

Pengalaman Pengguna dalam Memanfaatkan *Learning Space* Perpustakaan

Wiyarsih, Ismu Widarto, Masrumi Fathurohmah

Perpustakaan Fakutlas MIPA Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta

Email : wiyarsih@ugm.ac.id

Diajukan: 06-02-2023 Direvisi: 30-05-2023 Diterima: 09-06-2023

INTISARI

Desain ruang dan perabot perpustakaan yang masih terkesan formal dan kaku dapat mengakibatkan pengguna perpustakaan (pemustaka) enggan untuk datang ke perpustakaan, apalagi untuk berlama-lama di perpustakaan. Salah satu upaya agar perpustakaan mempunyai daya tarik adalah menciptakan perpustakaan yang dilengkapi dengan ruang belajar (*learning space*) yang nyaman dan menarik bagi mahasiswa agar mereka tertarik dan betah di perpustakaan. Untuk mendukung ekosistem pembelajaran yang kreatif dan inovatif, Perpustakaan MIPA, Universitas Gadjah Mada telah menyediakan fasilitas *learning space*. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengalaman pengguna dalam memanfaatkan *learning space* Perpustakaan Fakultas MIPA, Universitas Gadjah Mada. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Oktober 2022 yang bertempat di Perpustakaan Fakultas MIPA UGM. Pengumpulan data melalui wawancara terhadap 22 informan, serta dokumentasi, dan observasi di lapangan. Analisis data menggunakan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan fasilitas *learning space* sudah baik, lengkap, memadai, dan memenuhi kebutuhan informan. *Learning space* digunakan untuk berbagai aktivitas akademik terutama untuk mengerjakan tugas dan belajar. *Learning space* sangat penting dan bermanfaat serta berdampak positif bagi mahasiswa. Dapat disimpulkan bahwa semua informan mempunyai pengalaman pengguna yang positif terhadap *learning space* Perpustakaan Fakultas MIPA UGM. Semakin banyak mahasiswa yang belajar di perpustakaan maka *learning space* perlu ditambah dan diperluas.

Kata kunci: *Learning space*; Pengalaman pengguna; Perpustakaan Fakultas MIPA UGM

ABSTRACT

Library room and furniture designs that still seem formal and rigid can result in library users (library users) being reluctant to come to the library, let alone to linger in the library. One of the efforts to make the library attractive is to create a library that is equipped with a comfortable and attractive *learning space* for students so that they are interested and feel at home in the library. The MIPA Library, Universitas Gadjah Mada, has provided *learning space* facilities to support a creative and innovative learning ecosystem. This study aims to determine user experience in utilizing *learning space* in the MIPA Library, Universitas Gadjah Mada. This study used a descriptive qualitative method. Data collection was carried out from April to October 2022, which took place at the MIPA Library, UGM data collection through interviews with 22 informants, documentation, and field observations. Data analysis used qualitative analysis. The results showed that the *learning space* facilities were good, complete, adequate, and met the needs of the informants. *Learning space* is used for various academic activities, especially for assignments and studying. *Learning space* is very important and useful and positively impacts students. It can be concluded that all informants had positive user experiences with the *learning space* of the MIPA Library, Universitas Gadjah Mada. The more students who study in the library, the *learning space* needs to be added and expanded.

Keywords: *Learning space*; Faculty of Mathematics and Natural Sciences Library, UGM; User experience

PENDAHULUAN

Disebutkan dalam *Newsletter* Pusat Inovasi dan Kajian Akademik UGM (2018) bahwa ekosistem pembelajaran perlu didukung dengan *learning space* yang memadai, yaitu fasilitas kolaboratif antar disiplin yang fleksibel dan menyediakan akses ke sumber pengetahuan sehingga mampu mendokumentasikannya menjadi sumber pengetahuan baru yang mudah diakses masyarakat secara luas. Lebih lanjut dalam *Newsletter* tersebut diterangkan bahwa *learning space* di UGM merupakan fasilitas untuk mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran berkualitas pada mutu pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan mendorong munculnya kreativitas dan pengetahuan, kemampuan analitis, pemecahan masalah, keterampilan dalam literasi, kognisi, interpersonal, membangun jejaring, dan keterampilan sosial lainnya.

Perpustakaan sebagai sumber informasi dan sumber belajar dapat mengambil peran, yaitu menyediakan fasilitas *learning space* (ruang belajar) untuk mendukung ekosistem pembelajaran yang inovatif. Perpustakaan harus mengikuti selera dan kebutuhan pemustaka. Mahasiswa ke perpustakaan selain meminjam dan mengembalikan buku, juga ingin belajar baik sendiri atau belajar kelompok, mengerjakan tugas, berdiskusi dengan temannya, mengakses informasi, ataupun ingin *refreshing* dan belajar secara santai. Untuk itu perpustakaan harus menyediakan *learning space* untuk berbagai aktivitas tersebut.

Mahasiswa dapat berkolaborasi untuk belajar bersama maupun berdiskusi baik dengan sesama teman kuliah ataupun dengan teman lintas jurusan di dalam *learning space*, bahkan dapat dengan dosen sendiri bahkan dosen jurusan lain. Adanya *learning space* tersebut diharapkan dapat menumbuhkan semangat belajar, *sharing* ilmu dan pengetahuan, bertukar pikiran, berkomunikasi, berkreasi, dan sebagainya. Dengan demikian dapat menambah kreativitas, wawasan, dan ilmu bagi mahasiswa sehingga kualitas pendidikan mahasiswa akan meningkat.

Perpustakaan perguruan tinggi sebagai sumber belajar bagi sivitas akademika terutama untuk mahasiswa. Salah satu tantangan perpustakaan saat ini, sebagian besar pengguna yang dilayani adalah generasi digital. Mereka sangat dekat dan tidak dapat lepas dari teknologi informasi. Selain itu fenomena bahwa mahasiswa saat ini melakukan berbagai kegiatan kolaborasi. Mereka mencari tempat nyaman yang menyediakan fasilitas dan kemudahan akses informasi secara *online*.

Melihat fenomena tersebut, perpustakaan seharusnya tidak hanya menyediakan ruang untuk koleksi buku tetapi juga menyediakan *learning space* yang memadai bagi pengguna. Perpustakaan seharusnya menyediakan ruang belajar yang nyaman, desain yang menarik, dan fasilitas yang lengkap terutama fasilitas teknologi informasi agar mahasiswa merasa nyaman, senang, dan betah di perpustakaan.

Desain ruang dan perabot perpustakaan yang formal dan kaku mengakibatkan mahasiswa enggan ke perpustakaan dan memilih tempat lain di luar perpustakaan yang lebih

nyaman dan menarik. Perpustakaan harus tanggap terhadap hal tersebut agar pengunjung lebih senang dan nyaman di perpustakaan.

Salah satu upaya agar perpustakaan mempunyai daya tarik adalah menciptakan perpustakaan yang dilengkapi dengan ruang belajar yang nyaman dan desain menarik bagi mahasiswa. Kemudahan akses informasi juga merupakan daya tarik bagi mahasiswa sehingga betah berada di perpustakaan. *Learning space* hendaknya dilengkapi dengan fasilitas yang diperlukan mahasiswa, seperti AC, meja, kursi, LCD, monitor, Wifi, hiasan (tanaman *indoor*) dan parfum ruangan. Pemanfaatan *learning space* yang nyaman dan menarik diharapkan mahasiswa akan mempunyai pengalaman pengguna (*user experience*) yang menyenangkan di perpustakaan.

Binus *University School of Computer Science* (2015), menyebutkan bahwa untuk mendapatkan *user experience* dimulai dari sebuah produk harus berguna terlebih dahulu. *User experience* yang bagus dibangun melalui kesesuaian fitur dengan kebutuhan, kemudahan penggunaan, kemudahan digunakan.

Perpustakaan Fakultas MIPA sejak April 2022 mulai menempati Lantai I gedung baru (Gedung Perkuliahan S1) walaupun belum semua layanan tersedia. Pada bulan Agustus 2022, dimulai proses pengerjaan desain ruang perpustakaan, dan pada bulan Oktober 2022 proses desain hampir selesai. Sebagian besar ruangan perpustakaan adalah *learning space*, yaitu ruang belajar bersama, ruang diskusi, dan ruang belajar santai (lesehan). Ruangan lainnya adalah ruang koleksi buku cetak, ruang koleksi repositori, dan ruang staf.

Semua ruang di gedung baru sudah dilengkapi dengan Wifi, AC, dan pencahayaan yang baik. Pencahayaan menggunakan cahaya alami maupun buatan (lampu listrik) yang cukup terang. Gedung baru dengan desain baru dilengkapi fasilitas *learning space* yang nyaman dan menarik. Fasilitas ini diharapkan menciptakan pengalaman pengguna yang menyenangkan sehingga betah melakukan berbagai aktivitas di perpustakaan.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Iskak dan Andriyani (2013) yang berjudul Persepsi Pemustaka terhadap Kenyamanan Ruangan Perpustakaan di Pusat Perpustakaan dan Penyebaran Teknologi Pertanian menunjukkan bahwa ruangan perpustakaan yang paling dibutuhkan pemustaka adalah ruang akses internet, diikuti ruang baca, ruang multimedia, ruang meja informasi, ruang diskusi, ruang baca personal, dan *kid corner*. Dari hasil penelitian tersebut dapat diketahui bahwa sebagian besar ruangan perpustakaan yang paling dibutuhkan mahasiswa adalah *learning space* dan fasilitas internet untuk kemudahan akses informasi.

Pertanyaan penelitian ini adalah bagaimana pengalaman pengguna (*user experience*) dalam memanfaatkan *learning space* Perpustakaan Fakultas MIPA, Universitas Gadjah Mada. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan memahami bagaimana *user experience* dalam memanfaatkan *learning space* Perpustakaan Fakultas MIPA Universitas Gadjah Mada yang meliputi pendapat pemustaka dalam pemanfaatan *learning space*, alasan pemustaka

menggunakan *learning space*, fungsi dan manfaat *learning space*, dan waktu penggunaan *learning space*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan atau bahan evaluasi baik kepada perpustakaan maupun Pimpinan Fakultas terhadap fasilitas *learning space* yang disediakan perpustakaan.

Penelitian tentang *user experience* dan *learning space* pernah dilakukan oleh peneliti lain diantaranya oleh Saptari et al. (2018) yang berjudul “*User Experience (UX) dalam pemanfaatan fasilitas Informal Learning Space (ILS) perpustakaan*” yang bertempat di Perpustakaan UGM. Hasil penelitiannya bahwa fasilitas ILS digunakan untuk kegiatan studi/akademik. Frekuensi pemakaian ILS setiap hari dengan lama waktu lebih dari 4 jam. Alasan menggunakan ILS karena tersedianya akses internet. Opini pemanfaatan ILS adalah karena kenyamanan dan lebih produktif.

Indah dkk (2018) meneliti tentang *User Experience* sebagai Terobosan Perpustakaan Menghadapi *Net-Generation*. Hasil penelitiannya bahwa perpustakaan dapat memberikan *user experience* untuk menghadapi *Net-Generation* berupa layanan yang menyediakan fasilitas OPAC yang dapat menelusur koleksi yang ada di perpustakaan, web yang interaktif, jasa kemas ulang informasi, dan *project room*.

Wicaksono (2022) melakukan penelitian dengan judul Preferensi Anak Muda Kabupaten Tulungagung dalam Menentukan *Learning Space*. Penelitian ini meneliti dua model *learning space*, Perpustakaan Daerah Kabupaten Tulungagung dan *coffee shop* (Rocabana, Rumah Putih, Kopi Sawah, dan Warung Salman) dengan karakteristik informan yaitu seorang anak muda yang sedang belajar di tempat tersebut. Penelitian ini menggunakan metodologi deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menjawab permasalahan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung dipengaruhi faktor kebutuhan eksistensi diri dan sebuah sikap yang bersahaja sehingga dalam menentukan *learning space*, anak muda memilih tempat yang menyediakan kebutuhannya yaitu fasilitas memadai mulai wifi, toilet, tempat ibadah, makanan minuman, pelayanannya, serta suasana yang ditawarkan *learning space*.

Berdasarkan tiga hasil penelitian di atas, diketahui bahwa penelitian ini berbeda tentang subjek dan objek yang diteliti, tempat penelitian, dan waktu penelitiannya. Sepengetahuan penulis, belum pernah dilakukan penelitian tentang pengalaman pengguna terhadap *learning space* di Perpustakaan Fakultas MIPA Universitas Gadjah Mada.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Bungin (2009: 68), penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, meringkaskan berbagai kondisi, situasi, atau fenomena realitas sosial yang ada di masyarakat yang menjadi objek penelitian, dan berusaha menarik realitas itu ke permukaan sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi, ataupun fenomena tertentu.

Penelitian dilaksanakan pada bulan April sampai dengan Oktober 2022 bertempat di Perpustakaan Fakultas MIPA Universitas Gadjah Mada. Objek penelitian pengalaman pengguna dalam memanfaatkan *learning space* Perpustakaan Fakultas MIPA Universitas Gadjah Mada. Subjek atau informannya adalah mahasiswa yang sedang berkunjung dan memanfaatkan *learning space* dengan jumlah informan 22 orang. Pengumpulan data melalui wawancara, dokumentasi, dan observasi. Data diolah dan dianalisis secara kualitatif.

PEMBAHASAN

Semua informan dalam penelitian ini merupakan mahasiswa S1 yang terdiri dari Program Studi Matematika, Fisika, dan Kimia. Untuk mahasiswa Prodi Elektronika dan Instrumentasi (ELINS) dan Ilmu Komputer tidak didapatkan. Sebagian besar dari informan adalah mahasiswa semester satu. Tabel 1 menampilkan distribusi data informan.

Tabel 1. Data informan

No.	Nama	Jenjang Studi	Prodi	Semester
1	USP	S1	Matematika	5
2	NWA	S1	Matematika	5
3	DKA	S1	Matematika	5
4	FH	S1	Matematika	5
5	ACS	S1	Matematika	5
6	MRA	S1	Fisika	1
7	SAP	S1	Fisika	1
8	NTE	S1	Fisika	1
9	EW	S1	Fisika	1
10	VLK	S1	Fisika	1
11	ALM	S1	Kimia	9
12	IAA	S1	Matematika	1
13	PJPRM	S1	Matematika	1
14	KDA	S1	Matematika	1
15	HP	S1	Matematika	1
16	ISWN	S1	Matematika	1
17	AEP	S1	Matematika	1
18	SN	S1	Matematika	1
19	NAMW	S1	Matematika	1
20	NMA	S1	Matematika	1
21	STL	S1	Matematika	1
22	HAY	S1	Matematika	1

Sumber: data diolah Oktober 2022

Learning Space

Learning space merupakan fasilitas untuk mendukung terciptanya ekosistem pembelajaran berkualitas pada mutu pendidikan. Pendidikan yang berkualitas akan mendorong munculnya kreativitas dan pengetahuan, kemampuan analitis, pemecahan masalah, keterampilan dalam literasi, kognisi, interpersonal, membangun jejaring, dan keterampilan sosial lainnya (PIKA UGM, 2018).

Salah satu fungsi perpustakaan adalah sebagai sumber belajar. Untuk itu di perpustakaan disediakan koleksi dan ruang belajar. Pengguna (pemustaka) ke perpustakaan tidak hanya untuk meminjam buku tetapi juga belajar dalam arti luas, baik belajar mandiri, belajar kelompok, mengerjakan tugas, berdiskusi, mengikuti *workshop* (pelatihan), dan aktivitas akademik lainnya. Untuk itu perpustakaan hendaknya juga menyediakan *learning space* yang nyaman dan menarik sehingga pemustaka merasa nyaman dan betah di perpustakaan. Dengan memanfaatkan *learning space* untuk berbagai aktivitas akademik tersebut diharapkan akan tercipta mahasiswa yang berkualitas karena mereka dapat *sharing* informasi, ilmu, dan pengetahuan, dapat menyelesaikan masalah dalam pembelajarannya, dan dapat memunculkan kreativitas mahasiswa.

Perpustakaan Fakultas MIPA telah menyediakan 4 *learning space* yang terdiri dari dua ruang untuk diskusi, ruang belajar santai, dan ruang belajar bersama. Setiap ruang dilengkapi dengan AC (*Air Conditioning*) sehingga kondisinya sejuk. Semua ruang perpustakaan dilengkapi dengan akses wifi kecepatan antara 20-50 Mbps. Dua buah ruang diskusi dilengkapi dengan LCD (*liquid crystal display*) yang dapat digunakan untuk presentasi. Dinding ruang belajar bersama dihiasi dengan hiasan dinding berupa rak-rak yang diisi hiasan bunga-bunga. Ruang belajar santai (lesehan) terdapat karpet warna hijau, satu meja besar, dinding bermotif susunan batu-bata warna merah, dan hiasan dinding dengan tulisan yang mengandung motivasi belajar.

Berdasarkan pengamatan, semua ruangan tersebut setiap hari selalu penuh dengan pengunjung yang memanfaatkan ruangan tersebut. Bahkan sering mahasiswa harus memesan tempat dulu untuk memakai ruang diskusi 1 dan 2. Berdasarkan data statistik pengunjung, terdapat peningkatan jumlah pengunjung yang signifikan jika dibandingkan pada saat perpustakaan menempati gedung lama. Tabel 2 merupakan data statistik pengunjung perpustakaan Januari-Oktober 2022:

Tabel 2. Statistik pengunjung Perpustakaan Fakultas MIPA Januari-Oktober 2022

Bulan	Tahun 2022
Januari	305
Februari	229
Maret	250
April	222
Mei	172
Juni	253
Juli	651
Agustus	1.189
September	1.718
Oktober	1.565

Sumber: data diolah Oktober 2022

Tabel 2 menunjukkan peningkatan pengunjung sejak bulan Agustus 2022. Sejak bulan Agustus perpustakaan menempati gedung baru (Gedung Perkuliahan S1). Luas gedung baru dan gedung lama hampir sama kurang lebih 250 m².

Pentingnya *Learning Space*

Berdasarkan pendapat 22 informan tentang fungsi atau pentingnya *learning space* bagi mahasiswa, mereka berpendapat bahwa *learning space* sangat penting bagi mereka. Pemanfaatan *learning space* yaitu untuk belajar baik sendiri maupun belajar kelompok, berdiskusi, menunggu kelas berikutnya, mengikuti kuliah *online*, berkumpul, dan mengerjakan tugas. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui bahwa *learning space* sangat penting bagi mahasiswa karena mahasiswa membutuhkan tempat yang kondusif untuk belajar dan untuk kegiatan akademik lainnya. *Learning space* perpustakaan menjadi tempat pilihan atau solusi dalam mencari tempat untuk belajar, berdiskusi, kuliah *online*, dan menunggu kuliah berikutnya. Berikut ini hasil wawancara dengan beberapa informan:

“*Learning space* sangat penting karena dapat menjadi alternatif saat menunggu kelas berikutnya, kelas *online*, diskusi, atau sekedar berkumpul dengan teman-teman” (USP, wawancara, Oktober, 3, 2022)

“Sangat penting. Kami sangat terbantu dengan adanya *learning space* ini dalam menunjang kegiatan kami, baik untuk belajar ataupun berdiskusi” (NMA, wawancara, Oktober, 3, 2022)

“Sangat penting karena mahasiswa membutuhkan tempat belajar yang kondusif dan sering bingung mencari tempat untuk belajar” (SAP, wawancara, Oktober 3, 2022)

“Sangat penting agar orang-orang tertarik untuk ke perpustakaan dan menambah tempat di MIPA yang bisa dipakai untuk belajar atau menunggu pergantian kelas” (NWA, wawancara, Oktober, 3, 2022)

Adapun dampak atau manfaat *learning space* menurut mereka adalah sangat bermanfaat dan berdampak positif. ahasiswa merasa terfasilitasi dan memiliki pilihan tempat yang nyaman untuk belajar, berkumpul, dan menunggu kuliah berikutnya. Dampak positif lain adalah menghemat waktu dan biaya apabila harus pulang dan kembali lagi bila ada kuliah berikutnya. Mahasiswa juga menjadi lebih fokus dan efektif dalam belajar. Berdasarkan manfaat atau dampak yang disampaikan sebagian besar informan, dapat diketahui bahwa *learning space* sangat bermanfaat dan berdampak positif bagi mahasiswa. Berikut ini hasil wawancara dengan informan tentang dampak positif atau manfaat dari *learning space* bagi mahasiswa:

“Mahasiswa MIPA merasa terfasilitasi dan memiliki pilihan tempat untuk berkumpul/menunggu” (USP, wawancara, Oktober, 3, 2022)

“Menghemat waktu berjalan pulang; menghemat biaya tempat” (ALM, wawancara, Oktober, 3, 2022)

“Bagus, mahasiswa bisa fokus dan banyak ruang belajar” (FH, wawancara, Oktober, 3, 2022)

“Kita dapat tempat yang nyaman untuk berkumpul atau berdiskusi dengan teman” (KDA, wawancara, Oktober, 3, 2022)

Menurut penulis, dampak positif lainnya adalah dengan berkolaborasi, belajar kelompok, dan berdiskusi, mereka dapat *sharing* ilmu dan pengetahuan sehingga dapat menambah wawasan dan ilmu. Mereka juga dapat memecahkan kesulitan dalam mengerjakan tugas kuliah sehingga dapat mengurangi atau menghilangkan stres dalam belajar. Dengan berkolaborasi maka akan tumbuh kreativitas dan meningkatkan kualitas diri mahasiswa.

Penggunaan *Learning Space*

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 22 informan, mereka menggunakan *learning space* untuk belajar sendiri atau belajar bersama, berdiskusi, menunggu kelas berikutnya, kuliah daring, membaca buku, membahas materi, saling tutor dengan temannya, mengerjakan tugas bersama teman-temannya, rapat, dan menyusun karya akhir. Tabel 3 menampilkan penggunaan *learning space*.

Tabel 3. Penggunaan *learning space*

No.	Kegiatan	Jumlah
1	Mengerjakan tugas	13
2	Belajar sendiri atau bersama-sama	11
3	Berdiskusi	16
4	Mengulas materi	1
5	Membaca buku	2
6	Tutorial dengan teman atau kakak kelas	1
7	Berkumpul dengan teman-teman	2
8	Mengobrol	1
9	Menunggu mata kuliah berikutnya	5
10	Kuliah online/daring	5
11	Rapat	2
12	Menyusun skripsi	1

Sumber: data diolah Oktober 2022

Tabel 3 menunjukkan sebagian besar informan menggunakan *learning space* untuk berdiskusi kemudian untuk mengerjakan tugas, dan belajar baik belajar mandiri maupun belajar bersama dengan teman-temannya.

Alasan mereka menggunakan *learning space* adalah karena tempatnya nyaman, bersih, dingin (ber-AC), wifi lancar, fasilitasnya lengkap dan memadai seperti stop kontak, LCD, dan terdapat meja kursi yang besar. Selain itu lebih kondusif untuk belajar dan berdiskusi dibandingkan dengan tempat lain. Berikut hasil wawancara dengan beberapa informan:

“Lebih kondusif untuk belajar dibanding tempat lain” (MRA, wawancara, Oktober, 4, 2022)

“Karena merupakan salah satu tempat yang nyaman untuk belajar sambil menunggu pergantian jam mata kuliah (NMA, wawancara, Oktober, 4, 2022)

“Terdapat stop kontak, meja dan kursi yang memadai, dan terjangkau UGM-Hotspot” (USP, wawancara, Oktober, 4, 2022)

“Karena tempatnya yang nyaman dan ber AC dan juga bersih” (VLK, wawancara, Oktober, 4, 2022)

Berdasarkan hasil pengamatan penulis, trend mahasiswa saat ini ke perpustakaan adalah saling berkolaborasi. Hal ini sejalan dengan pendapat sebagian besar mahasiswa di perpustakaan adalah belajar bersama, berdiskusi dengan sesama temannya. Berdasarkan pengamatan, perpustakaan setiap hari selalu penuh pengunjung yang memanfaatkan *learning space* untuk berbagai aktivitas akademik. Hal ini menunjukkan bahwa mereka ingin berkolaborasi, saling *sharing informasi* dengan teman-temannya sehingga akan memudahkan dalam memecahkan masalah dan menghasilkan sesuatu yang lebih baik dari pada dikerjakan sendiri. Hal ini sejalan dengan pendapat Istiana (2015) bahwa perpustakaan merupakan ruang publik sekaligus ruang privat yang memberikan kenyamanan kepada pemustaka untuk belajar secara kolaboratif, baik *online* maupun *offline*.

Pengalaman Pengguna (*User Experience*)

Menurut ISO 9241-11:2018, *user experience* adalah persepsi dan tanggapan pengguna yang dihasilkan dari penggunaan dan/atau antisipasi penggunaan sistem, produk, atau layanan. Persepsi dan tanggapan pengguna mencakup emosi, keyakinan, preferensi, persepsi, kenyamanan, perilaku, dan pencapaian pengguna yang terjadi sebelum, selama, dan setelah penggunaan.

Lebih lanjut disebutkan bahwa *user experience* adalah konsekuensi dari citra merek, presentasi, fungsionalitas, kinerja sistem, perilaku interaktif, dan kemampuan bantuan sistem, produk, atau layanan. *User experience* juga hasil dari keadaan internal dan fisik pengguna yang dihasilkan dari pengalaman, sikap, keterampilan, kemampuan, dan kepribadian sebelumnya; dan dari konteks penggunaannya. Allam et al. (2013), juga berpendapat bahwa *user experience goes beyond normal usability and functionality aspects of products by incorporating the users' feelings and emotions towards these products before or during interaction*.

User experience adalah dinamis dan dapat diterapkan untuk penelitian tentang berbagai hal seperti tentang produk, desain, layanan, psikologi, interaksi antara komputer dan manusia, dan sebagainya, seperti diungkapkan oleh Alam et al. (2013), *user experience is dynamic and it involves multiple research areas such as human computer interaction, product design and development, psychology, etc*. Lebih lanjut dinyatakan oleh Allam et al. (2013), *user experience aspects or qualities were summarized as pragmatic (e.g. functionality, usability) and hedonic (e.g. pleasure, enjoyment, stimulation)*.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat diketahui bahwa pengguna (*user*) perpustakaan (civitas akademika) yang terdiri dari mahasiswa, dosen, peneliti, dan karyawan yang memanfaatkan layanan/produk/desain perpustakaan yang berupa *learning space* akan mempunyai pengalaman pengguna. Pengalaman pengguna tersebut dapat berupa pengalaman positif maupun negatif. Bila kondisi ruangnya nyaman, menarik, fasilitasnya lengkap, dengan layanan yang prima tentu pengguna akan mempunyai pengalaman yang baik dan

sebaliknya apabila kondisi perpustakaan tidak nyaman, tidak menarik, fasilitas tidak lengkap, dan layanan yang tidak menyenangkan tentu pengguna juga akan mempunyai pengalaman yang tidak baik sehingga tidak betah di perpustakaan bahkan enggan masuk perpustakaan.

Salah satu faktor penting agar pengunjung perpustakaan mempunyai pengalaman pengguna yang menyenangkan adalah kenyamanan ruangan belajar. Menurut Nashihuddin (2013), ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan dalam mewujudkan kenyamanan di ruang baca perpustakaan, antara lain: a) fasilitas gedung/ruang perpustakaan; b) jenis/bentuk perabot perpustakaan; c) penataan ruang perpustakaan; dan d) perancangan desain ruang perpustakaan.

Menurut Fatmawati (2020), ada beberapa upaya yang harus dilakukan, untuk menciptakan *green office* di perpustakaan, antara lain: desain ruang yang fleksibel untuk segala aktivitas dan tujuan tertentu; perancangan fisik ruang perpustakaan yang menarik (ukuran dan bentuk, perabot dan penataannya, warna interior maupun unsur lingkungan ruang); Efisiensi energi; Menggunakan pengharum ruangan otomatis, Pengelolaan sampah; Kualitas udara ruang perpustakaan; Meminimalkan kebisingan, dan sebagainya. Berikut ini pengalaman pengguna dalam memanfaatkan *learning space* Perpustakaan Fakultas MIPA UGM:

Berdasarkan hasil wawancara dengan 22 informan tentang pengalaman pengguna dalam memanfaatkan *learning space* yang terdiri dari fasilitas dan kondisinya, semua berpendapat bahwa kondisi *learning space* sudah bagus, bersih, dan nyaman. Fasilitas *learning space* sudah cukup baik, lengkap, memadai, dan memenuhi kebutuhan informan serta dalam kondisi baik. Berikut hasil wawancara dengan informan:

“*Learning space* sudah bagus, nyaman, kondusif. Fasilitas memadai terutama untuk mencharge laptop/HP, AC dingin, nyaman” (IAA, wawancara, Oktober, 3, 2022)

“Menurut saya fasilitas yang ada di *learning space* cukup lengkap dan nyaman untuk digunakan” (HP, wawancara, Oktober, 3, 2022)

“Sudah cukup memadai mahasiswa untuk belajar maupun berdiskusi bersama maupun sendiri” (EW, wawancara, Oktober, 3, 2022)

Kondisi *learning space* sudah nyaman karena ruangnya sudah ber-AC semua, setiap ruang diberi pengharum ruangan sehingga selalu wangi, dan bersih karena setiap pagi dan siang hari selalu dibersihkan oleh *cleaning service*. Pencahayaan juga cukup terang karena mendapat cahaya yang cukup baik dari cahaya alami (sinar matahari) dan dari cahaya lampu listrik. Sekat-sekat juga banyak yang terbuat dari kaca sehingga mendapat sinar matahari yang cukup.

Fasilitas *learning space* sudah dilengkapi AC, wifi, LCD, pewangi ruangan, loker, serta meja dan kursi baca yang masih baru dengan berbagai variasi. Ada kursi meja dan kursi kafe, meja dan kursi untuk belajar santai (lesehan), serta meja dengan ukuran besar beserta kursinya yang ergonomis (nyaman ditempati).

Berdasarkan hasil wawancara dengan 22 informan, lama waktu mereka dalam menggunakan *learning space* antara setengah jam sampai 4 jam dalam sehari. Sebagian besar mereka belajar di perpustakaan saat ada jeda mata kuliah berikutnya. Berikut ini hasil wawancara dengan salah satu informan:

“Saya di perpustakaan sekitar 1-3 jam saat menunggu jeda kelas berikutnya” (KDA, wawancara, Oktober, 3, 2022)

“Sekitar 2-4 jam saat jeda mata kuliah” (ISWN, wawancara, Oktober, 3, 2022)

Berdasarkan pendapat tersebut maka dapat diketahui bahwa mahasiswa betah berada di dalam *learning space*. Hal ini karena tempatnya nyaman dan fasilitas yang memadai. Mahasiswa juga dapat membeli makanan dan minuman di kantin yang ada di samping perpustakaan. Perpustakaan memberi keleluasaan kepada mahasiswa untuk makan dan minum di *learning space*. Hal ini untuk menambah semangat melakukan berbagai aktivitas akademik di *learning space*. Tentu saja pengguna dimohon tetap menjaga kebersihan ruangan.

Berdasarkan hasil penelitian tentang *user experience* ini dapat diketahui bahwa pengalaman pengguna dalam memanfaatkan *learning space* di Perpustakaan Fakultas MIPA UGM, telah memenuhi unsur kegunaan dan unsur kesenangan seperti pendapat Allam et al. (2013). Mahasiswa merasa nyaman, senang, dan betah dalam melakukan berbagai aktivitas di perpustakaan (*learning space*). Mereka telah menggunakan *learning space* untuk berbagai kegiatan akademik sehingga merasa terfasilitasi dengan adanya *learning space* di perpustakaan.

Kendala

Besarnya minat dan jumlah mahasiswa yang akan ke perpustakaan tidak sebanding dengan daya tampung ruangnya. Luas perpustakaan hanya 250m² dan daya tampung untuk mahasiswa yang belajar di perpustakaan hanya 80 orang. Berdasarkan statistik jumlah pengunjung perpustakaan, rata-rata jumlah pengunjung antara 90-100 orang tetapi datangnya secara bergantian. Ruang perpustakaan tentu tidak dapat menampung mahasiswa Fakultas MIPA yang berjumlah 4.541 orang (data Bagian Akademik bulan Januari 2022) apabila semua masuk ke perpustakaan secara bersama-sama. Akibatnya banyak pengunjung yang tidak jadi masuk ke perpustakaan karena kehabisan tempat. Mereka harus bergantian untuk masuk ke perpustakaan. Untuk itu mendesak perlu adanya perluasan ruang perpustakaan terutama ruang untuk kegiatan belajar mahasiswa (*learning space*). Berikut hasil wawancara dengan salah satu informan:

“Kalau bisa meja kursi ditambah lagi, karena sering nggak kebagian tempat” (DKA, wawancara, Oktober, 3, 2022)

Di Fakultas MIPA ada keterbatasan ruang untuk tempat belajar dan berdiskusi bagi mahasiswa. Apabila ada ruang di luar perpustakaan, kondisinya kurang kondusif untuk belajar karena terganggu dengan keramaian dan lalu lalang orang sehingga tidak fokus dalam belajar

atau berdiskusi. Masalah kekurangan tempat karena adanya keterbatasan luas ruangan (*learning space*) sehingga meja kursi juga tidak dapat ditambah lagi.

Irisan dengan Hasil Penelitian Sebelumnya

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Iskak dan Andriyani (2013) yang berjudul Persepsi Pemustaka terhadap Kenyamanan Ruang Perpustakaan di Pusat Perpustakaan dan Penyebaran Teknologi Pertanian menunjukkan bahwa ruangan perpustakaan yang paling dibutuhkan pemustaka adalah ruang akses internet, diikuti ruang baca, ruang multimedia, ruang meja informasi, ruang diskusi, ruang baca personal, dan *kid corner*. Irisan dengan hasil penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah ruangan perpustakaan yang paling dibutuhkan mahasiswa adalah *learning space* (ruang baca, ruang diskusi) dan fasilitas internet untuk kemudahan akses informasi.

Penelitian Saptari dkk (2018) yang berjudul “*User Experience (UX) dalam pemanfaatan fasilitas Informal Learning Space (ILS) perpustakaan*” dengan hasil penelitiannya bahwa fasilitas ILS digunakan untuk kegiatan studi/akademik. Frekuensi pemakaian ILS setiap hari dengan lama waktu lebih dari 4 jam. Alasan menggunakan ILS karena tersedianya akses internet. Opini pemanfaatan ILS adalah karena kenyamanan dan lebih produktif. Irisan hasil penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah bahwa *learning space* digunakan oleh mahasiswa untuk belajar karena tersedianya akses internet, dan nyaman sehingga betah berada di perpustakaan.

Indah dkk (2018) meneliti tentang *User Experience* sebagai Terobosan Perpustakaan Menghadapi *Net-Generation*. Hasil penelitian Indah dkk (2018) menunjukkan bahwa perpustakaan dapat memberikan *user experience* untuk menghadapi *Net-Generation* berupa layanan yang menyediakan fasilitas OPAC yang dapat mencari segala koleksi yang ada di perpustakaan, web yang interaktif, jasa kemas ulang informasi, dan *project room*. Irisan hasil penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah adanya *project room*, dalam hal ini sama dengan fungsi dari *learning space* yang dapat digunakan untuk *project room*.

Hasil penelitian Wicaksono (2022) yang berjudul Preferensi Anak Muda Kabupaten Tulungagung dalam Menentukan *Learning Space* menggunakan metodologi deskriptif dengan pendekatan kualitatif menunjukkan bahwa preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung dipengaruhi faktor kebutuhan eksistensi diri dan sebuah sikap yang bersahaja sehingga dalam menentukan *learning space*, anak muda memilih tempat yang menyediakan kebutuhannya yaitu fasilitas memadai mulai wifi, toilet, tempat ibadah, makanan minuman, pelayanannya, serta suasana yang ditawarkan *learning space*. Irisan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah bahwa anak muda dalam menentukan *learning space* memilih tempat yang menyediakan fasilitas wifi dan suasananya.

Berdasarkan empat hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa bahwa *learning space* merupakan kebutuhan pengguna yang sangat penting terutama untuk belajar dan berdiskusi. *Learning space* yang dilengkapi fasilitas internet, suasana yang nyaman membuat pengguna

merasa betah berada di perpustakaan. Dengan demikian maka akan menimbulkan pengalaman pengguna (*user experience*) yang menyenangkan di perpustakaan.

KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas diketahui bahwa *learning space* di perpustakaan merupakan tempat yang sangat penting untuk berbagai aktivitas mahasiswa terutama untuk mengerjakan tugas dan belajar. *Learning space* sangat bermanfaat dan berdampak positif untuk mahasiswa. *Learning space* merupakan tempat yang cocok dan kondusif untuk belajar atau untuk kegiatan akademik lainnya karena tempatnya nyaman, bersih, dingin, wifi lancar, fasilitas lengkap dan kondusif. Adanya *learning space* di Perpustakaan FMIPA UGM telah mendorong mahasiswa memanfaatkan perpustakaan untuk berbagai aktivitas akademik. Pengalaman pengguna ketika memanfaatkan *learning space* adalah mahasiswa merasa nyaman, senang, dan betah berada di perpustakaan. Mereka telah menggunakan *learning space* untuk berbagai kegiatan akademik sehingga merasa terfasilitasi dengan adanya *learning space* di perpustakaan. Meningkatnya minat mahasiswa yang memanfaatkan *learning space* maka perlu adanya penambahan ruang dan fasilitas *learning space* yang nyaman dan desain ruang yang menarik. Hal ini karena trend mahasiswa saat ini ke perpustakaan adalah untuk berkolaborasi dalam melakukan berbagai kegiatan akademik. Penelitian tentang pengalaman pengguna dapat dikembangkan untuk menggali pengalaman pengguna pada penggunaan layanan, sistem informasi perpustakaan, website perpustakaan dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Allam, A. H., Razak, A., Hussin, C., & Dahlan, H. M. (2013). User experience: Challenges and opportunities. *Journal Of Research And Innovation In Information Systems*, from <http://seminar.utmspace.edu.my/myaisprint/>
- Binus University School of Computer Science. (2015). Usability vs user experience, from <https://socs.binus.ac.id/2015/09/18/usability-vs-user-experience/>
- Bungin, B. (2009). *Penelitian kualitatif*. Kencana.
- Fatmawati, E. (2019). Kenyamanan ruang perpustakaan dengan prinsip green office. *Jurnal Pustakawan Indonesia*, 18(1), 21–32. <https://doi.org/10.29244/JPI.18.1.21-32>
- Indah, R. N. S. R. Z. A. . dan I. M. (2018). User experience sebagai terobosan perpustakaan menghadapi net-generation, from https://www.researchgate.net/publication/337480349_User_Experience_Sebagai_Terobosan_Per_pustakaan_Menghadapi_Net-Generation
- Iskak, P. I., & Andriani, J. (2015). Persepsi pemustaka terhadap kenyamanan ruangan perpustakaan di Pusat Perpustakaan Dan Penyebaran Teknologi Pertanian. *Jurnal Perpustakaan Pertanian*, 23(1), 32. <https://doi.org/10.21082/JPP.V23N1.2014.P32-38>
- ISO 9241-11:2018(en). (2018). Ergonomics of human-system interaction — Part 11: Usability: Definitions and concepts, from <https://www.iso.org/obp/ui/#iso:std:iso:9241:-11:ed-2:v1:en>
- Istiana, P. (2015). Public space dan private space - Posisi strategis perpustakaan dalam mendukung pembelajaran kolaboratif. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 1(1), 39–45. <https://jurnal.uns.ac.id/jurnalpustakailmiah/article/view/33104>
- Nashihuddin, W. (2013). Aspek-aspek kenyamanan ruang perpustakaan.

- https://pustakapusdokino.files.wordpress.com/2014/10/aspek-kenyamanan_perpustakaan.pdf
Pusat Inovasi dan Kajian Akademik. (2018). *Learning space dalam ekosistem pembelajaran yang inovatif*, from <https://pika.ugm.ac.id/id/newsletter-pika-edisi-april-2018/>
- Saptari, J., Iswandari, R., & Setyawati, R. (2018). User experience (UX) dalam pemanfaatan fasilitas informal Learning Space (ILS) perpustakaan. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 14(1), 26–34. <https://doi.org/10.22146/BIP.27502>
- Wicaksono, M. F. (2022). Preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung dalam menentukan learning space. *Publication Library and Information Science*, 6(1), 59–78. <https://doi.org/10.24269/PLS.V6I1.5671>