahkan menjadi sebuah desain 3D yang bisa diakses secara metaverse, sehingga dapat

meningkatkan rasa imersif dari anak-anak maupun orang dewasa yang berada di sekitar perumahan.

Tim abdimas melibatkan dosen Desain Interior dan mahasiswa tingkat 3. Mahasiswa diberikan tugas untuk melakukan survey, menggambar desain rumah pohon, hingga menjadi panitia pelaksana pada saat hari H berlangsung. Mahasiswa juga diminta menjadi MC dan operator VR saat acara berlangsung. Adapun secara garis besar metode tahapan abdimas seperti bagan berikut ini:



Gambar 1 Alur metode eksplorasi eksperimental dari kegiatan abdimas rumah pohon.

Alur metode kegiatan abdimas secara garis besar dilakukan selama kurang lebih enam bulan mulai dari proses survey, merancang desain, diskusi panitia acara, gladi resik, pembuatan teknologi VR dari hasil rancangan desain hingga pelaksanaan hari H.

Bentuk partisipasi mitra adalah memenuhi undangan diskusi forum, memberikan masukan, memberikan feedback, dan membantu menggambarkan arah desain perpustakaan rumah pohon bersama dosen abdimas Telkom University.

Selain itu, terdapat masukan dan saran secara aktif dari pengurus RT 10 demi terbentuknya desain interior perpustakaan rumah pohon yang sesuai harapan bersama. Warga masyarakat dan anak-anak sekitar taman juga menjadi objek aktif dalam proses observasi dari kegiatan abdimas. Partisipasi aktif dari warga sekitar seperti membantu sketsa desain, memberikan masukan dan aktivitas yang diperlukan serta aktif mencoba teknologi VR pada saat hari H.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Jadwal Pelaksanaan Abdimas

Kegiatan abdimas dilakukan sebanyak dua kali. Kegiatan pertama berupa agenda pengukuran rumah baca pohon, observasi aktivitas anak-anak, dan wawancara ketua RT dan sesepuh masyarakat. Kegiatan kedua merupakan acara puncak agenda presentasi dan pemaparan hasil desain rumah baca pohon dengan menggunakan teknologi Virtual Reality Oculus Quest 2, diskusi dengan warga sekitar dan penyerahan rumah baca pohon kepada warga Perumahan Pesona Ciganitri yang diresmikan dengan pemotongan pita.

Kegiatan abdimas dilakukan pada hari Minggu, 09 Juni 2024 mulai pukul 08.00 – 10.00 WIB dan bertempat di taman Blok C RT 10 Perumahan Pesona Ciganitri. Berikut ini merupakan rundown waktu kegiatan pada hari H :

Tabel 1. Rundown acara abdimas.

No	Waktu	Acara	PIC	Keterangan
1.	08.00 - 08.05	Pembukaan	MC	Perkenalan MC & Menyanyikan lagu Indonesia Raya
2.	08.10 - 08.10	Sambutan Pak RT	Pak RT	Ketua RT 10 Memberikan sambutan
3.	08.10 - 08.40	Presentasi & VR anak-anak	Pak Akhmadi	Presentasi abdimas sekaligus dimulainya percobaan VR
4.	08.50 - 09.00	Sesi Tanya Jawab	MC	Tanya jawab mengenai abdimas
5.	09.00 - 09.05	Pemberian Sertifikat	Pak Akhmadi & Pak RT	Pemberian sertifikat Oleh Pak Akhmadi

6.	09.05 - 09.15	Peresmian Rumah Pohon	Pak Akhmadi, Pak RT, dan Sesepuh	Pemotongan pita
7.	09.15 - 09.20	Foto Bersama	Seluruh Peserta	Foto bersama
8.	09.20 - 09.25	Foto Bersama Panitia & Audience	MC, Panitia, Peserta	Foto Bersama
9.	09.25 - 09.30	Penutup	MC	penutupan acara oleh MC
10.	09.30 - 10.00	VR Bapak-Bapak & Acara Bebas	Operator	Percobaan VR oleh bapak-bapak

2. Proses Kegiatan Abdimas

Pada hari Minggu, 9 Juni 2024 tim dosen KK INLIVE bersama delapan mahasiswa dari Prodi S1 Desain Interior Fakultas Industri Kreatif (FIK) melakukan kegiatan pengabdian masyarakat (abdimas) bertopik pengenalan teknologi metaverse untuk meningkatkan daya literasi membaca anak-anak di RT 10 Perumahan Pesona Ciganitri, Kabupaten Bandung. Abdimas ini berlandaskan keperluan terkait kebutuhan fasilitas penunjang tempat membaca di area taman. Kebetulan kondisi taman Blok C Perumahan Pesona Ciganitri, Desa Cipagalo, Kecamatan Bojongsoang, Kabupaten Bandung merupakan taman kompleks yang berada di dalam cluster dan memiliki bentuk segitiga dengan luas sekitar 300 meter persegi.



Gambar 2 Tim Abdimas saat penyerahan hasil abdimas kepada mitra masyarakat RT 10.

Kegiatan abdimas ini dilakukan di area taman segitiga RT 10 Perumahan Pesona Ciganitri. Kegiatan diawali dengan pemutaran profil dan mars telkom university dan dilanjutkan dengan sambutan dari Ketua RT 10, yaitu Bapak Endang Kuswara. Setelah sambutan acara dilanjutkan dengan sesi presentasi materi hasil desain perpustakaan rumah pohon oleh ketua Tim Abdimas, Bapak Akhmadi, S.T., M.Ds. Pemaparan materi dilakukan dengan menyampaikan latar belakang, potensi pemberdayaan tingkat literasi anak-anak, serta potensi untuk mendesain rumah perpustakaan pohon di taman RT 10.



Gambar 3 Pemaparan Presentasi dan diskusi hasil desain kepada peserta abdimas.

Sambil dilaksanakan sesi pemaparan materi, tim mahasiswa juga membuka sesi ujicoba penggunaan Virtual Reality (VR) Oculus Quest 2 kepada anak-anak yang sudah hadir. Ujicoba VR bertujuan untuk memperkenalkan desain perpustakaan rumah pohon kepada anak-anak. Di dalam desain rumah virtual tersebut, anak-anak dikenalkan ruangan yang terdapat rak buku dan

tempat untuk menyimpan dan membaca bukunya kembali di atas bangunan seperti panggung. Respon anak-anak ketika melihat desain rumah perpustakaan pohon secara virtual sangat beragam. Mulai dari respon yang antusias, tertarik hingga sangat ingin untuk menggunakannya sebagai mainan game VR.



Gambar 4 Ujicoba VR dari hasil desain rumah perpustakaan pohon kepada anak-anak peserta abdimas.

Kegiatan abdimas kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi hasil desain bersama warga yang hadir dengan tim dosen. Diskusi dimulai dari model rumah perpustakaan pohon yang bisa menunjukkan area transparan di bagian bawah, penggunaan jendela yang lebih terbuka di bagian atasnya, serta penggunaan material yang lebih ramah terhadap aktivitas anak-anak yang akan naik-turun ke rumah pohon. Diskusi berlangsung hangat dan mencair antara bapak-bapak yang hadir dengan tim abdimas. Banyak masukan untuk proses revisi selanjutnya serta untuk pengembangan yang lebih baik lagi.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini mendukung program SDGs nomor ketiga dan Sembilan. Yaitu mengenai (3) Kehidupan Sehat dan Sejahtera, serta poin ke (9) Industri, Inovasi dan Infrastruktur. Hal ini karena abdimas ini bisa bermanfaat dalam membuat suatu desain rumah perpustakaan pohon secara virtual untuk bisa dikenalkan kepada masyarakat dan anak-anak.



Gambar 5 Gambar desain perencanaan rumah perpustakaan pohon yang dirancang oleh tim dosen dan mahasiswa Desain Interior Telkom University.



Gambar 6 Hasil pembangunan rumah pohon dengan bantuan dana Abdimas Telkom University dengan donatur warga RT 10 setempat. Foto diambil setelah 2 bulan kegiatan abdimas.

Hasil perancangan desain rumah pohon yang sebelumnya pernah didiskusikan kemudian pelan pelan mulai dibangun bentuk fisiknya. Desain yang dibuat memang desain yang ideal tetapi dalam pelaksanaannya perlu penyesuaian dan improvisasi terhadap dana pembangunan yang tersedia. Perpustakaan rumah pohon akan semakin dilengkapi seiring dengan aktivitas yang terjadi di taman tersebut. Kelengkapan dan penyempurnaan koleksi rak, buku, hingga perlengkapan membaca lain diharapkan bisa bergotong royong bersama warga masyarakat yang berada disana.

Setelah kegiatan abdimas, tim dosen bersama mahasiswa yang terlibat tidak lupa untuk melakukan dokumentasi bersama sebagai kenangan dalam membangun dan menciptakan kegiatan bersama untuk kebermanfaatan masyarakat sekitar. Tim panitia juga merasa bangga dan senang bisa turut berpartisipasi dalam memberdayakan keahlian untuk kepentingan masyarakat bersama.



Gambar 7 Tim Dosen dan Mahasiswa dari Abdimas rumah perpustakaan pohon berfoto di depan hasil pembangunan saat hari pelaksanaan Abdimas.



Gambar 8 Tampilan slide presentasi materi Abdimas Perpustakaan Rumah Pohon, dapat diakses juga pada link berikut ini : <https://tel-u.ac.id/materiabdimasrumahpohon>

Materi pemaparan saat kegiatan abdimas berisi tentang latarbelakang, urgensi dan alasan dari perlunya dibangun perpustakaan rumah pohon ini untuk keperluan anak-anak di wilayah RT 10. Gambar hasil perencanaan desain juga tersedia di dalam link presentasi tersebut. Saat proses pemaparan berlangsung baik warga masyarakat RT 10 maupun anak-anak di sekitar juga turut mendengarkan dengan baik.

3. Umpan Balik (Feedback) Peserta Abdimas

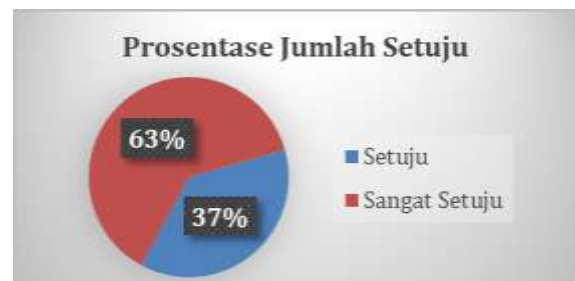
Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini tim juga mendapatkan feedback dari 30 peserta undangan yang hadir. 30 Peserta yang hadir terdiri dari warga masyarakat dan anak-anak yang

didampingi orang tuanya. Adapun data hasil feedback tersebut tercermin pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil perhitungan preferensi feedback dari peserta yang hadir dalam acara pengabdian masyarakat ini..

No	Pertanyaan	STS (%)	TS (%)	N (%)	S (%)	SS (%)
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta	0%	0%	0%	6 (20%)	24 (80%)
2	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	0%	0%	0%	15 (50%)	15 (50%)
3	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0%	0%	0%	17 (56,7%)	13 (43,3%)
4	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	0%	0%	0%	5 (16,7%)	25 (83,3%)
5	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	0%	0%	0%	13 (43,3%)	17 (56,7%)
Jumlah		-	-	-	56	94
% (jumlah masing-masing : total)		-	-	-	37,3%	62,7%
Jumlah % setuju + sangat setuju		100% (hasil feedback (100%) berada di range 5, yaitu penilaian sangat baik)				

SS = Sangat Setuju; S = Setuju; N = Netral; TS = Tidak Setuju; STS = Sangat Tidak Setuju



Hasil feedback menunjukkan prosentase sangat setuju berada mendominasi sebanyak 63% dan feedback setuju sebanyak 37%. Maka, apabila ditotal terdapat 100% pihak mitra merasa setuju dan sangat setuju terhadap kegiatan abdimas ini.

KESIMPULAN

Tim pengabdian masyarakat Telkom University mendapatkan respon yang positif dari mitra warga dan pengurus RT 10 Perumahan Pesona Ciganitri, Desa Cipagalo, Kecamatan Bojongsoang, Kabupaten Bandung. Metode pencarian data dalam merencanakan desain meliputi kegiatan survey, wawancara, pengukuran lapangan hingga analisis dari aktivitas yang terjadi di taman RT 10, terutama saat waktu sore dan pagi di hari libur memberikan data yang lebih akurat tentang aktivitas yang ramai dari anak-anak dan masyarakat mitra. Hal ini lah yang menjadi dasar kuat dalam memotivasi pengerjaan desain rumah perpustakaan pohon di taman RT 10.

Hasil desain yang sudah dibuat kemudian dipresentasikan dan dihubungkan dengan teknologi imersif menggunakan software *SketchUp* dan *Enscape*. Proses presentasi hasil desain tersebut kemudian diujicoba dengan kegiatan teknologi *Virtual Reality (VR)*. Adanya teknologi ini dalam pelaksanaan abdimas memberikan kesan menarik bagi anak-anak dan menyenangkan juga bagi bapak-bapak yang hadir saat acara. Beberapa orang dewasa juga mencoba hasil desain menggunakan VR tersebut dan merasakan pengalaman baru melihat desain ruang rumah perpustakaan pohon secara digital imersif.

Kegiatan seru abdimas lainnya yaitu meliputi peresmian bersama dari rumah perpustakaan pohon saat seluruh bapak-bapak yang hadir diajak untuk naik ke atas merasakan rumah perpustakaan pohon, kemudian melakukan pemotongan pita secara simbolis serta melakukan foto bersama. Implikasi terbesar dari kegiatan abdimas ini yaitu memberikan motivasi dan bayangan imajinasi bagi anak-anak dan orang tua di RT 10 untuk memiliki tempat rumah perpustakaan pohon. Motivasi tersebut juga mendorong orang tua dan masyarakat sekitar untuk ikut berdonasi dalam

mewujudkan desain bangunan menjadi bangunan fisik yang siap dipakai oleh masyarakat dan anak-anak. Semangat tim abimas dalam mengelola kegiatan dan komunikasi yang baik mampu meningkatkan kepercayaan terhadap institusi universitas dan mengharapkan adanya keberlanjutan dari kegiatan abdimas berikutnya. Hal ini seperti terlihat dari hasil feedback yang diberikan masyarakat terhadap kegiatan tim abdimas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada pihak Telkom University atas bantuan pendanaan kegiatan abdimas kami, kepada para donatur yang membantu menambahkan dana pembangunan serta partisipasi aktif dari pengurus RT 10 dan warga Blok C Perumahan Pesona Ciganitri, Desa Cipagalo, Kecamatan Bojongsoang. Tim penulis juga memberikan apresiasi yang tinggi kepada para tim dosen dan mahasiswa yang terlibat dalam proses observasi, pengukuran, wawancara, merancang desain, hingga panitia hari H abdimas. Kontribusi aktif dalam kegiatan masyarakat seperti ini akan menjadi kegiatan rutin tim abdimas pada setiap semester dan akan lebih banyak mengajak mitra, dosen dan mahasiswa dari Telkom University.

REFERENSI

- Akhmadi, Setiamurti R, A. P. (2022). Preferensi Perilaku Penghuni Rumah Tipe 36-45 Sebagai Dampak Aktivitas Bekerja dan Belajar Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 11(3), 352–366. <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jish.v11i3.38366>
- Ammariah, H. (2021). *Tips Agar Kamu Lebih Berkonsentrasi dalam Belajar*. Ruangguru. <https://www.ruangguru.com/blog/7-tips-agar-kamu-lebih-konsentrasi-dalam-belajar>
- Han, I., Shin, H. S., Ko, Y., & Shin, W. S. (2022). *Immersive virtual reality for increasing presence and empathy*. <https://doi.org/10.1111/JCAL.12669>

- Jamil, M. (2018). Pemanfaatan Teknologi Virtual Reality (VR) di Perpustakaan. *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia*, 99–113.
- Masiani, K. (2016). Perpustakaan Kafe: Konsep Unik Sebagai Usaha Peningkatan Minat Baca Dan Interaksi Sosial. *Jurnal Pari*, 2(2), 97–112.
- Mulasih, M. , & H. W. D. (2020). Urgensi Budaya Literasi Dan Upaya Menumbuhkan Minat Baca. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 9(2), 19–23.
- Mulders, M., Buchner, J., & Kerres, M. (2020). A Framework for the Use of Immersive Virtual Reality in Learning Environments. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET)*. <https://doi.org/10.3991/IJET.V15I24.16615>
- Mulyadi, S. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif dan Mixed Method*. PT RAJAGRAFINDO PERSADA.
- Patimah, & Trimulyo, J. (2023). Lingkungan Keluarga Terhadap Kebiasaan Membaca Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *JURNAL KAJIAN ISLAM MODERN*. <https://doi.org/10.56406/JKIM.V9I02.246>
- Rachmadani, N. P. (2018). *Sense of Place Pada Perpustakaan Pusat Universitas Indonesia*.
- Setyawatira, R. (2009). Kondisi minat baca di Indonesia. *Media Pustakawan*, 28–33.
- Wandira, P. N., Lestari, H., & Mukri, R. (2023). Efektivitas Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Minat Membaca Siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bogor. *Primer Edukasi Journal*. <https://doi.org/10.56406/JPE.V2I1.134>