

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kurun waktu tahun 2024 hingga 2025, terjadi transformasi signifikan dalam pemanfaatan perpustakaan sebagai ruang publik, khususnya di wilayah perkotaan. Data dari Dinas Perpustakaan dan Kearsipan DKI Jakarta mencatat bahwa jumlah pengunjung perpustakaan sepanjang tahun 2025 mencapai 699.915 orang (Santosa, 2025). Angka ini menunjukkan pertumbuhan sebesar 18,94% dibandingkan tahun 2024 yang berjumlah 588.451 orang. Peningkatan kunjungan yang konsisten di tengah pesatnya perkembangan teknologi digital menandakan bahwa perpustakaan masih memiliki relevansi yang kuat, sekaligus mengindikasikan adanya pergeseran pola perilaku masyarakat dalam memanfaatkan perpustakaan, tidak hanya sebagai sumber informasi, tetapi juga sebagai ruang publik yang lebih dinamis (Aulia *et al.*, 2024, hlm.1, 3).

Pergeseran pola perilaku tersebut terlihat pada Generasi Z yang mulai mempopulerkan tren *library date* sebagai bagian dari gaya hidup modern. Bagi generasi ini, mengunjungi perpustakaan tidak lagi dipandang semata sebagai aktivitas akademik yang formal, melainkan juga sebagai bentuk rekreasi sosial yang memadukan kebutuhan akan suasana tenang, produktif, dan estetik (Pribady, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa perpustakaan mulai dimaknai sebagai ruang yang fleksibel dan mampu memenuhi kebutuhan sosial serta emosional penggunanya. Temuan ini sejalan dengan penelitian Almadina & Marcillia (2024, p.7) yang menyatakan bahwa bagi Generasi Z, ruang publik berfungsi sebagai sarana pemulihan psikologis (*restoration*) dan ruang jeda (*retreat*) untuk menjaga keseimbangan di tengah tekanan aktivitas harian. Fenomena ini menegaskan bahwa transformasi perpustakaan menjadi ruang sosial yang adaptif merupakan respon terhadap karakteristik Generasi Z yang membutuhkan keseimbangan antara produktivitas dan kesejahteraan emosional di ruang publik.

Konsep ruang ketiga (*third place*) dapat dipahami melalui pembagian ruang kehidupan yang dikemukakan oleh Ray Oldenburg, 1999 dalam (Maran and Raj, 2023, p.3). Oldenburg membagi ruang kehidupan manusia menjadi tiga bagian utama, yaitu *first place* sebagai

rumah yang menjadi lingkungan pribadi, *second place* sebagai ruang aktivitas produktif yang bersifat formal seperti tempat kerja atau institusi pendidikan, serta *third place* sebagai ruang sosial informal di luar keduanya. *Third place* berfungsi sebagai wadah bagi individu untuk berkumpul, berinteraksi, dan membangun relasi sosial dalam kehidupan masyarakat. Keberadaannya semakin penting di tengah tingginya tuntutan aktivitas masyarakat modern karena dapat menjadi ruang penyeimbang antara kehidupan pribadi dan aktivitas produktif.

Namun, realitas yang dihadapi Generasi Z saat ini menunjukkan bahwa rumah sebagai *first place* tidak selalu mampu menjalankan fungsi sebagai ruang pemulihan dari tekanan kehidupan sehari-hari. Laporan Deloitte, 2025 dalam (Layla, 2025) menunjukkan bahwa sebanyak 78% Generasi Z di Indonesia merasa cemas terkait hubungan keluarga dan kehidupan pribadi, sedangkan 85% lainnya mengalami stres karena memikirkan kesehatan serta kesejahteraan anggota keluarga. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa tekanan yang berasal dari lingkungan keluarga masih menjadi persoalan yang signifikan bagi Generasi Z. Temuan ini sejalan dengan penelitian Korah (2022, p.59) yang menunjukkan bahwa keberfungsian keluarga (*family functioning*) berhubungan secara signifikan dengan tingkat *quarter life crisis*, di mana individu yang berasal dari keluarga dengan keberfungsian yang rendah cenderung mengalami krisis psikologis yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian Ardian, Abdillah and Nasir (2025, hlm.98) menjelaskan bahwa tingginya ekspektasi keluarga serta ketakutan mengecewakan orang tua merupakan faktor yang memicu munculnya *quarter life crisis* pada mahasiswa tingkat akhir. Bagi sebagian Generasi Z, terutama yang tinggal di hunian dengan ruang terbatas atau bersama keluarga besar, kondisi tersebut juga dapat mengurangi kesempatan memperoleh ruang pribadi yang tenang. Akibatnya, rumah tidak selalu mampu memenuhi kebutuhan mereka akan tempat yang nyaman untuk beristirahat, menenangkan pikiran, maupun memulihkan kondisi psikologis.

Kondisi tersebut semakin diperparah oleh tekanan yang muncul di lingkungan produktif (*second place*), yang menurut konsep Ray Oldenburg mencakup ruang aktivitas formal seperti tempat kerja maupun institusi pendidikan. Lingkungan ini kini semakin dipengaruhi oleh fenomena *hustle culture*, yaitu pola pikir yang mengagungkan produktivitas tanpa henti dan menilai keberhasilan individu berdasarkan pencapaian kerja yang terukur (Safitri *et al.*, p.444). Di sisi lain, perkembangan teknologi digital turut memunculkan fenomena *technostress*, yakni kondisi ketika Generasi Z merasa terbebani oleh tuntutan untuk selalu

terhubung (*always-on culture*) dan merespons komunikasi pekerjaan secara cepat kapan pun dibutuhkan (Handayani and Purnasiwi, 2026, hlm.41). Akibatnya, batas antara kehidupan profesional dan kehidupan pribadi menjadi semakin kabur sehingga kesempatan untuk beristirahat dan memulihkan kondisi psikologis semakin berkurang. Dampak dari kondisi tersebut terlihat dari temuan bahwa 91% pekerja Generasi Z mengalami stres yang berkaitan dengan pekerjaan dan hampir 98% di antaranya menunjukkan gejala *burnout*, seperti kelelahan emosional, menurunnya motivasi, serta berkurangnya keterlibatan dalam pekerjaan (Widianingsih *et al.*, 2025, hlm.2).

Berbagai tekanan yang muncul pada *first place* maupun *second place* menunjukkan bahwa Generasi Z membutuhkan ruang alternatif yang mampu mendukung kesejahteraan psikologis sekaligus memfasilitasi interaksi sosial di luar lingkungan rumah dan tempat kerja atau pendidikan. Dalam konteks tersebut, *third place* menjadi semakin relevan sebagai ruang netral yang memberikan kesempatan bagi individu untuk beristirahat, membangun relasi sosial, dan memperoleh pemulihan psikologis di tengah tuntutan kehidupan modern.

Sebagai respons terhadap kebutuhan tersebut, perpustakaan mulai diposisikan sebagai ruang publik yang tidak hanya berfungsi sebagai penyedia informasi, tetapi juga sebagai ruang ketiga (*third place*) yang memfasilitasi interaksi sosial, kolaborasi, dan aktivitas komunitas masyarakat (Rahmani, 2023). Pergeseran ini menunjukkan bahwa fungsi perpustakaan semakin adaptif dalam memenuhi kebutuhan sosial penggunanya.

Sebagai jawaban atas kebutuhan ruang pemulihan tersebut, salah satu perpustakaan yang dikembangkan dengan konsep yang selaras dengan karakteristik *third place* adalah Perpustakaan dan Ruang Temu Baca di Tebet. Menurut Yusrizal (2026) baca di Tebet dikembangkan sebagai perpustakaan sekaligus ruang temu yang memungkinkan pengunjung tidak hanya membaca, tetapi juga bekerja, berdiskusi, berbincang, dan mengikuti berbagai aktivitas komunitas. Selain itu, perpustakaan ini mengusung konsep ruang yang santai dengan menyediakan ruang temu, ruang baca, kafe, serta memperbolehkan pengunjung menikmati makanan dan minuman selama beraktivitas di dalamnya. Konsep tersebut juga didukung oleh berbagai kegiatan literasi yang diselenggarakan secara rutin, seperti diskusi sastra, pembacaan puisi, musikalisasi puisi, dan kegiatan komunitas lainnya sehingga

perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat membaca, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial (Irawan, 2023).

Selain itu, Perkasa & Tashandra (2023) menjelaskan bahwa Baca di Tebet dirancang dengan konsep spasial yang mengutamakan kenyamanan melalui suasana domestik yang menyerupai rumah. Pendekatan tersebut menciptakan pengalaman berkunjung yang lebih nyaman, santai, dan menyerupai suasana rumah. Bersama dengan penyediaan ruang temu serta berbagai aktivitas komunitas, konsep tersebut menunjukkan adanya keselarasan dengan karakteristik *third place* yang dikemukakan oleh Oldenburg. Sejalan dengan itu, Widyanti and Widiarini (2025, hlm.127) menyatakan bahwa perpustakaan telah melampaui fungsi tradisionalnya sebagai penyedia informasi dan bertransformasi menjadi ruang sosial yang memfasilitasi konektivitas antarpenggunanya. Lebih lanjut, Du *et al.* (2026, p.246) menjelaskan bahwa transformasi tersebut menunjukkan peran perpustakaan sebagai ruang publik multifungsi yang tidak hanya mendukung aktivitas literasi, tetapi juga mampu mengakomodasi kebutuhan rekreasi, edukasi, dan kebutuhan sosial masyarakat.

Dengan demikian, penerapan konsep *third place* pada perpustakaan memberikan kerangka teoretis untuk memahami transformasi fungsi perpustakaan modern, tidak hanya sebagai ruang penyedia informasi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mendukung interaksi, dialog, dan pembentukan komunitas. Interaksi sosial yang terjadi dalam ruang tersebut menunjukkan bahwa keberadaan *third place* tidak hanya memiliki dimensi sosial, tetapi juga dapat dikaji dalam perspektif nilai-nilai kehidupan, termasuk dalam ajaran Islam.

Dalam perspektif Islam, interaksi sosial dan proses saling mengenal antar individu merupakan bagian dari fitrah kehidupan manusia. Sebagaimana firman Allah ﷻ dalam QS. Al-Hujurat ayat 13 yang berbunyi:

﴿يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ۚ إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ

اللَّهِ أَتْقَاكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾﴾ (الحجرات/49:13)

Terjemahan Kemenag 2019

13. *Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. Sesungguhnya yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah adalah orang yang paling bertakwa. Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui lagi Maha Teliti.* (Al-Hujurat/49:13).

Ayat tersebut menegaskan bahwa interaksi sosial bukan sekadar kebutuhan sosial, tetapi juga memiliki dimensi normatif dalam Islam. Konsep *lita'arafu* mengandung makna saling mengenal, memahami, dan membangun relasi yang konstruktif antar individu (Yonesi, 2025, hlm.31067). Sejalan dengan makna tersebut, ruang publik yang memfasilitasi pertemuan dan dialog dapat dipandang sebagai sarana untuk mewujudkan nilai-nilai sosial yang diajarkan dalam Islam. Oleh karena itu, perpustakaan sebagai ruang publik memiliki potensi untuk menjadi media yang mendukung terwujudnya nilai-nilai tersebut, khususnya dalam menciptakan ruang interaksi yang inklusif dan konstruktif di tengah masyarakat.

Sejalan dengan hal tersebut, penelitian terbaru oleh (Hazan and Masriadi, 2024, p.22-23) mengenai perpustakaan umum sebagai *third space* di Kabupaten Bone, Indonesia, menunjukkan bahwa perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai pusat informasi, tetapi juga sebagai ruang sosial dan budaya. Perpustakaan mampu mendorong interaksi antarindividu lintas latar belakang serta meningkatkan keterlibatan komunitas melalui berbagai program, seperti kegiatan literasi dan lokakarya. Selain itu, keberadaan perpustakaan juga berkontribusi dalam memperkuat ikatan sosial serta mendukung pelestarian budaya lokal. Temuan ini menegaskan bahwa perpustakaan berperan sebagai ruang publik yang inklusif dan dinamis yang melampaui fungsi tradisionalnya.

Temuan tersebut diperkuat oleh penelitian lain yang menunjukkan bahwa perkembangan konsep *third place* dalam perpustakaan turut memengaruhi cara pengguna, khususnya generasi muda, memanfaatkan ruang perpustakaan tidak hanya untuk kegiatan akademik, tetapi juga sebagai ruang interaksi sosial dan aktivitas relaksasi (Rahima, Theresia and Bifakhlina, 2026, p.2).

Kecenderungan tersebut menjadi semakin relevan ketika dikaitkan dengan karakteristik generasi yang saat ini berada pada usia produktif, yaitu Generasi Z. Generasi Z merupakan

kelompok yang lahir pada rentang tahun 1997 hingga 2012 (Nurmila and Walidin, 2025, hlm.638) dan berkembang dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital. Wajdi *et al.* (2024, p.38) menjelaskan bahwa Generasi Z memiliki karakteristik adaptif terhadap teknologi, terbiasa dengan akses informasi yang cepat, serta menunjukkan pola komunikasi yang dinamis dan fleksibel.

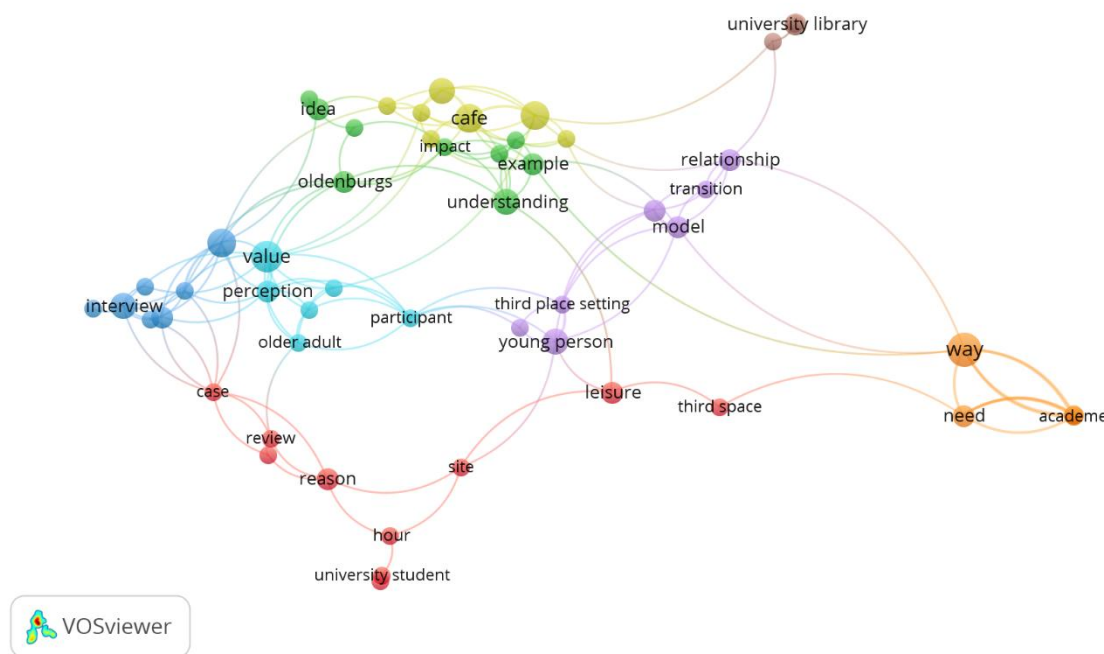
Karakteristik tersebut turut memengaruhi preferensi Generasi Z terhadap ruang belajar dan ruang publik. Mereka cenderung menyukai ruang yang fleksibel, tidak kaku, serta mendukung kolaborasi dan kenyamanan dalam beraktivitas. Sejalan dengan itu, (Sunaryanto and Idrus, 2025, hlm.38) mengemukakan bahwa Generasi Z memiliki orientasi tinggi terhadap efisiensi, kecepatan, dan kemudahan akses, yang berdampak pada cara mereka berinteraksi dan memanfaatkan lingkungan sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa ruang fisik tetap memiliki peran penting selama mampu memenuhi kebutuhan fleksibilitas dan interaksi sosial generasi tersebut.

Perpustakaan memiliki potensi untuk menjadi ruang yang relevan bagi Generasi Z, khususnya apabila dikembangkan tidak hanya sebagai pusat informasi, tetapi juga sebagai ruang yang mendukung aktivitas sosial dan kolaboratif. Namun demikian, sejauh mana Generasi Z memersepsikan perpustakaan sebagai ruang ketiga (*third place*) masih perlu dikaji secara empiris, khususnya pada perpustakaan umum yang menyediakan ruang bagi berbagai aktivitas masyarakat.

Meskipun berbagai kajian telah membahas perpustakaan sebagai ruang sosial dan mengaitkannya dengan konsep *third place*, sebagian besar penelitian masih berfokus pada aspek konseptual maupun konteks tertentu. Kajian yang secara spesifik membahas bagaimana Generasi Z memaknai perpustakaan sebagai ruang ketiga masih belum banyak ditemukan. Padahal, Generasi Z merupakan kelompok yang aktif memanfaatkan ruang publik untuk memenuhi kebutuhan informasi, interaksi sosial, serta pengembangan diri.

Pentingnya kajian mengenai perpustakaan sebagai *third place* juga diperkuat oleh hasil analisis bibliometrik yang dilakukan peneliti menggunakan perangkat lunak VOSviewer. Data yang dianalisis bersumber dari Google Scholar yang diperoleh melalui bantuan aplikasi Publish or Perish, dengan jumlah sampel sebanyak 100 dokumen teratas yang relevan. Proses penelusuran dilakukan menggunakan tiga kombinasi kata kunci, yaitu "library" AND "third

place", "library" AND "generation z", serta "library" AND "third place" AND "generation z".

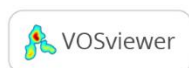


**Gambar 1 Visualisasi Jaringan Kata Kunci (*Network Visualization*)
pada Topik *Library* dan *Third Place***

Sumber : Data oalahan peneliti melalui VOSviewer (2026)

Berdasarkan visualisasi jaringan pada topik *library* dan *third place*, terlihat pemetaan literatur mengenai perpustakaan dan *third place* yang terbagi ke dalam beberapa klaster kata kunci yang saling terhubung. Klaster berwarna biru didominasi oleh kata kunci *perception*, *value*, dan *interview*, yang mengindikasikan bahwa kajian dalam topik ini banyak berfokus pada persepsi, nilai, serta pengalaman pengguna yang diperoleh melalui pendekatan empiris, seperti wawancara dan partisipasi pengguna. Kemunculan kata kunci *oldenburgs* pada klaster hijau menunjukkan bahwa teori Ray Oldenburg masih menjadi landasan konseptual utama dalam kajian mengenai *third place*, khususnya dalam memahami perpustakaan sebagai ruang sosial alternatif di luar lingkungan rumah dan pekerjaan. Pada klaster yang sama, muncul pula keterkaitan antara kata kunci *cafe*, *idea*, dan *impact*, yang mencerminkan bahwa penelitian mengenai perpustakaan sebagai *third place* sering dikaitkan dengan suasana informal, interaksi sosial, dan pengaruh ruang terhadap pengalaman pengguna. Selain itu,

keterhubungan antara kata kunci *university library*, *young person*, dan *third place setting* menunjukkan adanya perhatian terhadap perpustakaan perguruan tinggi sebagai ruang sosial bagi kelompok usia muda. Kehadiran istilah seperti *leisure* dan *need* juga mengindikasikan bahwa fungsi perpustakaan tidak lagi dipahami semata sebagai tempat penyedia informasi, tetapi turut berkembang menjadi ruang yang mendukung kebutuhan sosial, kenyamanan, dan aktivitas rekreatif pengguna. Secara keseluruhan, visualisasi ini menunjukkan bahwa kajian mengenai perpustakaan sebagai *third place* telah berkembang dalam berbagai perspektif, terutama yang berkaitan dengan persepsi pengguna, pengalaman ruang, dan interaksi sosial. Namun demikian, kajian yang secara spesifik membahas pemaknaan perpustakaan sebagai *third place* pada Generasi Z belum terlihat secara signifikan dalam jaringan kata kunci, sehingga membuka peluang penelitian lebih lanjut pada konteks tersebut.

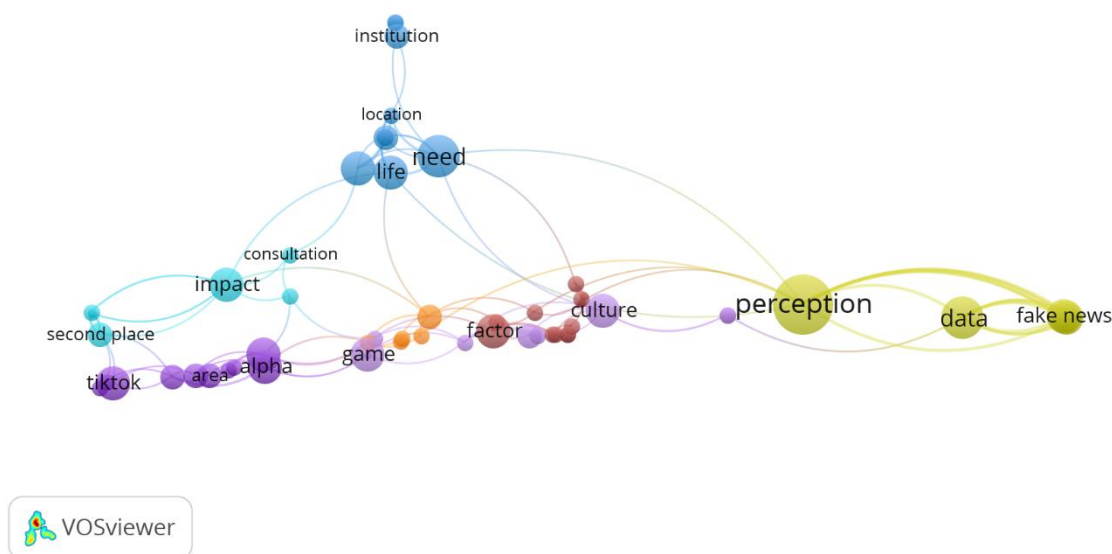


**Gambar 2 Visualisasi Jaringan Kata Kunci (*Network Visualization*)
pada Topik *Library* dan *Generation Z***

Sumber : Data olahan peneliti melalui VOSviewer (2026)

Berdasarkan visualisasi jaringan pada topik *library* dan *generation z*, terlihat bahwa kajian yang mengaitkan perpustakaan dengan Generasi Z membentuk klaster yang relatif lebih kecil dan spesifik dibandingkan dengan kajian *library* dan *third place*. Kata kunci yang muncul dan cukup dominan antara lain *factor*, *expectation*, serta *generation z consumer*, yang mengindikasikan bahwa penelitian pada topik ini lebih banyak berfokus pada aspek perilaku pengguna, preferensi, dan ekspektasi Generasi Z terhadap layanan yang disediakan. Selain

itu, kemunculan istilah seperti *body image*, *self*, dan *consumer* menunjukkan bahwa sebagian kajian masih dipengaruhi oleh perspektif lintas disiplin, khususnya yang berkaitan dengan perilaku konsumen dan psikologi pengguna. Hal ini mengindikasikan bahwa Generasi Z lebih sering diposisikan sebagai objek kajian berdasarkan karakteristik individu dan perilaku pengguna, dibandingkan sebagai kelompok yang memaknai perpustakaan sebagai ruang sosial atau *third place*. Dengan demikian, visualisasi ini menunjukkan bahwa meskipun penelitian mengenai Generasi Z dalam kajian perpustakaan telah berkembang, fokus penelitian masih cenderung terbatas pada aspek ekspektasi dan perilaku pengguna. Keterkaitan antara karakteristik Generasi Z dengan pemaknaan perpustakaan sebagai *third place* juga belum terlihat dominan dalam jaringan kata kunci. Oleh karena itu, masih terdapat peluang penelitian untuk mengintegrasikan perspektif generasi dengan kajian mengenai fungsi sosial dan kultural perpustakaan sebagai ruang ketiga.



Gambar 3 Visualisasi Jaringan Kata Kunci (*Network Visualization*)

Topik Gabungan *Library*, *Third Place*, dan *Generation Z*

Sumber : Data olahan peneliti melalui VOSviewer (2026)

Berdasarkan hasil visualisasi jaringan pada topik *library*, *third place*, dan *generation z*, terlihat bahwa kata kunci *perception* muncul sebagai node yang paling dominan dan berada pada posisi sentral dalam jaringan. Hal ini mengindikasikan bahwa fokus utama kajian pada

topik ini terletak pada bagaimana ruang dan layanan perpustakaan dimaknai secara subjektif oleh pengguna, khususnya dalam konteks pengalaman dan persepsi individu. Dominasi kata kunci *perception* yang terhubung dengan istilah seperti *need*, *life*, dan *culture* menunjukkan bahwa pemaknaan terhadap perpustakaan telah mengalami pergeseran, dari sekadar tempat penyimpanan informasi menjadi bagian dari kebutuhan sosial, gaya hidup, dan praktik kultural masyarakat. Hal ini mencerminkan adanya transformasi fungsi perpustakaan menuju ruang yang lebih dinamis dan kontekstual. Selain itu, dalam klaster tertentu terdapat keterkaitan antara konsep *second place* dan platform digital seperti TikTok, yang menunjukkan adanya integrasi antara ruang fisik dan ruang digital dalam pengalaman pengguna. Temuan ini mencerminkan karakteristik Generasi Z yang cenderung memaknai ruang tidak hanya secara fisik, tetapi juga melalui representasi digital dan interaksi di media sosial. Dengan demikian, persepsi terhadap perpustakaan turut dipengaruhi oleh tren visual, pengalaman berbagi, dan eksposur digital. Kemunculan istilah seperti *alpha* dan *game* dalam klaster pendukung juga mengindikasikan adanya keterkaitan dengan aspek psikologis dan pendekatan gamifikasi dalam memahami perilaku pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa kajian mengenai perpustakaan sebagai ruang publik mulai bersinggungan dengan pendekatan multidisipliner, termasuk psikologi dan teknologi digital. Secara keseluruhan, visualisasi ini menegaskan bahwa terdapat peluang penelitian yang signifikan dalam mengeksplorasi bagaimana perpustakaan bertransformasi menjadi *third place* bagi Generasi Z melalui pendekatan berbasis persepsi. Dengan demikian, penelitian ini berada pada titik temu yang strategis antara kajian ruang sosial, perilaku generasi, dan perkembangan teknologi kontemporer.

Keterbatasan keterhubungan antara kajian *third place* dan Generasi Z dalam pemetaan literatur tersebut menunjukkan bahwa penelitian mengenai pemaknaan perpustakaan sebagai ruang ketiga pada kelompok generasi muda masih belum banyak dieksplorasi secara spesifik. Perbedaan karakteristik generasi, perkembangan teknologi digital, serta perubahan pola belajar dan interaksi sosial berpotensi memengaruhi cara Generasi Z memaknai keberadaan perpustakaan pada era kontemporer. Oleh karena itu, penting untuk dikaji secara empiris bagaimana persepsi Generasi Z terhadap perpustakaan dalam konteks fungsinya sebagai *third place*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif mengenai relevansi konsep *third place* dalam praktik perpustakaan masa kini, sekaligus

menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan layanan dan ruang perpustakaan yang lebih sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan Generasi Z.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan konteks yang telah diuraikan dalam latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi Generasi Z terhadap Perpustakaan dan Ruang Temu Baca di Tebet sebagai *third place* dalam mendukung interaksi sosial?
2. Bagaimana tinjauan Islam terhadap persepsi Generasi Z mengenai Perpustakaan dan Ruang Temu Baca di Tebet sebagai *third place* dalam mendukung interaksi sosial berdasarkan nilai-nilai Islam?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis persepsi Generasi Z terhadap Perpustakaan dan Ruang Temu Baca di Tebet sebagai *third place* dalam mendukung interaksi sosial.
2. Untuk mengetahui tinjauan Islam terhadap persepsi Generasi Z mengenai Perpustakaan dan Ruang Temu Baca di Tebet sebagai *third place* dalam mendukung interaksi sosial berdasarkan nilai-nilai Islam.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian Ilmu Perpustakaan dan Informasi, khususnya terkait pemaknaan perpustakaan sebagai *third place* sebagaimana dikemukakan oleh Ray Oldenburg. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan kajian mengenai persepsi Generasi Z terhadap perpustakaan, serta menjadi referensi dalam mengkaji

keterkaitan antara konsep *third place* dengan nilai-nilai interaksi sosial, termasuk dalam perspektif Islam.

2) Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pengelola perpustakaan dalam mengembangkan layanan dan fasilitas yang lebih adaptif terhadap kebutuhan Generasi Z. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat mendukung penguatan peran perpustakaan sebagai ruang publik yang tidak hanya menyediakan informasi, tetapi juga sebagai ruang sosial (*third place*) yang nyaman, inklusif, serta mendukung interaksi sosial yang positif sesuai dengan nilai-nilai yang berlaku di masyarakat.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada kajian mengenai persepsi Generasi Z terhadap perpustakaan sebagai *third place* pada Perpustakaan dan Ruang Temu Baca di Tebet yang dilaksanakan pada periode Februari-Juli 2026. Generasi Z dalam penelitian ini merujuk pada individu yang lahir rentang tahun 1997–2012. Penelitian ini berfokus pada persepsi terhadap perpustakaan yang berkaitan dengan kenyamanan dan aksesibilitas sebagai ruang publik, serta peran perpustakaan sebagai ruang interaksi dan kolaborasi. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji persepsi Generasi Z dalam kaitannya dengan nilai-nilai interaksi sosial dalam perspektif Islam. Dengan demikian, ruang lingkup penelitian ini terbatas pada persepsi pengguna dari kelompok Generasi Z berdasarkan indikator yang telah ditentukan.