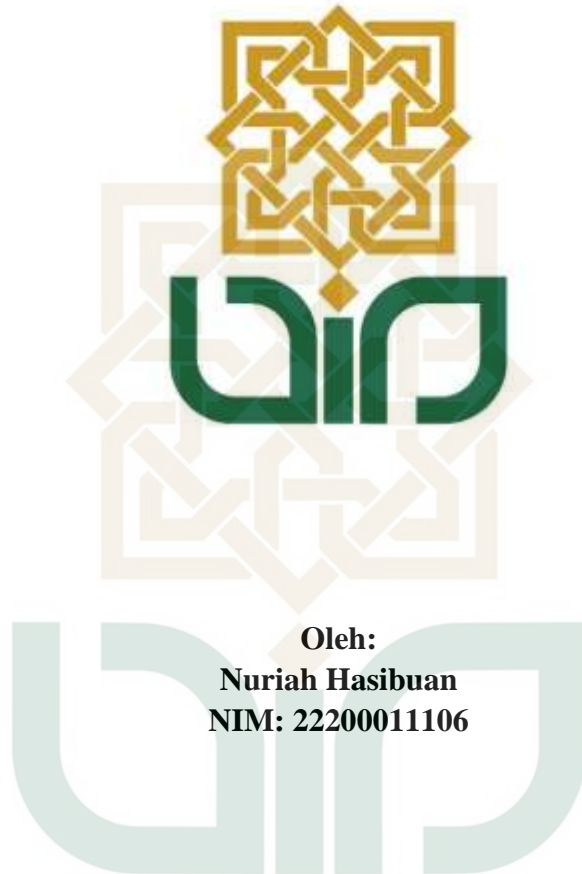


**PERPUSTAKAAN SEBAGAI *MAKERSPACE* DALAM PEMBERDAYAAN
MASYARAKAT DI PERPUSTAKAAN KOTA YOGYAKARTA**



**Oleh:
Nuriah Hasibuan
NIM: 22200011106**

TESIS

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA**

**Diajukan kepada Program Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna Memperoleh
Gelar Master of Arts (M.A)
Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi**

YOGYAKARTA

2024

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuriah Hasibuan
NIM : 22200011106
Jenjang : Magister
Program Studi : Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Menyatakan bahwa tesis ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Yogyakarta, 13 Februari 2024

Saya yang menyatakan,



Nuriah Hasibuan
NIM: 22200011106

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nuriah Hasibuan
NIM : 22200011106
Jenjang : Magister
Program Studi : Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Menyatakan bahwa naskah bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti bahwa terdapat plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 13 Februari 2024

Saya yang menyatakan,



Nuriah Hasibuan
NIM: 22200011106

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
PASCASARJANA

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 519709 Fax. (0274) 557978 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-243/Un.02/DPPs/PP.00.9/03/2024

Tugas Akhir dengan judul : Perpustakaan sebagai Makerspace dalam Pemberdayaan Masyarakat di Perpustakaan Kota Yogyakarta

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NURIAH HASIBUAN, S.I.P.
Nomor Induk Mahasiswa : 22200011106
Telah diujikan pada : Kamis, 07 Maret 2024
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang/Penguji I

Mohammad Yunus, Lc., M.A., Ph.D

SIGNED

Valid ID: 65f3de313a975



Penguji II

Prof. Dr. Nurdin, S.Ag., S.S., M.A.

SIGNED

Valid ID: 65f2bcfd6fa16

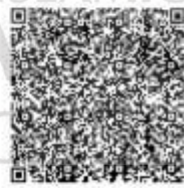


Penguji III

Prof. Dr. Aziz Muslim, M.Pd.

SIGNED

Valid ID: 65f24721e5b88



Yogyakarta, 07 Maret 2024

UIN Sunan Kalijaga

Direktor Pascasarjana

Prof. Dr. H. Abdul Mustaqim, S.Ag., M.Ag.

SIGNED

Valid ID: 65f3e1f3e206c

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth.,
Direktur Pascasarjana
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr. wb.

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul: **PERPUSTAKAAN SEBAGAI MAKERSPACE DALAM PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DI PERPUSTAKAAN KOTA YOGYAKARTA**

Yang ditulis oleh:

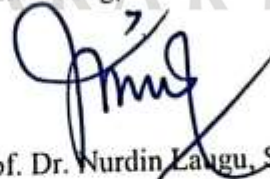
Nama : Nuriah Hasibuan
NIM : 22200011106
Jenjang : Magister (S2)
Progam Studi : Interdisciplinary Islamic Studies
Konsentrasi : Ilmu Perpustakaan dan Informasi

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga untuk diujikan dalam rangka memperoleh gelar *Master of Arts (M.A)*.

Wassalamu 'alaikum wr. wb.

Yogyakarta, 13 Februari 2024

Pembimbing,



Prof. Dr. Nurdin Laugu, S.Ag., S.S., M.A.
NIP. 197106012000031002

ABSTRAK

Nuriah Hasibuan, 22200011106. “Perpustakaan Sebagai *Makerspace* dalam Pemberdayaan Masyarakat di Perpustakaan Kota Yogyakarta.” Tesis Magister Program Studi Interdisciplinary Islamic Studies, Konsentrasi Ilmu Perpustakaan dan Informasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

Penelitian ini membahas *makerspace* dalam konteks layanan Perpustakaan, implementasi *makerspace*, dan implikasi *makerspace* dalam pemberdayaan sosial dan ekonomi masyarakat pengguna di Perpustakaan Kota Yogyakarta. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui *makerspace* dalam konteks layanan Perpustakaan, untuk mengetahui implementasi *makerspace* dan untuk mengetahui implikasi *makerspace* dalam pemberdayaan sosial dan ekonomi masyarakat pengguna di Perpustakaan Kota Yogyakarta. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan dalam memilih informan peneliti menggunakan *purposive* sampling. Teknik pengumpulan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Teknik keabsahan data menggunakan uji kredibilitas dengan triangulasi sumber, dan teknik.

Hasil penelitian ini didapatkan bahwa Makerspace Perpustakaan Kota Yogyakarta hadir sebagai wadah inovatif yang memberdayakan masyarakat melalui berbagai program dan kegiatan. Konsepnya berpusat pada aksesibilitas, inklusivitas, kolaborasi, komunitas, pembelajaran, kreativitas, dan inovasi. Program-program seperti Literasi Terapan, Inkubasi Literasi, dan Sabtu Seru menjadi bukti komitmen perpustakaan dalam memberdayakan masyarakat. Promosi melalui media sosial dan grup WhatsApp LITA LOVERS memastikan akses yang luas bagi masyarakat. Pendanaan dari APBD dan partisipasi aktif peserta menunjukkan keberlanjutan program *makerspace*. Beragam program seperti Literasi Terapan, Inkubasi Literasi, dan SASKIA mendorong kreativitas, inovasi, dan literasi masyarakat. Promosi melalui media sosial dan grup WhatsApp terbukti efektif menjangkau masyarakat. Diversitas program, mulai dari memasak hingga pertanian, mengakomodasi minat dan keahlian yang beragam. Upaya ini perlu terus dilakukan untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas dan menjadikan Makerspace sebagai pusat pembelajaran dan pemberdayaan yang unggul. Dampak positif *makerspace* terlihat pada pemberdayaan sosial dan ekonomi masyarakat. Keterampilan, pengetahuan, dan kreativitas masyarakat meningkat, membuka peluang ekonomi baru seperti wirausaha dan pendapatan tambahan, khususnya bagi perempuan. Makerspace juga menjadi wadah komunitas dan jaringan sosial, serta meningkatkan rasa memiliki terhadap perpustakaan. Secara keseluruhan, Makerspace Perpustakaan Kota Yogyakarta telah menunjukkan dampak positif dan menjadi model inspiratif bagi pengembangan program serupa di perpustakaan lain. Upaya perlu terus dilakukan untuk memperluas jangkauan dan meningkatkan manfaatnya bagi masyarakat.

Kata kunci: Perpustakaan Umum, *Makerspace*, Pemberdayaan Masyarakat

ABSTRACT

Nuriah Hasibuan, 22200011106. “Perpustakaan Sebagai *Makerspace* dalam Pemberdayaan Masyarakat di Perpustakaan Kota Yogyakarta.” Master Thesis of Interdisciplinary Islamic Study Program, Concentration of Library and Information Science UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.

This research discusses makerspaces in the context of library services, the implementation of makerspaces, and the implications of makerspaces in the social and economic empowerment of library users in Yogyakarta City Library. The purpose of this research is to understand makerspaces in the context of library services, to understand the implementation of makerspaces, and to understand the implications of makerspaces in the social and economic empowerment of library users in Yogyakarta City Library. The type of research used is qualitative method with a phenomenological approach. In this research, the technique used in selecting researcher informants is purposive sampling. Data collection techniques include interviews, observations, and documentation. Data analysis techniques use data reduction, data presentation, and verification. Data validity techniques use credibility testing with source triangulation, and techniques.

The results of this research indicate that the Makerspace in Yogyakarta City Library serves as an innovative platform that empowers the community through various programs and activities. Its concept revolves around accessibility, inclusivity, collaboration, community, learning, creativity, and innovation. Programs such as Applied Literacy, Literacy Incubation, and Fun Saturdays serve as evidence of the library's commitment to empowering the community. Promotion through social media and the LITA LOVERS WhatsApp group ensures wide access for the public. Funding from the local government budget and active participant involvement demonstrate the sustainability of the makerspace program. A variety of programs, from cooking to agriculture, accommodate diverse interests and skills. These efforts need to be continuously undertaken to reach a broader audience and establish the makerspace as a leading center for learning and empowerment. The positive impact of makerspaces on the social and economic empowerment of the community is evident. Skills, knowledge, and creativity of the community are enhanced, opening up new economic opportunities such as entrepreneurship and additional income, especially for women. Makerspaces also serve as community hubs and social networks, enhancing a sense of ownership of the library. Overall, the Makerspace in Yogyakarta City Library has shown positive impacts and serves as an inspirational model for the development of similar programs in other libraries. Efforts need to be continued to expand its reach and maximize its benefits for the community.

Key words: Public Library, *Makerspace*, Community Empowerment

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil alaamiin, dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Segala puji bagi Allah SWT. Yang telah melimpahkan berkah, rahmat, dan hidayah-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, utusan Allah SWT yang menjadi teladan kehidupan bagi seluruh umat manusia. Alhamdulillah, dengan rahmat dan karunia-Nya, peneliti berhasil menyelesaikan tesis berjudul "Perpustakaan Sebagai *Makerspace* dalam Pemberdayaan Masyarakat di Perpustakaan Kota Yogyakarta."

Tulisan ini didedikasikan untuk kedua orang tua tercinta penulis yakni Bapak Najamuddin Hasibuan dan Ibu Indriati Sagena serta yang saya banggakan adik saya Muhammad Ali Sati Hasibuan yang senantiasa memberikan doa dan dukungan kepada penulis. Dalam karya tulis ini tidak terlepas dari dukungan dan bantuan berbagai pihak, baik secara moril maupun materil, yang dengan tulus ikhlas memberikan kontribusi dalam proses penelitian ini.

1. Prof. Dr. Phil. Al-Makin, S.Ag., M.A., selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Abdul Mustakim, M.Ag., selaku Direktur Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Dr. Nina Mariani Noor, M.A., selaku Ketua Program Studi *Interdisciplinary Islamic Studies*, dan seluruh civitas akademika Pascasarjana UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta atas bantuan dan dukungan yang diberikan.

4. Prof. Dr. Nurdin Laugu, S.Ag., S.S., M.A., selaku pembimbing tesis, yang dengan penuh kesabaran dan dedikasi telah membimbing peneliti hingga penelitian ini terselesaikan. Terima kasih atas ilmu, kesabaran dan dukungan yang telah diberikan.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Interdisciplinary Islamic Studies, Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
6. Perpustakaan UIN Sunan Kalijaga, kepada pustakawan, tendik, staf, serta seluruh pihak yang telah menyediakan sumber daya dan fasilitas penelitian.
7. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Yogyakarta.
8. Orang tua saya Bapak Najamuddin Hasibuan dan Ibu Indriati Sagena
9. Adik saya Muhammad Ali Sati Hasibuan.
10. Kak Alfin selaku senior yang senantiasa membantu penulis dalam proses penyusunan tesis.
11. Teman-teman Pascasarjana IPI 2022 dan teman-teman grup Sok Akrab
12. Sahabat saya Nurul Hikmah yang selalu menjadi teman diskusi dan tempat mengeluh.

Semua bantuan dan dukungan yang diberikan merupakan bagian yang tak terpisahkan dalam penyelesaian karya tulis ini. Semoga karya tulis ini dapat bermanfaat dan memberikan sumbangsih positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan. Akhir kata, peneliti berharap agar semua pihak yang terlibat mendapatkan keberkahan dan keberlimpahan dari *Allah Subhanahu wa Ta'ala*.

Yogyakarta, 13 Februari 2024
Peneliti,



Nuriah Hasibuan
NIM: 22200011106



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO DAN DEDIKASI

When you CHANGE the way you THINK, you CHANGE the way you FEEL.

When you CHANGE the way you FEEL, you CHANGE the way you ACT.

When you CHANGE the way you ACT, you CHANGE YOUR LIFE!

-David D. Burns-

TESIS INI PENELITI DEDIKASIKAN KEPADA

Orangtua yaitu Bapak Najamuddin Hasibuan, Ibu Indriati Sagena, Kakek

Muhammad Sagena dan seluruh keluarga Skarda

yang selalu memberikan dukungan moril, materil, dan doa.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACT.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
MOTTO DAN DEDIKASI.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	8
D. Kajian Pustaka.....	9
E. Kerangka Teoretis.....	12
1. Perpustakaan dan Ruang Publik.....	12
2. Perpustakaan sebagai <i>Makerspace</i>	17
3. Difusi Inovasi dalam Konteks <i>Makerspace</i> di Perpustakaan.....	20
F. Metode Penelitian.....	26
1. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	26
2. Lokasi Penelitian.....	27
3. Informan.....	27
4. Instrumen Penelitian.....	28
5. Teknik Pengumpulan Data.....	29

6. Teknik Analisis Data	30
7. Teknik Keabsahan Data.....	31
G. Sistematika Pembahasan	32
BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN.....	34
A. Sejarah Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Yogyakarta	34
B. Visi dan Misi	36
C. Struktur Organisasi	37
D. Jam Layanan	38
E. Layanan Perpustakaan	38
BAB III PEMBAHASAN	42
A. Konsep <i>Makerspace</i> di Perpustakaan Kota Yogyakarta.....	42
B. Implementasi <i>Makerspace</i> di Perpustakaan Kota Yogyakarta	64
C. Implikasi <i>Makerspace</i> dalam Pemberdayaan Sosial dan Ekonomi Masyarakat Pengguna di Perpustakaan Kota Yogyakarta	90
BAB IV PENUTUP	108
A. Kesimpulan.....	108
B. Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	112
LAMPIRAN.....	119
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	190

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Informan, 27

Tabel 2. Program Literasi Terapan Perpustakaan Yogyakarta, 70

Tabel 3. Program SASKIA Perpustakaan Kota Yogyakarta, 80

Tabel 4. Diversitas Program Makerspace, 86



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Struktur Organisasi Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Yogyakarta, 38

Gambar 2. LITA: Pemateri Program Pembuatan Nata De Aloevera, 49

Gambar 3. SASKIA: Kreasi Nasi Tumpeng & Bento oleh Omah Kreatif Loedji 16, 51

Gambar 4. LITA :Kolaborasi dengan Kampung Baca Yudonegaraan 52

Gambar 5. LITA:Pemanfaatan Lahan Pekarangan Sempit di Perkotaan dari Dinas Pertanian Kota Yogyakarta, 53

Gambar 6. LITA: Pemanfaatan Lahan Pekarangan sebagai Penyedia Bahan Baku Tanaman Herbal Oleh Dosen Prodi Agrobisnis Biofarmaka Polbangtan, 55

Gambar 7. Akun instagram @puskotjogja, 83

Gambar 8. Flyer Informasi Pendaftaran Literasi Terapan, 83

Gambar 9. Grup WhatsApp LITA LOVERS, 84

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Catatan Lapangan, 119

Lampiran 2 Pedoman Wawancara, 122

Lampiran 3 Transkrip Wawancara, 128

Lampiran 4 Surat Keterangan Menjadi Pembimbing, 185

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian, 186

Lampiran 6 Surat Keterangan Telah Meneliti, 187

Lampiran 7 Dokumentasi Penelitian, 188



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Sebagai organisasi yang terus berkembang, perpustakaan mengalami transformasi mengikuti perkembangan masyarakat. Perpustakaan secara konseptual terus bergerak sejalan dengan arah kemajuan suatu masyarakat. Perpustakaan bukan hanya berfungsi sebagai tempat tempat fisik yang menyediakan koleksi sumber informasi, melainkan juga sebagai ruang interaksi sosial untuk mengembangkan ide, kreativitas, dan inovasi setiap individu.¹ Perpustakaan berkembang menjadi episentrum interaksi sosial dikalangan pengunjung perpustakaan. Kemajuan dalam inovasi layanan perpustakaan tersebut telah menciptakan ruang alternative baru bagi masyarakat untuk berkarya dan mengembangkan gagasan dan inovatif mereka.

Keberadaan ruang-ruang publik dan komunitas menjadi semakin penting dalam konteks kehidupan masyarakat modern. Fenomena bersosialisasi dan berkolaborasi dalam berbagai bidang telah melahirkan budaya *knowledge sharing* untuk mengembangkan bakat dan kreativitas. Dalam era persaingan global yang menuntut kompetensi adaptif, perpustakaan terus bertransformasi dan menciptakan pendekatan baru melalui layanan *makerspace*. Pada awalnya, *makerspace* berfungsi sebagai tempat bagi komunitas untuk menuangkan kreativitas menjadi produk yang dilaksanakan diberbagai tempat. Lambat laun, layanan *makerspace* ini semakin berkembang

¹ Moh Mursyid, 'Makerspace: Tren Baru Layanan Di Perpustakaan', *Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 1, no. 1 (2016): 30.

yang akhirnya juga diadopsi dalam layanan perpustakaan. Dalam konteks ini, *makerspace* di perpustakaan menjadi layanan penting untuk mengaktivasi potensi kreatif masyarakat melalui layanan perpustakaan. banyak ruang yang memfasilitasi pembelajaran secara signifikan di masyarakat.² *Makerspace* mengubah perpustakaan dari sekadar ruang yang hening menjadi ruang yang terbuka untuk ekspresi dan pengembangan kreativitas, serta pemecahan masalah yang menghasilkan produk dari kreativitas itu sendiri.

Makerspace merupakan evolusi kelima dalam perkembangan perpustakaan yang secara efektif melibatkan perpustakaan dalam pengembangan *soft skill* masyarakat. *Makerspace* menyediakan berbagai program, mulai dari proses menyolder, memotong, mencetak gambar dengan teknologi print 3D, dan aktivitas lainnya. Keberadaan *makerspace* memungkinkan seseorang untuk meningkatkan inovasinya dan mengaplikasikannya langsung dalam bentuk produk. Melalui *makerspace*, pengunjung perpustakaan tidak hanya dapat membaca buku, tetapi juga memiliki kesempatan untuk melakukan perbaikan perangkat seperti *handphone* dan laptop, serta membuat produk secara langsung.³

Sayangnya, di Indonesia fenomena *makerspace* masih belum begitu dikenal. Berdasarkan “*Innovation Index 2023*” Indonesia menempati posisi ke 61 dari 132 negara terinovatif di dunia dengan skor (30,3). Angka ini pun menempatkan Indonesia dibawah Singapura (61,5), Malaysia (40,9), hingga

² Pia Margaret Gahagan and Philip James Calvert, ‘Evaluating a Public Library Makerspace’, *Public Library Quarterly* 39, no. 4 (July 3, 2020): 1, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01616846.2019.1662756>.

³ Mursyid, ‘Makerspace: Tren Baru Layanan Di Perpustakaan’, 30.

Filipina (32,2).⁴ Yang artinya hasil dari Inovation Index menunjukkan bahwa inisiatif seperti *makerspace* dapat memberikan kontribusi signifikan dalam memperbaiki posisi Indonesia di tingkat global. Konsep perpustakaan berbasis *makerspace* sebagai ruang kreatif dan kolaboratif bagi masyarakat selaras dengan gagasan model konservasi berbasis komunitas.

Sebagai penyedia informasi, peran perpustakaan dalam memberikan manfaat kepada masyarakat sangat luas. Layanan perpustakaan tidak hanya berfokus pada manajemen dan pengembangan koleksi, tetapi juga pada hubungannya dengan kemajuan sosial-ekonomi masyarakat secara keseluruhan. Terutama perpustakaan umum menjadi lembaga yang memiliki peran sentral dalam hal ini. Sesuai dengan Undang-undang nomor 43 tahun 2007, perpustakaan umum adalah lembaga yang ditujukan untuk masyarakat secara luas sebagai tempat pembelajaran sepanjang hayat tanpa diskriminasi oleh usia, jenis kelamin, etnis, agama, dan status sosial-ekonomi.⁵ Secara tidak langsung situasi tersebut memberikan akses terbuka kepada masyarakat untuk mendapatkan pengetahuan yang dapat mendorong peningkatan tingkat ekonomi masyarakat. Hal ini menyiratkan bahwa tingkat pengetahuan masyarakat akan memberikan dampak positif terhadap kondisi ekonomi mereka. Kehadiran perpustakaan pada akhirnya menjadi fundamental dalam konteks pemberdayaan ekonomi masyarakat.

Implementasi perpustakaan berbasis *makerspace* dapat dilaksanakan melalui dua jalur utama, yaitu pendidikan dan ekonomi. Melalui pendidikan

⁴ Soumitra Dutta et al., *Global Innovation Index 2023 Innovation in the Face of Uncertainty* (Genewa: World Intellectual Property Organization, 2023). 133

⁵ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007, n.d.

makerspace memberikan platform untuk pembelajaran aktif dengan melibatkan masyarakat dalam pengalaman langsung, eksplorasi, dan kolaborasi. Program kreatif di dalamnya merangsang minat dan motivasi. Serta melalui aspek ekonomi, masyarakat diberikan bekal pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan. Hal ini bertujuan agar masyarakat memiliki pemahaman yang cukup dan mampu melakukan langkah-langkah inovatif guna meningkatkan kualitas hidup mereka. Untuk mencapai pemberdayaan tersebut, diperlukan dukungan fasilitas yang memadai. Fasilitas ini menjadi salah satu elemen kunci yang dilakukan oleh pendamping masyarakat dalam upaya memberdayakan mereka.⁶

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Yogyakarta merupakan sebuah perpustakaan umum yang berada di Kota Yogyakarta dan beralamat di Jalan Letjend Soeprapto, Ngampilan, Yogyakarta. Sebagaimana layaknya perpustakaan umum, Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Yogyakarta berkomitmen untuk melayani pemustaka dengan sebaik-baiknya yang mempunyai beragam kepentingan seperti pendidikan, penelitian, rekreasi, dan informasi. Perpustakaan juga terbuka untuk semua lapisan masyarakat tanpa membeda-bedakan latar belakang usia, jenis kelamin, etnis, agama, dan status sosial ekonomi.

Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Yogyakarta berdiri berdasarkan Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 5 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Yogyakarta, dan

⁶ Wahyudi Sumpeno, *Menjadi Fasilitator Genius, Kiat-Kiat Dalam Mendampingi Masyarakat* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009), 1.

ditindaklanjuti dengan Peraturan Walikota Nomor 86 Tahun 2016 tentang Susunan Organisasi, Kedudukan, Tugas, Fungsi dan Tata Kerja Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Yogyakarta. Sebagai kota yang menyanggah gelar kota pelajar dan kota pendidikan, Pemerintah Kota Yogyakarta menyediakan layanan pendukung bagi semua kalangan yaitu dengan mendirikan Perpustakaan Kota Yogyakarta

Perpustakaan Kota Yogyakarta merupakan salah satu layanan yang berada di bawah naungan Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Yogyakarta yang di resmikan pada tanggal 15 November 2018 yang terletak di Jalan Suroto No.9, Kotabaru, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. PEVITA memiliki beragam program yang menunjang pemberdayaan dan kreativitas masyarakat salah satunya seperti program Literasi Terapan.

Literasi Terapan pada dasarnya merupakan program dari substansi pengembangan Budaya Gemar Membaca Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Kota Yogyakarta. Program Literasi Terapan atau LITA ini merupakan proses dari tindak lanjut membaca. Secara umum, program di perpustakaan lebih sering dilakukan dalam bentuk aktivitas membaca atau belajar secara *text book*. Sehingga program LITA hadir untuk mengubah proses tersebut menjadi lebih menarik yaitu dengan mempraktikkan apa yang sudah dibaca dari buku.

Pada awal pelaksanaan LITA di tahun 2020 terbatas hanya dilakukan di Kampung Baca yang ada di beberapa wilayah Kota Yogyakarta seperti Kampung Baca Giwangan, Kampung Baca Brontokusuman, Kampung Baca

Joyonegara, Kampung Baca Jogoyudan, Kampung Baca Suryodiningratan, Kampung Baca Pengok, dan Kampung Baca Yudonegaran. Tetapi di tahun 2022 mulai dilakukan di Perpustakaan Kota Yogyakarta baik yang berada di Perpustakaan Kota baru maupun PEVITA.

Hal tersebut menunjukkan bahwa LITA juga merupakan program yang sejalan dengan program Perpustakaan Nasional yaitu Transformasi Perpustakaan Berbasis Inklusi Sosial, di mana perpustakaan menjadi tempat dan sarana belajar sepanjang hayat. Sehingga perpustakaan membuka ruang seluas-luasnya untuk masyarakat dalam melakukan aktivitas yang berbasis pemberdayaan dengan tujuan untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

Literasi terapan sebagai program dari Perpustakaan Kota Yogyakarta mengeksplorasi konsep *makerspace*, di mana perpustakaan bukan hanya menyediakan literasi secara konvensional tetapi juga fasilitas dan peralatan untuk menciptakan, bereksperimen, dan belajar secara kreatif. Penggabungan konsep *makerspace* dalam perpustakaan menunjukkan adaptasi terhadap perkembangan zaman dan tuntutan inklusi sosial yang menandakan bahwa perpustakaan menjadi pusat program yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat.

Pergeseran peran perpustakaan di era digital mendorong penelitian tentang potensinya sebagai *makerspace* dalam memberdayakan masyarakat. Transformasi ini membuka ruang bagi masyarakat untuk berkolaborasi, berinovasi, dan mengembangkan keterampilan baru. Kebutuhan ini sejalan dengan perkembangan teknologi informasi dan tuntutan masyarakat untuk

ruang belajar aktif dan kreatif. Perpustakaan Kota Yogyakarta dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan pelopor dalam pengembangan layanan *makerspace* di Indonesia. Pengalaman dan keahlian perpustakaan ini dalam mengelola *makerspace* menjadikannya contoh ideal untuk diteliti. Keberhasilan *makerspace* dalam menarik minat masyarakat dan memberikan dampak positif semakin memperkuat alasan pemilihan ini. Keberagaman pengguna perpustakaan, mulai dari pelajar, mahasiswa, hingga masyarakat umum, memungkinkan penelitian untuk menganalisis dampak *makerspace* pada berbagai kelompok. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam peran *makerspace* di Perpustakaan Kota Yogyakarta dalam pemberdayaan masyarakat. Kurangnya penelitian di bidang ini menjadi peluang untuk memberikan kontribusi ilmiah dan mengisi celah pengetahuan. Dampak penelitian ini diharapkan dapat memberikan rekomendasi bagi pengembangan dan pengelolaan *makerspace* yang efektif, serta mendorong kolaborasi antara perpustakaan, pemerintah, dan komunitas dalam membangun masyarakat yang kreatif dan mandiri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, berikut adalah rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian:

1. Apa itu *makerspace* dalam konteks layanan Perpustakaan Kota Yogyakarta?
2. Bagaimana implementasi *makerspace* di Perpustakaan Kota Yogyakarta?

3. Bagaimana implikasi *makerspace* dalam pemberdayaan sosial dan ekonomi masyarakat pengguna di Perpustakaan Kota Yogyakarta?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka peneliti memiliki tujuan yang hendak dicapai, yaitu:

1. Untuk mengetahui *makerspace* dalam konteks layanan Perpustakaan Kota Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui implementasi *makerspace* di Perpustakaan Kota Yogyakarta.
3. Untuk mengetahui implikasi *makerspace* dalam pemberdayaan sosial dan ekonomi masyarakat pengguna di Perpustakaan Kota Yogyakarta.

Manfaat dari penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dengan adanya *makerspace* di perpustakaan, masyarakat dapat mengembangkan keterampilan, seperti kreativitas dan kolaborasi, melalui pembelajaran aktif dan pemberdayaan komunitas sehingga Perpustakaan Kota Yogyakarta tidak hanya menjadi pusat pembelajaran, tetapi juga jaringan sosial yang memperkuat hubungan dalam masyarakat, meningkatkan daya saing, dan menyediakan akses ke rujukan dan sumber informasi yang mendukung proyek-proyek kreatif dan inovatif.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan tambahan ide-ide mengenai konsep inovatif yang dapat meningkatkan fungsi perpustakaan sebagai pusat pembelajaran, membuka peluang untuk mengembangkan keterampilan analisis dan pemecahan masalah yang dapat diaplikasikan dalam pengelolaan sumber daya dan peningkatan efisiensi ruang *makerspace*.

b. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan tidak hanya mendapat akses lebih luas ke sumber daya pembelajaran inovatif, namun juga dapat terlibat langsung dalam program praktis seperti proyek kreatif dan eksperimen. Dengan adanya *makerspace*, pembaca diharapkan merasakan stimulasi terhadap minat dan rasa ingin tahu, sambil mengembangkan berbagai keterampilan, baik teknis maupun abstrak.

c. Bagi Perpustakaan Kota Yogyakarta

Perpustakaan Kota Yogyakarta dapat memperoleh manfaat dari segi peningkatan partisipasi masyarakat. Selain itu, penelitian ini akan memperkaya literatur ilmiah dalam bidang perpustakaan, inovasi pendidikan, dan konsep-konsep kreativitas masyarakat. Hasilnya dapat dijadikan sebagai rujukan bagi peneliti dan akademisi yang tertarik pada pengembangan perpustakaan berbasis *makerspace*.

D. Kajian Pustaka

Penelitian ini tidak lepas dari penelitian terdahulu yang menjadi acuan penulis dalam melakukan penelitian maupun arahan dan pemikiran mengenai

apa yang akan dikaji. Kajian pustaka ini akan memberikan wawasan mendalam mengenai pemanfaatan sumber informasi digital dalam lingkungan pendidikan dan perpustakaan. Adapun beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini, yaitu:

Pertama, artikel jurnal dengan judul *The Creation and Adoption of Technology-Centred Makerspace in South African Academic Libraries* yang ditulis oleh Tlou Maggie Masea pada tahun 2023 yang membahas mengenai transformasi perpustakaan menjadi ruang dimana pengguna dapat berinteraksi, membuat, berkolaborasi, yang dikenal sebagai *makerspaces*. Penelitian tersebut mengeksplorasi penciptaan dan adopsi ruang pembuat yang berpusat pada teknologi di perpustakaan akademik dan dampaknya terhadap inovasi akademik yang menggunakan jenis penelitian. Penelitian ini sama-sama membahas mengenai *library as a makerspace* dan yang menjadi pembeda dalam penelitian tersebut dan penelitian saat ini yaitu dari metode penelitian, jenis, tujuan, fokus penelitian, dan teori penelitian.⁷

Kedua, penelitian yang ditulis oleh Emilia Bell, Stephanie Gayle Piper, dan Carmel O'Sullivan pada tahun 2023 dengan judul *Users Experience in a Regional Academic Library Makerspace* membahas mengenai pengalaman pengguna di *makerspace* perpustakaan, penelitian ini mengeksplorasi pengalaman pengguna tentang partisipasi dan nilai di tiga jenis penggunaan diruang *makerspace* yaitu kurikulum kursus, ekstrakurikuler, dan penelitian.

⁷ Tlou Maggie Masenya, 'The Creation and Adoption of Technology-Centred Makerpaces in South African Academic Libraries', *International Journal of Library and Information Services* 12, no. 1 (March 24, 2023): 1–17, <https://www.igi-global.com/article/the-creation-and-adoption-of-technology-centred-makerpaces-in-south-african-academic-libraries/320224>.

Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu studi kasus kualitatif yang menggabungkan metode penelitian visual dan wawancara semi-terstruktur untuk memahami pengalaman pengguna dalam *makerspace*. Perbedaan penelitian tersebut dan penelitian ini yaitu fokus penelitian, objek penelitian, tujuan penelitian, dan metode penelitian yang digunakan.⁸

Ketiga, penelitian dengan judul *Tinkering and Makerspace for Sustainable Library Practice* pada tahun 2022 oleh Jorge L. Duarte yang membahas mengenai peran perpustakaan dalam memberikan pengetahuan dan menjadikan pengguna produsen pengetahuan, tantangan yang dihadapi *tinkering* dan *makerspace* dengan rekomendasi yang diberikan, serta kebutuhan perpustakaan untuk merangkul dan memanfaatkan tren *makerspace* untuk pengembangan positif dalam praktik perpustakaan berkelanjutan. Perbedaan penelitian yaitu dari metode, subjek, dan fokus penelitian.⁹

Keempat, artikel jurnal pada tahun 2022 dengan judul *Innovative Services in Libraries: Makerspace* yang ditulis oleh Burcu Senay yang meneliti tentang layanan inovasi di perpustakaan yang menyoroti *makerspace*. Perbedaan dari penelitian ini yaitu fokus, jenis penelitian, subjek penelitian, dan tujuan penelitian.¹⁰

⁸ Emilia C. Bell, Stephanie Piper, and Carmel O'Sullivan, 'Users' Experiences in a Regional Academic Library Makerspace', *Journal of the Australian Library and Information Association* (May 14, 2023): 1–15, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/24750158.2023.2202512>.

⁹ Priscilla Eghonghon Edobor, 'Tinkering and Makerspaces for Sustainable Library Practices', 2022, 220–226, <https://services.igi-global.com/resolvedoi/resolve.aspx?doi=10.4018/978-1-6684-5964-5.ch016>.

¹⁰ Burcu ŞENAY, 'Innovative Services in Libraries: MAKERSPACE', *Türk Kutuphaneciliği - Turkish Librarianship* (May 29, 2022), <https://dergipark.org.tr/tr/doi/10.24146/tk.1084279>.

Kelima, artikel jurnal dengan judul *Activities and Experiences of Children and Makerspace Coaches During After-School and School Programs in a Public Library Makerspace* pada tahun 2022 yang ditulis oleh M.H.J Pijls, Tom Van Eijck, Maco Kragten, dan Bert Bredeweg yang meneliti mengenai program dan pengalaman anak-anak di *makerspace* di perpustakaan umum, baik dalam program setelah sekolah maupun selama kunjungan sekolah, dengan fokus pada penciptaan, kolaborasi, dan pengembangan pola pikir pembuat. Perbedaan penelitian ini yaitu fokus penelitian dan objek penelitian.¹¹

Keenam, artikel jurnal pada tahun 2022 yang ditulis oleh A T Güneş, Mehmet Canatar dengan judul *Library Makerspace in Turkey: Public University Libraries* yang membahas mengenai bagaimana perkembangan di Turki dan mengungkap kualitas perpustakaan yang menawarkan layanan *makerspace*. Metode yang digunakan yaitu kualitatif dengan metode analisis deskriptif. Perbedaan penelitian tersebut dengan penelitian saat ini yaitu fokus dan lokasi penelitian.¹²

E. Kerangka Teoretis

1. Perpustakaan dan Ruang Publik

Perpustakaan umum, pada prinsipnya, memiliki tanggung jawab utama dalam memastikan ketersediaan informasi yang komprehensif dan

¹¹ Monique Pijls et al., 'Activities and Experiences of Children and Makerspace Coaches During After-School and School Programs in a Public Library Makerspace', *Journal for STEM Education Research* 5, no. 2 (August 26, 2022): 163–186, <https://link.springer.com/10.1007/s41979-022-00070-w>.

¹² Ayşenur Güneş and Mehmet Canatar, 'Library Makerspace in Turkey: Public and University Libraries', *IFLA Journal* 48, no. 4 (December 20, 2022): 691–705, <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/03400352211066944>.

penyelenggaraan layanan yang efisien sesuai dengan kebutuhan pengguna. Fokusnya adalah memberikan akses informasi yang memuaskan ketika diakses oleh pengguna. Perpustakaan umum di tingkat Kabupaten atau Kota berfungsi sebagai fasilitas pembelajaran sepanjang hayat untuk masyarakat secara luas, tanpa memandang perbedaan usia, ras, agama, status sosial ekonomi, atau gender.¹³

Perpustakaan umum merupakan lembaga perpustakaan yang didanai secara publik, bertujuan untuk memberikan pelayanan kepada seluruh lapisan masyarakat.¹⁴ Sebagai garda terdepan dalam menyediakan informasi kepada masyarakat, perpustakaan umum memiliki peran penting dalam meningkatkan minat baca dan membantu membangun dasar pendidikan, suatu aspek yang menjadi tantangan utama di Indonesia saat ini. Sistem perpustakaan di Indonesia secara umum terbagi menjadi enam jenis, melibatkan Perpustakaan Nasional, Perpustakaan Khusus, Perpustakaan Sekolah, Perpustakaan Perguruan Tinggi, Perpustakaan Pribadi, dan Perpustakaan Umum.¹⁵

Perpustakaan Umum adalah lembaga pendidikan yang memberikan layanan kepada seluruh masyarakat dengan menyajikan berbagai informasi mengenai ilmu pengetahuan dan teknologi.¹⁶ Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perpustakaan umum merupakan tempat yang

¹³ 'Kulon Progo Dan Kontroversi Patung Bunda Maria', <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210117191648-20-594915/kulon-progo-dan-kontroversi-pat>.

¹⁴ Sulisty-Basuki, *Pengantar Ilmu Perpustakaan* (Jakarta: Gramedia Pustaka, 1993), 46.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Sutarno NS, *Perpustakaan Umum Pemerintah Provinsi Jakarta* (Jakarta: Sinar Harapan, 2003), 32.

menampung beragam koleksi informasi tentang ilmu pengetahuan dan teknologi yang tersedia untuk masyarakat tanpa memandang perbedaan umur, ras, agama, dan sebagainya.

Adapun tujuan dari perpustakaan umum, yaitu:

- a. Menanamkan minat membaca dan merangsang apresiasi serta imajinasi
- b. Mengembangkan minat baca dan memanfaatkan semua sumber daya perpustakaan yang tersedia dengan efektif
- c. Meningkatkan kemampuan masyarakat dalam mencegah masalah, mendorong tanggung jawab, dan mendorong partisipasi aktif dalam pembangunan nasional
- d. Mendidik masyarakat untuk menggunakan sumber daya perpustakaan secara efektif dan efisien
- e. Mengembangkan kemampuan mencari, mengelola, dan memanfaatkan informasi yang tersedia di perpustakaan umum.¹⁷

Perpustakaan umum memainkan berbagai peran penting yang memiliki fungsi sebagai berikut:

- a. Fungsi pendidikan, bertindak sebagai lembaga pendidikan tambahan yang mendukung dan melengkapi sistem formal, seperti sekolah dan universitas, serta menjadi pusat sumber daya untuk kebutuhan penelitian.

¹⁷ Taslimah Yusuf, *Manajemen Perpustakaan Umum* (Jakarta: Universitas Terbuka, 1997), 18.

- b. Peran Pusat Informasi, menyajikan sumber daya informasi yang dibutuhkan oleh masyarakat, menjadi tempat referensi yang dapat diakses untuk memenuhi kebutuhan informasi sehari-hari.
- c. Preservasi kebudayaan, menyediakan tempat untuk pengumpulan dan penyimpanan tulisan mengenai kebudayaan masa lampau dan kini, serta berkontribusi pada pengembangan kebudayaan dimasa yang akan datang.
- d. Fungsi rekreasi, menawarkan bahan bacaan yang bersifat hiburan, memberikan masyarakat pilihan untuk mengisi waktu luang mereka dengan program membaca yang menghibur.¹⁸

Perpustakaan, dalam konteks konsep ruang publik, berfungsi sebagai arena komunikasi yang mencakup pertukaran informasi dan pandangan di antara masyarakat. Habermas mendefinisikan ruang publik sebagai suatu tempat di mana warga dapat bertemu, berdialog, dan berpartisipasi dalam diskusi mengenai isu-isu yang bersifat umum. Perpustakaan menjadi wadah fisik dan intelektual yang mendukung terbentuknya ruang publik ini.¹⁹

Peran perpustakaan dalam menciptakan akses terbuka terhadap informasi dan pengetahuan bagi masyarakat. Dia mengusulkan bahwa perpustakaan dapat dianggap sebagai "commons of the mind," di mana individu dari berbagai lapisan masyarakat dapat mengakses, berbagi, dan mengembangkan ide-ide mereka. Melalui koleksi buku dan sumber daya

¹⁸ Ibid., 21.

¹⁹ Jurgen Habermas, *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry Into a Category of Bourgeois Society*. (Cambridge: MIT Press, 1991).

lainnya, perpustakaan memberikan pijakan bagi pertukaran gagasan dan penciptaan ruang di mana pluralitas perspektif dihargai.²⁰ Pentingnya perpustakaan sebagai ruang publik digital dalam era teknologi informasi. Dengan memanfaatkan teknologi, perpustakaan dapat menjadi jembatan antara dunia fisik dan dunia maya, membuka akses ke informasi tanpa batas dan memfasilitasi partisipasi masyarakat dalam diskusi publik yang melibatkan jejaring sosial dan sumber daya digital.²¹

Dengan menggabungkan perpustakaan dan ruang publik menekankan bahwa perpustakaan bukan hanya sebagai gudang buku, tetapi juga sebagai agen pembentukan ruang publik yang inklusif, di mana dialog dan pertukaran ide antaranggota masyarakat dapat terjadi secara demokratis.

Dalam perspektif ruang publik, keberadaan perpustakaan harus mematuhi prinsip-prinsip demokratis agar menjadi akses terbuka bagi semua lapisan masyarakat, tanpa memandang status ekonomi, sosial, atau profesi. Perpustakaan diharapkan dapat menyediakan informasi yang dapat dimanfaatkan oleh siapa pun, termasuk mereka yang mungkin berada dalam kategori orang miskin, kaya, pejabat, pedagang, mahasiswa, dan berbagai kelompok lainnya. Pentingnya perpustakaan sebagai institusi demokratis terletak pada kemampuannya untuk menerima masukan dan

²⁰ K. McCook, *A Place at the Table: Participating in Community Building* (American Library Association, 1999).

²¹ E. E. Bustamante, 'Digital Libraries and the Challenges of Digital Inclusion: An International Perspective', *Library Trends* 26, no. 1 (2008): 43–53.

kritik dari pengguna, sehingga dapat secara efektif memenuhi kebutuhan masyarakat.²²

2. Perpustakaan sebagai *Makerspace*

Salah satu arus inovatif terkini dalam dunia perpustakaan adalah konsep *makerspace*. Inspirasi untuk mengintegrasikan *makerspace* sebagai layanan perpustakaan berasal dari inisiatif pustakawan yang bertujuan untuk menghubungkan sumber daya perpustakaan dengan proses pembelajaran.²³ *Makerspace* dianggap sebagai alternatif yang dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang kolaboratif dan inovatif.

Makerspace adalah lokasi dimana individu-individu bertemu untuk saling berbagi sumber daya dan pengetahuan, terlibat dalam proyek-proyek, serta membentuk jaringan kerja sama.²⁴ *Makerspace* merupakan suatu program sosial yang diciptakan khusus untuk individu-individu yang berperan sebagai pembuat produk. Didalamnya, setiap individu berkumpul untuk mendiskusikan ide pembuatan produk, dengan tujuan membangun koneksi antar pembuat produk, berbagai informasi proyek, mengikuti proyek lain, dan berpotensi berkolaborasi. Istilah *makerspace* sudah menjadi familiar, terutama di Amerika dan Inggris, merujuk pada tempat yang dirancang khusus bagi mereka yang ingin bereksperimen dan berkreasi. Program *makerspace* tidak hanya mencakup eksperimen

²² Luh Putu Sri Ariyani, 'Perpustakaan Sebagai Ruang Publik (Perspektif Habermasian)', *Acarya Pustaka* 1, no. 1 (2015): 46.

²³ Cynthia Houston, 'Makerspaces@your School Library', *IASL Annual Conference Proceedings* (February 18, 2021): 360, <https://journals.library.ualberta.ca/slw/index.php/iasl/article/view/7841>.

²⁴ Things You and Should Know, 'Makerspaces' (2013): 1.

terhadap barang yang sudah ada, tetapi juga menciptakan karya baru yang belum pernah ada.²⁵

Dalam konteks ini, aktivitas *makerspace* mengubah peran perpustakaan menjadi tempat yang membangun inovasi dan membangun kreativitas, sehingga mengubah persepsi bahwa perpustakaan hanya sekadar penyimpanan buku menjadi laboratorium gagasan yang melibatkan seluruh masyarakat. Menurut Willett, pendekatan fasilitasi dan mentoring menjadi esensial dalam pembelajaran berbasis *makerspace*, menggantikan metode pengajaran konvensional dengan penekanan pada partisipasi aktif, dimana pemustaka tidak hanya menerima informasi, tetapi lebih banyak melakukan dalam proses pembelajaran.²⁶

Sebagai inovasi layanan terkini, penerapan *makerspace* di perpustakaan memiliki karakteristik yang unik dan berbeda-beda. Variasi ini disebabkan oleh kemampuan setiap perpustakaan untuk memilih fokus tertentu dalam pembentukan *makerspace*. Meskipun demikian, *makerspace* memiliki potensi yang serupa untuk menghasilkan karya-karya luar biasa. Dalam kerangka manajemen pengetahuan, keberadaan *makerspace* di perpustakaan dapat berperan sebagai alat untuk mengeksplorasi pengetahuan yang sebelumnya hanya tersimpan secara implisit dalam pemikiran. Dengan adanya *makerspace*, pengunjung perpustakaan tidak hanya terbatas pada program membaca, melainkan juga

²⁵ Annisa Rohmawati, 'Implementasi Makerspace Di Perpustakaan Kota Yogyakarta', *Khazanah al-Hikmah : Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan* 4, no. 2 (2016): 164.

²⁶ Rebekah Willett, 'Making, Makers, and Makerspaces: A Discourse Analysis of Professional Journal Articles and Blog Posts about Makerspaces in Public Libraries', *The Library Quarterly* 86, no. 3 (July 2016): 313–329, <https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/686676>.

dapat mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh secara praktis didalam lingkungan *makerspace*. Ini membuka peluang untuk pertukaran ide dan kolaborasi dalam menciptakan sesuatu yang baru. Dalam konteks *makerspace*, motto “*Imagine it! do it!*” mencerminkan tidak hanya kebebasan berimajinasi tetapi juga kemampuan untuk mewujudkan ide-ide tersebut dalam bentuk karya nyata.²⁷

Kehadiran *makerspace* semakin memperkuat peran perpustakaan sebagai pusat pertemuan masyarakat dalam ruang publik. Dalam konteks pemikiran Habermas mengenai ruang publik, ia mengidentifikasi bahwa ruang publik saat ini telah mengalami degradasi karena dipengaruhi oleh politisasi oleh penguasa dan mendominasi kapitalisme modern. Media dan ruang publik menjadi kurang efektif dalam melaksanakan fungsi mereka sebagai tempat netral bagi seluruh lapisan masyarakat untuk menyampaikan pendapat dan mengakses informasi publik.²⁸

Menurut Travis Good terdapat tiga model *makerspace* yang dapat dilakukan oleh pegiat *makerspace*, yaitu:

a. Kolaborasi (*collaboration*)

Kerjasama atau berkolaborasi dapat menjadi elemen kunci dalam pengembangan proyek yang sukses terutama dalam mendukung program *makerspace*.

²⁷ Mursyid, ‘Makerspace: Tren Baru Layanan Di Perpustakaan’.

²⁸ Muhammad Rosyihan Hendrawan, ‘Peran Perpustakaan Umum Dalam Membangun Masyarakat Informasi : Sebuah Telaah Ruang Publik Jürgen Habermas’, *Universiti Teknologi MARA 1* (2015): 348.

- b. Sentralisasi, mengembangkan, dan menyebarkan (*Centralize, develop, and deploy*)

Mengubah perpustakaan menjadi pusat pembelajaran yang inklusif, menggunakan teknologi dan inovasi untuk menyediakan layanan yang relevan dan merata untuk semua lapisan masyarakat.

- c. Oportunistik/Kewirausahaan (*opportunistic/entrepreneurial*)

Strategi *opportunism* yang disengaja yang ditetapkan adalah manifestasi dari keinginan untuk mencapai perubahan meskipun terdapat keterbatasan anggaran dan tanpa rencana besar yang telah disusun. Seorang pustakawan perlu memiliki sifat entrepreneurial, yaitu kemampuan untuk melihat peluang, mengambil resiko, dan menciptakan solusi kreatif dalam menghadapi tantangan yang ada.²⁹

3. Difusi Inovasi dalam Konteks *Makerspace* di Perpustakaan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah difusi mengacu pada penyebaran atau pembesaran suatu entitas seperti kebudayaan, teknologi, atau ide dari suatu entitas ke entitas lain.³⁰ Sementara itu, inovasi merujuk pada pemasukan atau pengenalan hal-hal baru yang mewakili suatu bentuk pembaruan.³¹

Menurut Everett Rogers pada tahun 1995 sebagaimana dijelaskan oleh Schiffman dan Kanuk (2010), ini merujuk pada suatu proses di mana suatu inovasi disampaikan melalui saluran-saluran tertentu dalam periode waktu

²⁹ Travis Good, 'Three Makerspace Models That Work' (2013).

³⁰ *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, 2008.

³¹ *Ibid.*

tertentu di antara anggota suatu sistem sosial. Selain itu, difusi juga dapat dianggap sebagai suatu bentuk perubahan sosial yang melibatkan proses perubahan dalam struktur dan fungsi sistem sosial.³²

Dari definisi tentang difusi inovasi, peneliti menyimpulkan bahwa difusi inovasi dapat diartikan sebagai suatu proses penyebaran dan penerimaan ide-ide atau hal-hal baru yang berlangsung secara terus-menerus, mengalir dari satu tempat ke tempat lain, dari satu periode waktu ke periode waktu berikutnya, serta dari satu bidang tertentu ke bidang lainnya. Proses ini terjadi di antara sekelompok anggota dalam suatu sistem sosial.

Melakukan pembaharuan adalah inti dari proses difusi inovasi. Difusi inovasi ini dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu sebagai berikut:

a. Difusi Sentralisasi

Difusi sentralisasi merupakan gabungan antara istilah "difusi" dan "sentralisasi." Sementara difusi merujuk pada penyebaran kebudayaan, teknologi, gagasan, atau ide dari satu pihak ke pihak lain, sentralisasi, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, mengacu pada penyatuan segala sesuatu ke suatu tempat yang dianggap sebagai pusat. Secara keseluruhan, difusi sentralisasi mencakup aspek-aspek seperti kapan dimulainya suatu inovasi, penilaian, dan saluran komunikasi yang digunakan dalam konteks proses difusi yang diinisiasi oleh seorang pemimpin.

³² L Sciffman and L Kanuk, *Consumer Behavior* (USA: Prentice-Hall Inc, 2010).

b. Difusi Desentralisasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, desentralisasi merujuk pada penyerahan sebagian wewenang pimpinan kepada bawahan atau pusat kepada cabangnya. Dalam konteks difusi inovasi, difusi desentralisasi ini dapat dijelaskan sebagai proses penyebaran suatu inovasi yang dilakukan oleh masyarakat yang bekerja sama dengan beberapa individu yang telah menerima inovasi tersebut.

Sebagaimana Rogers yang dikutip dalam Sciffman dan Kanuk yang menyatakan bahwa terdapat empat elemen pokok dalam proses difusi inovasi, yaitu:

a. Inovasi

Inovasi merujuk pada gagasan, tindakan, atau barang yang dianggap baru oleh individu, dan penilaian atas kebaruan inovasi bersifat subjektif, tergantung pada perspektif individu yang menerima inovasi.

b. Saluran Komunikasi

Saluran komunikasi, sebagai alat untuk menyampaikan pesan-pesan inovasi dari sumber ke penerima, dapat disesuaikan dengan tujuan komunikasi. Jika maksudnya adalah memperkenalkan inovasi secara luas, media masa menjadi saluran yang tepat, sedangkan untuk mengubah sikap atau perilaku secara personal, saluran interpersonal menjadi pilihan yang lebih sesuai.

c. Waktu

Waktu dalam konteks ini mencakup proses keputusan inovasi, mulai dari awal pengetahuan individu tentang inovasi hingga keputusan akhir untuk menerima atau menolaknya. Dimensi waktu sangat mempengaruhi pengambilan keputusan inovasi, yang mencakup kecepatan individu dalam menerima inovasi dan kecepatan pengadopsian inovasi dalam sistem sosial.

d. Sistem Sosial

Sistem sosial didefinisikan sebagai kumpulan unit yang berfungsi secara berbeda namun terikat dalam kerjasama untuk memecahkan masalah demi mencapai tujuan bersama.³³

Dengan memahami interaksi kompleks antara empat elemen ini, kita dapat merancang strategi difusi inovasi yang lebih efektif dan sesuai dengan konteks sosial yang bersangkutan. Modal Sosial dalam Konteks Komunitas dan Kolaborasi. Kemudian Schiffman dan Kanuk menyebutkan bahwa ada lima karakteristik produk yang dapat dijadikan indikator dalam mengukur persepsi terhadap inovasi,³⁴ antara lain:

a. Keunggulan relatif (*relative advantages*)

Merujuk pada sejauh mana suatu ide dianggap lebih baik secara ekonomis dan konseptual dibandingkan dengan ide-ide sebelumnya.

b. Kesesuaian (*compatibility*)

Berkaitan dengan sejauh mana suatu inovasi sesuai dengan nilai-nilai, pengalaman masa lalu, dan kebutuhan penerima. Inovasi yang

³³ Ibid.

³⁴ Ibid.

tidak sesuai dengan karakteristik sistem sosial yang dominan mungkin tidak diadopsi secepat ide yang lebih sesuai.

c. Kompleksitas (*complexity*)

Mencerminkan seberapa sulit suatu inovasi dimengerti dan digunakan. Tingkat kompleksitas dapat menjadi hambatan dalam proses adopsi jika inovasi dianggap terlalu rumit.

d. Kemungkinan untuk dicoba (*trialability*)

Menunjukkan sejauh mana suatu inovasi dapat diuji coba dalam skala kecil sebelum diadopsi sepenuhnya. Inovasi yang dapat dicoba lebih cepat diadopsi dibandingkan dengan yang tidak dapat diuji coba terlebih dahulu.

e. Mudah diamati (*observability*)

Berkaitan dengan sejauh mana hasil-hasil suatu inovasi dapat dengan mudah terlihat sebagai keuntungan teknis dan ekonomis. Kemudahan dalam pengamatan dapat mempercepat proses adopsi karena calon pengadopsi dapat melihat langsung manfaat inovasi tanpa harus melakukan percobaan sendiri.³⁵

Kelima karakteristik di atas adalah faktor-faktor penting yang memengaruhi proses adopsi inovasi. Keunggulan relatif, kesesuaian, kompleksitas, kemungkinan untuk dicoba, dan mudah diamati menjadi penentu dalam seberapa cepat suatu inovasi diterima oleh masyarakat. Keberhasilan adopsi inovasi tidak hanya tergantung pada nilai ekonomis,

³⁵ Ibid.

tetapi juga pada sejauh mana inovasi tersebut sesuai dengan nilai-nilai, mudah dimengerti, dapat diuji coba, dan mudah diamati oleh calon pengadopsi. Sejalan dengan teori difusi inovasi, karakteristik-karakteristik ini membentuk landasan untuk memahami dan merancang strategi efektif dalam memperkenalkan inovasi kepada masyarakat.

Difusi inovasi dalam konteks *makerspace* di perpustakaan merupakan proses kompleks yang melibatkan penerimaan, penyesuaian, dan integrasi konsep kreatifitas dan kolaborasi ke dalam lingkungan tradisional perpustakaan. Rogers menjelaskan bahwa difusi inovasi adalah proses di mana inovasi baru diterima dan digunakan oleh individu atau kelompok dalam suatu sistem sosial.³⁶ Implementasi *makerspace* di perpustakaan merupakan salah satu contoh inovasi yang menciptakan pergeseran dalam peran perpustakaan dari sekadar penyedia informasi menjadi pusat pembelajaran aktif yang menekankan pembuatan dan eksperimen.

Menciptakan kesadaran dan minat masyarakat akan potensi *makerspace* di perpustakaan adalah langkah penting dalam difusi inovasi ini.³⁷ Edukasi, promosi, dan program pendidikan yang menarik perlu dikembangkan untuk mengundang partisipasi masyarakat dalam menggunakan fasilitas *makerspace*. Kolaborasi dengan lembaga

³⁶ Everett M. Rogers, *Diffusion of Innovations, 5th Edition*, 5th ed. (New York: Free Press, 2003), 12.

³⁷ M Fitzgerald and P MacCarron, 'Libraries, Makerspaces, and Knowledge Spaces: Critical Making and the Intersection of Learning, Pedagogy, and the Digital.', in *Research on Technology Tools for Real-World Skill Development* (IGI Global, 2019), 230–248.

pendidikan, komunitas lokal, dan industri juga membantu memperluas jangkauan dan relevansi *makerspace*.³⁸

Tantangan dalam difusi inovasi *makerspace* meliputi resistensi terhadap perubahan dari pihak yang enggan menerima konsep baru, kurangnya pemahaman akan nilai tambah dari *makerspace* di perpustakaan, serta keterbatasan sumber daya.³⁹ Untuk mengatasi tantangan ini, komunikasi yang efektif dan pendekatan yang inklusif perlu diadopsi untuk membantu mengubah persepsi dan memperlihatkan manfaat nyata dari kehadiran *makerspace*.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi yang mengacu pada usaha untuk menggambarkan atau menjelaskan fenomena yang diamati secara langsung.⁴⁰ Penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi sebagai upaya untuk mengungkapkan tentang makna dari pengalaman seseorang baik dari apa yang seseorang terima, rasakan, dan ketahui didalam kesadaran langsungnya dan pengalamannya.⁴¹ Pendekatan fenomenologi merupakan sebuah pendekatan filosofis yang menelidiki mengalami manusia.

³⁸ Mina Davenport, 'Makerspaces: A Practical Guide for Librarians', *Journal of the Medical Library Association : JMLA* 103, no. 4 (October 2015): 232–232, <http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4613390/>.

³⁹ Leslie B. Preddy, *School Library Makerspaces* (Bloomsbury Publishing, 2013).

⁴⁰ Putu Lasman Pendit, *Penelitian Ilmu Perpustakaan Dan Informasi* (Jakarta: JIP-FSUI, 2003), 297.

⁴¹ Abd. Hadi, Asrori, and Rusman, *Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. (Banyumas: CV. Pena Persada, 2021), 23.

Fenomenologi bermakna metode pemikiran untuk memperoleh ilmu pengetahuan baru atau mengembangkan pengetahuan yang ada dengan langkah-langkah yang logis, sistematis kritis, tidak berdasarkan apriori atau prasangka dan tidak dogmatis.⁴²

2. Lokasi Penelitian

Penelitian mengenai “Konsep Perpustakaan Berbasis *Makerspace* Sebagai Ruang Kreatif dan Kolaboratif Masyarakat di Perpustakaan Kota Yogyakarta” ini terletak di Jalanl Suroto No.9, Kotabaru, Kec. Gondokusuman, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55224

3. Informan

Pada penelitian ini, pemilihan informan menggunakan *purposive sampling* yang mana pada pemilihan informan tersebut peneliti melihat beberapa kriteria yang sesuai dengan kebutuhan atau topik yang akan diteliti, yakni pustakawan sebagai aktor yang terlibat dalam manajemen penyelenggaraan *makerspace* dan masyarakat yang turut serta berpartisipasi dalam mengikuti program atau pelatihan yang diadakan Perpustakaan Kota Yogyakarta.

Tabel 1. Data Informan

No.	Nama Informan (Samaran)	Pekerjaan
1.	AN (Informan 1)	Pustakawan
2.	SAL (Informan 2)	Pustakawan

⁴² Ibid., 22.

3.	HAS(Informan 3)	Mahasiswa
4.	ANY (Informan 4)	Mahasiswa
5.	SH (Informan 5)	IRT

Peneliti berpendapat bahwa kelima informan di atas sudah mampu memberikan informasi yang lengkap dan jelas. Peneliti mengganti nama informan dengan sebuah simbol agar kerahasiaan identitas informan tetap terjaga. Peneliti memberikan simbol “Informan 1” untuk informan yang ahli dibidangnya (informan utama), yang mana ia mengetahui semua informasi yang berkaitan dengan Perpustakaan Kota Yogyakarta dan PEVITA mulai dari sejarah sampai program yang diadakan, dan simbol “Informan 2” untuk pustakawan (informan kunci) yang menjalankan rangkaian program yang telah direncanakan. Selanjutnya informan yang mahasiswa “informan 3 dan informan 4” dan ibu rumah tangga”informan 5” (informan pendukung) dan merupakan anggota program *makerspace*.

4. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu untuk mengumpulkan data atau informasi, dimana instrument penelitian pada penelitian ini yaitu peneliti itu sendiri. Peran peneliti dalam instrument penelitian berfungsi menetapkan focus penelitian agar terarah, memilih siapa yang paling tepat untuk menjadi informan.⁴³ Peneliti menggunakan alat bantu seperti *smartphone*, buku catatan, dan pedoman wawancara.

⁴³ Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Alfabeta, 2015).

5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian mengenai konsep perpustakaan berbasis *makerspace* sebagai ruang kreatif dan kolaboratif masyarakat di Perpustakaan Kota Yogyakarta berbagai teknik pengumpulan data akan digunakan untuk memperoleh informasi, yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan metode yang digunakan untuk mendalami dan memahami fenomena melalui pengamatan langsung. Observasi yang dilakukan secara terstruktur dan teratur, mengikuti suatu kerangka kerja procedural tertentu. Dalam penelitian ini, penelitian ini menggunakan metode observasi partisipan, yang memungkinkan peneliti untuk aktif terlibat dalam situasi yang sedang diteliti. Hal ini bertujuan untuk memahami perspektif dan sudut pandang orang yang menjadi subjek penelitian dengan beradaptasi dengan situasi, kondisi, dan lingkungan yang sedang diamati.⁴⁴

b. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data penelitian yang melibatkan interaksi langsung antara peneliti dan informan.⁴⁵ Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan informasi, pandangan, atau pengalaman informan secara langsung terkait dengan topik penelitian. Wawancara ini dilakukan dalam bentuk pertanyaan-pertanyaan

⁴⁴ Putu Laxman Pendit, *Penelitian Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Suatu Pengantar Diskusi Epistemologi Dan Metodologi* (Jakarta: JIP-FSUI, 2003), 275.

⁴⁵ Pendit, *Penelitian Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*.

terstruktur atau tidak terstruktur, dan dapat dilakukan secara tatap muka atau melalui komunikasi jarak jauh, tergantung pada konteks penelitian.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses pengumpulan, pencatatan, dan penyimpanan informasi terkait dengan topik penelitian. Dokumentasi ini mencakup beberapa aspek yang melibatkan data, bukti, dan catatan penelitian.

6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga alur yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.⁴⁶ Teknik ini memberikan kerangka kerja yang kuat untuk menggali pemahaman yang mendalam tentang perpustakaan sebagai *makerspace* dalam pemberdayaan masyarakat di Kota Yogyakarta.

a. Reduksi Data

Teknik reduksi data yang dilakukan yaitu mengumpulkan data yang telah diperoleh, data yang telah diperoleh dilakukan penajaman analisis, mengelompokkan data, dan membuang data yang tidak relevan dengan inti penelitian. Tahap reduksi data penelitian ini dilakukan dengan merangkum data yang telah diperoleh dari hasil observasi dan wawancara di Perpustakaan Kota Yogyakarta.

⁴⁶ Matthew B. Milles and A Michael Huberman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: UI-Press, 1992), 16.

b. Penyajian Data

Setelah proses reduksi data, langkah berikutnya adalah penyajian data. Data disajikan dalam bentuk narasi yang diiringi dengan elemen-elemen seperti gambar gambar dan tabel. Penyajian data dalam format ini bertujuan untuk memudahkan pemahaman tentang peristiwa atau temuan yang telah diidentifikasi. Dengan data yang disajikan, peneliti dapat merencanakan langkah-langkah berikutnya berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh. data yang disajikan berasal dari hasil wawancara mendalam yang telah dilakukan.

c. Verifikasi

Kesimpulan awal yang disampaikan pada tahap ini bersifat sementara dan terbuka untuk perubahan jika ditemukan bukti yang kuat dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data tambahan, maka kesimpulan tersebut menjadi lebih kredibel dan dapat diandalkan. Dalam tahap ini, peneliti memberikan kesimpulan awal berdasarkan hasil yang diperoleh, tetapi dengan kesadaran bahwa kesimpulan tersebut masih berubah seiring dengan penelitian lebih lanjut.

7. Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji kredibilitas. Sebagai instrumen uji kredibilitas data, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Dalam hal ini menurut Sugiono terdapat 3 triangulasi yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan

triangulasi waktu.⁴⁷ Dalam penelitian ini, triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber dan teknik.

Triangulasi sumber yang digunakan peneliti untuk menguji kredibilitas data dengan mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber. Setelah data dianalisis oleh peneliti dan menarik simpulan, kemudian dilakukan *member check* oleh pihak Perpustakaan Kota Yogyakarta yaitu suatu proses pengecekan data yang diperoleh oleh peneliti kepada pemberi data. Sedangkan triangulasi teknik yang digunakan untuk menguji kredibilitas dan dilakukan dengan cara mengecek data pada sumber yang sama dengan teknik berbeda. Triangulasi teknik yang dilakukan dengan cara melakukan pengecekan data hasil wawancara dengan hasil observasi dan dokumentasi yang dilakukan peneliti secara langsung.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam penyusunan tesis ini, peneliti mengorganisasikannya dalam beberapa bab sebagai berikut:

Bab I, yang merupakan bab pendahuluan, mencakup latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teoretis, metode penelitian, dan sistematika pembahasan. Bab ini memberikan gambaran komprehensif kepada pembaca tentang substansi penelitian.

Bab II menguraikan gambaran umum tentang Perpustakaan Kota Yogyakarta.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: PT Alfabet, 2016), 121.

Bab III fokus pada pembahasan Perpustakaan sebagai *Makerspace* dalam Pemberdayaan Masyarakat di Perpustakaan Kota Yogyakarta *Makerspace*

Bab IV merupakan bab penutup yang berisi kesimpulan dari penelitian, termasuk jawaban terhadap rumusan masalah, temuan penelitian, evaluasi kelebihan dan kekurangan, serta saran-saran untuk pengembangan selanjutnya. Bab ini menjadi rangkuman dari pembahasan yang telah diuraikan dalam bab-bab sebelumnya.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Konsep *Makerspace* di Perpustakaan Kota Yogyakarta

Program dan kegiatan dalam *makerspace* di Perpustakaan Kota Yogyakarta bertujuan untuk menggali potensi masyarakat dan memberikan keterampilan yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. *Makerspace* di Perpustakaan Kota Yogyakarta merupakan sebuah wadah inovatif yang menggabungkan konsep literasi terapan dan program praktis dalam rangka memberdayakan masyarakat secara sosial dan ekonomi. Konsep ini muncul sebagai tanggapan terhadap evolusi peran perpustakaan dari sekadar tempat membaca konvensional menjadi pusat program yang melibatkan partisipasi aktif masyarakat. *Makerspace* di perpustakaan Kota Yogyakarta memiliki beberapa konsep, yaitu: **pertama; Aksesibilitas dan Inklusivitas, kedua; Kolaborasi dan Komunitas; Pembelajaran dan Kreativitas; dan Inovasi.**

Adapun program *makerspace* di perpustakaan Kota Yogyakarta yaitu **Literasi Terapan, Inkubasi Literasi, dan Sabtu Seru di Perpustakaan Kota Yogyakarta.** Program tersebut di perpustakaan berperan sebagai pusat pemberdayaan masyarakat dengan memberikan pelatihan, pendampingan dan dukungan dalam berbagai bidang. Promosi program *makerspace* perpustakaan Kota Yogyakarta melalui media sosial

instagram agar memastikan akses yang luas bagi masyarakat dari berbagai latar belakang untuk turut berpartisipasi dalam program yang ditawarkan oleh perpustakaan Kota Yogyakarta.

2. Implementasi *Makerspace* di Perpustakaan Kota Yogyakarta

Makerspace Perpustakaan Kota Yogyakarta telah menjadi ruang kreatif yang inklusif dan inspiratif bagi masyarakat. Pendanaan dari APBD dan partisipasi peserta menunjukkan model pendanaan yang berkelanjutan. Berbagai program dan kegiatan, seperti Literasi Terapan, Inkubasi Literasi, dan SASKIA, mendorong kreativitas, inovasi, dan literasi masyarakat. Promosi melalui media sosial dan grup WhatsApp LITA LOVERS terbukti efektif menjangkau masyarakat. Diversitas program, mulai dari memasak hingga pertanian, mengakomodasi minat dan keahlian yang beragam. Upaya ini perlu terus dilakukan untuk menjangkau masyarakat yang lebih luas dan menjadikan *Makerspace* sebagai pusat pembelajaran dan pemberdayaan yang unggul.

3. Implikasi *Makerspace* dalam Pemberdayaan Sosial dan Ekonomi Masyarakat Pengguna di Perpustakaan Kota Yogyakarta

Makerspace Perpustakaan Kota Yogyakarta telah menunjukkan dampak positif yang signifikan dalam pemberdayaan sosial dan ekonomi masyarakat. Program dan kegiatan yang beragam, seperti pelatihan keterampilan, kreasi seni, dan literasi terapan, telah mendorong pengembangan keterampilan, pengetahuan, dan kreativitas masyarakat.

Hal ini berdampak pada peningkatan peluang ekonomi, seperti wirausaha baru dan pendapatan tambahan, khususnya bagi perempuan.

Makerspace juga telah menjadi wadah bagi masyarakat untuk membangun komunitas dan jaringan sosial, serta meningkatkan rasa memiliki terhadap perpustakaan. Manfaat ini menunjukkan bahwa makerspace telah mencapai tujuannya dalam memberdayakan masyarakat.

Upaya perlu terus dilakukan untuk memperluas program dan kegiatan makerspace, meningkatkan promosi dan edukasi, serta memperkuat kolaborasi dengan berbagai pihak. Dengan demikian, makerspace Perpustakaan Kota Yogyakarta dapat menjadi model inspiratif bagi pengembangan program serupa di perpustakaan lain di Indonesia.

B. Saran

1. Memperluas Program *Makerspace*: Perpustakaan Kota Yogyakarta dapat terus memperluas program *makerspace* dengan menambahkan berbagai program kreatif dan praktis yang relevan dengan minat dan kebutuhan masyarakat, seperti workshop kerajinan tradisional atau pelatihan keterampilan digital.
2. Intensifikasi Penggunaan Media Sosial: Perpustakaan dapat memperluas penggunaan media sosial, seperti Instagram dan grup WhatsApp, untuk mempromosikan program *makerspace* dan program lainnya secara lebih aktif. Hal ini akan membantu meningkatkan keterlibatan masyarakat dan meningkatkan kesadaran tentang layanan yang disediakan.

3. Kolaborasi yang Lebih Luas dengan Pihak Eksternal: Perpustakaan dapat terus menjalin kolaborasi dengan pihak eksternal, termasuk narasumber lokal dan organisasi komunitas, untuk memperkaya program-programnya. Kerjasama ini dapat membantu dalam menyediakan program yang berkualitas dan relevan dengan kebutuhan masyarakat.
4. Penyesuaian Kuota dan Pengelolaan Ruang: Perpustakaan dapat mempertimbangkan untuk mengatur ulang sistem kuota peserta dan pengelolaan ruang untuk program *makerspace*. Hal ini dapat dilakukan dengan menambah sesi program atau menyediakan alternatif untuk masyarakat yang tidak dapat menghadiri secara langsung, seperti melalui sesi online atau rekaman tutorial.
5. Evaluasi Reguler dan Umpan Balik Pengguna: Perpustakaan dapat melakukan evaluasi reguler terhadap program-program *makerspace* dan mendapatkan umpan balik dari pengguna untuk terus memperbaiki dan meningkatkan kualitas layanan. Ini dapat dilakukan melalui survei, diskusi kelompok, atau wawancara dengan pengguna setia

DAFTAR PUSTAKA

- Adam. 'Setiap Akhir Pekan Ada Saskia Di Perpustakaan Kota Yogyakarta'. *Fornews*. Last modified 2021. Accessed March 10, 2024. <https://fornews.co/news/setiap-akhir-pekan-ada-saskia-di-perpustakaan-kota-yogyakarta/>.
- Adhitya Wibawa Putra. 'Makerspace, Tempat Kolaborasi Para Maker Untuk Menciptakan Produk'. *Teknojurnal.Com*. Last modified 2015. Accessed March 8, 2024. <https://teknojurnal.com/makerspace/>.
- Al-Adawiyah, Nazhifah. 'Strategi Pembelajaran Kolaboratif Dalam Meningkatkan Pemahaman Berpikir Siswa' (2023). <https://osf.io/preprints/osf/nv4tu>.
- Albaar, Habib, and Arina Faila Saufa. 'Peran *Makerspace* Di Perpustakaan Untuk Meningkatkan Kualitas Hidup Masyarakat Pesisir Daerah Istimewa Yogyakarta'. *Jurnal Kepustakawanan dan Masyarakat Membaca* 35, no. 1 (2019): 28. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/jkdmm/article/view/JKDMMV35N1%2C001-013>.
- Annisa Rohmawati. 'Implementasi *Makerspace* Di Perpustakaan Kota Yogyakarta'. *Khazanah al-Hikmah: Jurnal Ilmu Perpustakaan, Informasi, dan Kearsipan* 4, no. 2 (2016): 163–167.
- Ariyani, Luh Putu Sri. 'Perpustakaan Sebagai Ruang Publik (Perspektif Habermasian)'. *Acarya Pustaka* 1, no. 1 (2015): 41–49.
- Bell, Emilia C., Stephanie Piper, and Carmel O'Sullivan. 'Users' Experiences in a Regional Academic Library *Makerspace*'. *Journal of the Australian Library*

and Information Association (May 14, 2023): 1–15.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/24750158.2023.2202512>.

Bustamante, E. E. 'Digital Libraries and the Challenges of Digital Inclusion: An International Perspective'. *Library Trends* 26, no. 1 (2008): 43–53.

Davenport, Mina. 'Makerspaces: A Practical Guide for Librarians'. *Journal of the Medical Library Association : JMLA* 103, no. 4 (October 2015): 232–232.
<http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4613390/>.

Dutta, Soumitra, Bruno Lanvin, Lorena Rivera León, and Sacha Wunsch-Vincent. *Global Innovation Index 2023 Innovation in the Face of Uncertainty*. Geneva: World Intellectual Property Organization, 2023.

Edobor, Priscilla Eghonghon. 'Tinkering and Makerspaces for Sustainable Library Practices'. 220–226, 2022. <https://services.igi-global.com/resolvedoi/resolve.aspx?doi=10.4018/978-1-6684-5964-5.ch016>.

Faozan, Haris. 'Menyikapi Issue Kelembagaan Kerjasama Antar Daerah Di Tengah Lompatan Kolaborasi Strategik Global: Sebuah Prognosa Awal'. *Jurnal Ilmu Administrasi: Media Pengembangan Ilmu dan Praktek Administrasi*, no. 32 (2007): 1–15.
<https://jia.stialanbandung.ac.id/index.php/jia/article/view/407>.

Fitzgerald, M, and P MacCarron. 'Libraries, Makerspaces, and Knowledge Spaces: Critical Making and the Intersection of Learning, Pedagogy, and the Digital.' In *Research on Technology Tools for Real-World Skill Development*, 230–248. IGI Global, 2019.

Gahagan, Pia Margaret, and Philip James Calvert. 'Evaluating a Public Library

Makerspace'. *Public Library Quarterly* 39, no. 4 (July 3, 2020): 320–345.
<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/01616846.2019.1662756>.

Good, Travis. 'Three *Makerspace* Models That Work' (2013).

Güneş, Ayşenur, and Mehmet Canatar. 'Library *Makerspace* in Turkey: Public and University Libraries'. *IFLA Journal* 48, no. 4 (December 20, 2022): 691–705. <http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/03400352211066944>.

Habermas, Jurgen. *The Structural Transformation of the Public Sphere: An Inquiry Into a Category of Bourgeois Society*. Cambridge: MIT Press, 1991.

Hadi, Abd., Asrori, and Rusman. *Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi*. Banyumas: CV. Pena Persada, 2021.

Hendrawan, Muhammad Rosyihan. 'Peran Perpustakaan Umum Dalam Membangun Masyarakat Informasi : Sebuah Telaah Ruang Publik Jürgen Habermas'. *Universiti Teknologi MARA 1* (2015).

Hidayatullah, Masykur, and Hermintoyo Hermintoyo. 'Peran *Makerspace* Dalam Komunitas C2O Library and Collabtive Di Kota Surabaya'. *Jurnal Ilmu Perpustakaan* 7, no. 3 (2018): 281–290.
<https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/22941>.

Houston, Cynthia. '*Makerspaces@your School Library*'. *IASL Annual Conference Proceedings* (February 18, 2021).
<https://journals.library.ualberta.ca/slw/index.php/iasl/article/view/7841>.

Juniyanto, Choirul Saleh, and Sujarwoto. 'Kolaborasi Antar Perangkat Daerah Di Pemerintahan Kabupaten Gunungkidul'. Universitas Brawijaya, 2021.

<https://repository.ub.ac.id/id/eprint/190225/>.

Li, Ian, Jon Froehlich, Catherine Grevet, Ernesto Ramirez, and Jakob Eg Larsen.

‘Personal Informatics in the Wild: Hacking Habits for Health & Happiness’.
Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings 2013-
April (2013): 3179–3182.

Masenya, Tlou Maggie. ‘The Creation and Adoption of Technology-Centred

Makerpaces in South African Academic Libraries’. *International Journal of
Library and Information Services* 12, no. 1 (March 24, 2023): 1–17.

<https://www.igi-global.com/article/the-creation-and-adoption-of-technology-centred-makerpaces-in-south-african-academic-libraries/320224>.

McCook, K. *A Place at the Table: Participating in Community Building*.

American Library Association, 1999.

Milles, Matthew B., and A Michael Huberman. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta:

UI-Press, 1992.

Mulyana, Edi, Nanang Ismail, Agung Wahana, and Lia Kamelia. ‘Pembangunan

Collaborative Learning System Berbasis Komunitas Untuk Mendukung
Proses Knowledge Sharing Menggunakan Teknologi Web Dan Bergerak’.

Jurnal ISTEK VI, no. 1–2 (2012): 99–115.

<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/istek/article/view/293>.

Mursyid, Moh. ‘*Makerspace: Tren Baru Layanan Di Perpustakaan*’. *Jurnal Ilmu*

Perpustakaan dan Informasi 1, no. 1 (2016): 29–37.

Nihayati, Nihayati, and Luki Wijayanti. ‘Implementasi *Makerspace* Dalam

Layanan Perpustakaan’. *Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan*,

Informasi dan Kearsipan 5, no. 2 (December 31, 2019): 133.
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/lpustaka/article/view/26565>.

NS, Sutarno. *Perpustakaan Umum Pemerintah Provinsi Jakarta*. Jakarta: Sinar Harapan, 2003.

Nupin, Iswadi Syahrial. 'Menciptakan *Makerspace* (Ruang Buatan) Di UPT.Perpustakaan Universitas Andalas'. *Perpustakaan Universitas Andalas*. Last modified 2021. Accessed January 1, 2024.
<https://pustaka.unand.ac.id/makalah-pustakawan/item/257-makerspace-pustakaunand>.

Parwanto, Dyan. 'Tingkatkan Kreativitas Masyarakat Melalui Program Inkubasi Literasi'. Edited by Atang Basuki. *Radio Republik Indonesia*. Last modified 2024. Accessed March 9, 2024. <https://www.rri.co.id/di-yogyakarta/ipitek/509402/tingkatkan-kreativitas-masyarakat-melalui-program-inkubasi-literasi>.

Pendit, Putu Lasman. *Penelitian Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*. Jakarta: JIP-FSUI, 2003.

Pendit, Putu Laxman. *Penelitian Ilmu Perpustakaan Dan Informasi Suatu Pengantar Diskusi Epistemologi Dan Metodologi*. Jakarta: JIP-FSUI, 2003.

Pijls, Monique, Tom van Eijck, Marco Kragten, and Bert Bredeweg. 'Activities and Experiences of Children and *Makerspace* Coaches During After-School and School Programs in a Public Library *Makerspace*'. *Journal for STEM Education Research* 5, no. 2 (August 26, 2022): 163–186.
<https://link.springer.com/10.1007/s41979-022-00070-w>.

- Preddy, Leslie B. *School Library Makerspaces*. Bloomsbury Publishing, 2013.
- Putri. 'Oktober Penuh Warna, Melukis Bersama SASKIA'. *Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Yogyakarta*. Last modified 2022. Accessed March 9, 2024. <https://dpk.jogjakota.go.id/detail/index/24317>.
- Rogers, Everett M. *Diffusion of Innovations, 5th Edition*. 5th ed. New York: Free Press, 2003.
- Rukmana, Neni Istimewa. 'Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Yogyakarta Canangkan Wisata Literasi'. *Tribun Jogja*. Yogyakarta, September 14, 2022. <https://jogja.tribunnews.com/2022/09/14/dinas-perpustakaan-dan-kearsipan-kota-yogyakarta-canangkan-wisata-literasi>.
- S, Diah Kusumawardhani. 'Diversitas Tenaga Kerja: Tantangan Dan Strategi Pengelolaannya'. *Sinergi* 7, no. 2 (2005): 79–86. <https://journal.uui.ac.id/Sinergi/article/view/892>.
- Sciffman, L, and L Kanuk. *Comsumer Behavior*. USA: Prentice-Hall Inc, 2010.
- ŞENAY, Burcu. 'Innovative Services in Libraries: MAKERSPACE'. *Turk Kutuphaneciligi - Turkish Librarianship* (May 29, 2022). <https://dergipark.org.tr/tr/doi/10.24146/tk.1084279>.
- Sugiyono. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta, 2015.
- . *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabet, 2016.
- Sulistyo-Basuki. *Pengantar Ilmu Perpustakaan*. Jakarta: Gramedia Pustaka, 1993.
- Sumpeno, Wahyudi. *Menjadi Fasilitator Genius, Kiat-Kiat Dalam Mendampingi Masyarakat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2009.

Taslimah Yusuf. *Manajemen Perpustakaan Umum*. Jakarta: Universitas Terbuka, 1997.

Willett, Rebekah. 'Making, Makers, and *Makerspaces*: A Discourse Analysis of Professional Journal Articles and Blog Posts about *Makerspaces* in Public Libraries'. *The Library Quarterly* 86, no. 3 (July 2016): 313–329. <https://www.journals.uchicago.edu/doi/10.1086/686676>.

You, Things, and Should Know. '*Makerspaces*' (2013).

Yusuf, M. 'Implementasi *Makerspace* Sebagai Pusat Kreativitas Dan Inovasi Di Perpustakaan Perguruan Tinggi'. *Indonesian Journal of Academic Librarianship* 6, no. 3 (2023): 41–51. <http://journals.apptisjatim.org/index.php/ijal/article/download/135/93>.

Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2008.

'Kulon Progo Dan Kontroversi Patung Bunda Maria'. <https://www.cnnindonesia.com/nasional/20210117191648-20-594915/kulon-progo-dan-kontroversi-pat>.

'Saskia, Kenalkan Bertanam Pada Anak-Anak Melalui Media Kekinian'. *Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Yogyakarta*. Last modified 2023. Accessed March 9, 2024. <https://dpk.jogjakota.go.id/detail/index/26579>.

'Sejarah Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Yogyakarta'.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 43 Tahun 2007, n.d.

'Visi Misi Dinas Perpustakaan Dan Kearsipan Kota Yogyakarta'.