LIJ | *Library Insight Journal*
*Vol.3 No.1 2026* *e-ISSN: 3124-8292*

# Gedung Perpustakaan dan Pengetahuan Pertanian Digital sebagai Ruang Pembelajaran Publik dan *Third Place*

**Ira Dwi Rachmani**
Balai Besar Perpustakaan dan Literasi Pertanian
alpha.iradwi@gmail.com

**Sutarsyah**
Balai Besar Perpustakaan dan Literasi Pertanian
sutarsyah2@gmail.com

**Muhammad Zuhdi S.**
Balai Besar Perpustakaan dan Literasi Pertanian
zuhdi14@gmail.com

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

## Abstrak

**Pendahuluan:** Transformasi digital mendorong perpustakaan memperluas perannya dari penyedia informasi menjadi ruang pembelajaran dan interaksi sosial. Penelitian ini bertujuan menganalisis fungsi Gedung Perpustakaan dan Pengetahuan Pertanian Digital (P3D) sebagai *third place* melalui karakteristik pengguna dan pola pemanfaatan layanannya. **Metode:** Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan analisis dokumen. Data meliputi kunjungan P3D periode 2022–2026, dokumentasi kegiatan, dan ulasan pengguna pada Google Review. Analisis dilakukan menggunakan statistik deskriptif dan analisis isi, kemudian diinterpretasikan dengan konsep *third place*. **Hasil dan pembahasan:** Hasil penelitian menunjukkan bahwa kunjungan P3D cenderung meningkat dan didominasi mahasiswa serta pelajar, meskipun pengguna berasal dari beragam latar belakang pekerjaan, pendidikan, dan jenis kelamin. Berbagai *workshop*, pelatihan, diskusi, dan kegiatan berbagi pengetahuan menunjukkan fungsi P3D sebagai ruang pembelajaran publik. Analisis terhadap *Google Review* menunjukkan bahwa pengguna memandang P3D sebagai ruang yang nyaman untuk belajar, bekerja, dan berinteraksi. **Simpulan:** Penelitian ini menyimpulkan bahwa P3D menunjukkan karakteristik *third place* yang inklusif, mendukung pembelajaran publik, pertukaran pengetahuan, dan interaksi sosial. Dalam konteks perpustakaan pertanian, P3D berkembang sebagai knowledge-based *third place* yang berpotensi menjadi public knowledge hub di era digital.
Kata kunci: *third place*, perpustakaan pertanian, ruang pembelajaran publik, *knowledge-based third place.*

## *Abstract*

***Introduction:*** *Digital transformation has encouraged libraries to expand their roles from information providers to spaces for learning and social interaction. This study aims to examine the function of the Agricultural Digital Library and Knowledge Building (P3D) as a third place through an analysis of user characteristics and service utilization patterns.* ***Method:*** *This study employed a descriptive quantitative approach supported by document analysis. The data consisted of P3D visitation records from 2022–2026, documentation of activities conducted at P3D, and user reviews from Google Review. Data were analyzed using descriptive statistics and content analysis and subsequently interpreted through the lens of the third place concept.* ***Results and discussion:*** *The findings indicate that P3D visitation has generally increased over the study period and is dominated by university and school students, although users come from diverse occupational, educational, and demographic backgrounds. Various workshops, training sessions, discussions, and knowledge-sharing activities demonstrate P3D's role as a public learning space. Analysis of Google Reviews, reveals that users perceive P3D as a comfortable environment for learning, working, and social interaction.* ***Conclusion:*** *The study concludes that P3D exhibits key characteristics of a third place: inclusiveness, support for public learning, facilitation of knowledge exchange, and provision of a conducive learning environment. In the context of agricultural libraries, P3D has evolved into a knowledge-based third place with the potential to serve as a public knowledge hub in the digital era.*

*Keywords: third place, agricultural library, public learning space, knowledge-based third place.*

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat memperoleh informasi, belajar, bekerja, dan berinteraksi. Kemudahan akses terhadap sumber informasi menyebabkan perpustakaan tidak lagi menjadi satu-satunya tempat untuk menemukan pengetahuan. Perpustakaan dituntut untuk mengembangkan fungsi yang lebih luas daripada sekadar penyedia koleksi, yaitu sebagai ruang yang mendukung pembelajaran, interaksi sosial, kolaborasi, dan keterhubungan masyarakat. Perubahan ini mendorong munculnya perhatian terhadap konsep *third place*, yaitu ruang yang berada di luar rumah *first place* dan tempat kerja atau sekolah *second place*, yang memungkinkan individu berkumpul, berinteraksi, dan membangun relasi sosial secara sukarela (Oldenburg & Brissett, 1982; Wood, 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa perpustakaan memiliki potensi yang kuat untuk berfungsi sebagai *third place*. Perpustakaan dipandang sebagai ruang publik yang mendukung kehidupan komunitas, menyediakan tempat yang netral dan terbuka, serta menjadi simbol keterhubungan sosial masyarakat (Wood, 2021). Perpustakaan berperan sebagai ruang belajar yang mampu menciptakan rasa nyaman dan rasa memiliki bagi penggunanya (Mehta & Cox, 2021), sekaligus mendukung keadilan pendidikan dan partisipasi sosial (Thiele & Klagge, 2021). Penelitian lain menunjukkan bahwa perpustakaan dapat memfasilitasi hubungan sosial dalam masyarakat multikultural (Peterson, 2023), memperkuat modal sosial (Barrios-Martínez et al., 2024), menjadi ruang inklusif bagi kelompok rentan (Biglin, 2021), serta mendorong interaksi antargenerasi dalam komunitas (Morgado et al., 2022). Perpustakaan juga dipandang perlu menghadirkan suasana yang nyaman, mudah diakses, dan mampu mengakomodasi beragam aktivitas pengguna sebagaimana ruang-ruang publik informal yang banyak diminati masyarakat. Dengan demikian, perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai tempat memperoleh informasi, tetapi juga sebagai ruang sosial yang mendukung interaksi dan keterlibatan komunitas (Fitriyanti et al., 2025).

Selain sebagai ruang belajar dan interaksi sosial, perpustakaan semakin dipandang sebagai ruang yang mendukung kenyamanan, relaksasi, dan kesejahteraan penggunanya. Lingkungan perpustakaan yang tenang, fasilitas yang nyaman, serta ruang yang mendukung aktivitas belajar maupun istirahat dapat membantu pengguna mengurangi kelelahan dan mempertahankan produktivitas akademik. Oleh karena itu, perpustakaan modern tidak hanya menyediakan sumber informasi, tetapi juga berfungsi sebagai ruang yang

DOI: https://doi.org/10.15408/lij.
© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

mendukung kesehatan mental, pemulihan energi, dan keseimbangan aktivitas belajar pengguna (Fitriyanti et al., 2025).

Seiring perkembangan teknologi dan perubahan kebutuhan masyarakat, fungsi *third place* juga mengalami transformasi. Perpustakaan tidak hanya menjadi ruang membaca, tetapi juga berkembang menjadi ruang bermain dan kreativitas (Wyatt & Leorke, 2024), ruang interaksi daring (Skachenko et al., 2024), ruang kerja alternatif bagi pekerja jarak jauh (Wakeling et al., 2026), serta ruang pembelajaran dan keterlibatan komunitas yang didukung teknologi digital dan kecerdasan buatan (Mandiá-Rubal, 2026). Dalam konteks tersebut, keberhasilan transformasi perpustakaan tidak cukup diukur dari kemampuan menyediakan layanan digital, tetapi juga dari kemampuannya mempertahankan fungsi sosial, kultural, dan edukatif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat modern (Yanto et al., 2025). Bahkan, sejumlah kajian menegaskan bahwa perpustakaan perlu direposisi sebagai ruang publik pengetahuan yang mendorong dialog, partisipasi komunitas, dan pembelajaran sepanjang hayat agar tetap memiliki relevansi di tengah perubahan lanskap informasi yang semakin digital (Rifai, 2025).

Fenomena serupa dapat diamati pada Gedung Perpustakaan dan Pengetahuan Pertanian Digital (P3D), salah satu lokasi layanan Balai Besar Perpustakaan dan Literasi Pertanian (BB PUSTAKA), Kementerian Pertanian. Data kunjungan periode 2022–2026 menunjukkan bahwa P3D terus dimanfaatkan oleh masyarakat dengan jumlah kunjungan yang relatif tinggi dan cenderung meningkat setelah tahun 2023. Menariknya, pengguna P3D didominasi oleh pelajar dan mahasiswa, sementara kelompok profesi yang secara langsung berkaitan dengan sektor pertanian, seperti peneliti dan dosen, jumlahnya relatif lebih sedikit. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa pemanfaatan P3D tidak semata-mata berkaitan dengan kebutuhan informasi pertanian, tetapi juga kemungkinan berkaitan dengan fungsi ruang belajar, ruang interaksi, dan ruang publik yang dimanfaatkan oleh kelompok pengguna yang lebih beragam.

Meskipun kajian mengenai perpustakaan sebagai *third place* telah berkembang cukup luas, sebagian besar penelitian masih berfokus pada perpustakaan umum, perpustakaan akademik, atau ruang komunitas di lingkungan perkotaan (Mehta & Cox, 2021; Peterson, 2023; Wood, 2021). Selain itu, banyak penelitian menggunakan pendekatan survei, observasi, wawancara, atau etnografi untuk memahami pengalaman pengguna. Kajian mengenai penerapan konsep *third place* pada perpustakaan khusus pemerintah, khususnya perpustakaan pertanian, masih relatif terbatas. Demikian pula, pemanfaatan data kunjungan jangka panjang untuk mengidentifikasi fungsi *third place*

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

perpustakaan belum banyak ditemukan dalam literatur yang ditelaah. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan perspektif yang berbeda dengan menganalisis karakteristik pengguna dan pola pemanfaatan layanan P3D menggunakan data kunjungan periode 2022–2026.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk menjawab pertanyaan: (1) bagaimana karakteristik pengguna P3D selama periode 2022–2026; (2) bagaimana pola pemanfaatan layanan P3D; dan (3) sejauh mana karakteristik pengguna dan pola pemanfaatan tersebut menunjukkan fungsi P3D sebagai *third place*. Sejalan dengan pertanyaan tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis fungsi Gedung P3D sebagai *third place* melalui kajian terhadap karakteristik pengguna dan pola pemanfaatan layanan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan perpustakaan pertanian sebagai ruang pembelajaran publik, ruang interaksi sosial, dan ruang berbagi pengetahuan yang relevan dengan kebutuhan masyarakat di era digital.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan dukungan analisis dokumen. Pendekatan tersebut dipilih untuk menggambarkan karakteristik pengguna dan pola pemanfaatan Gedung P3D sebagai ruang pembelajaran publik dan ruang interaksi sosial. Analisis dilakukan dengan memanfaatkan data kunjungan dan data kegiatan yang terdokumentasi selama periode penelitian. Temuan empiris selanjutnya diinterpretasikan menggunakan konsep *third place* untuk memahami peran P3D dalam mendukung aktivitas belajar, berbagi pengetahuan, dan keterlibatan masyarakat.

Penelitian menggunakan data sekunder yang berasal dari dua sumber utama. Sumber pertama adalah data kunjungan P3D periode tahun 2022–2026 yang diperoleh dari sistem pencatatan pengunjung BB PUSTAKA. Data tersebut memuat informasi mengenai karakteristik pengunjung, antara lain jenis kelamin, tingkat pendidikan, pekerjaan, dan waktu kunjungan. Sumber kedua adalah data kegiatan yang dilaksanakan di P3D dan terdokumentasi melalui publikasi berita BB PUSTAKA pada periode yang sama. Data kegiatan mencakup berbagai aktivitas seperti pelatihan, *workshop*, diskusi, literasi pertanian, edukasi masyarakat, pengembangan kompetensi digital, serta kegiatan berbagi pengetahuan yang melibatkan berbagai kelompok peserta.

Analisis data dilakukan secara bertahap menggunakan statistik deskriptif dan analisis isi. Data kunjungan dianalisis untuk menggambarkan perkembangan jumlah kunjungan, karakteristik pengguna berdasarkan pekerjaan, tingkat pendidikan, dan jenis kelamin, serta kecenderungan

DOI: https://doi.org/10.15408/lij.
© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

pemanfaatan P3D selama periode pengamatan. Analisis ini bertujuan untuk melihat sejauh mana P3D dimanfaatkan oleh berbagai kelompok masyarakat.

Selanjutnya, data kegiatan dianalisis menggunakan analisis isi untuk mengidentifikasi tema, tujuan, dan sasaran kegiatan yang diselenggarakan di P3D. Kegiatan-kegiatan tersebut kemudian dikelompokkan berdasarkan fungsi utamanya, seperti pengembangan literasi, peningkatan keterampilan, berbagi pengetahuan, edukasi masyarakat, dan penguatan komunitas. Analisis ini digunakan untuk memahami bagaimana P3D menjalankan perannya sebagai ruang pembelajaran dan interaksi sosial.

Hasil analisis kedua sumber data tersebut kemudian disintesiskan untuk menilai sejauh mana karakteristik pengguna dan aktivitas yang berlangsung di P3D menunjukkan fungsi perpustakaan sebagai *third place*. Dalam penelitian ini, konsep *third place* digunakan sebagai kerangka interpretasi untuk memahami peran P3D sebagai ruang yang terbuka bagi berbagai kelompok masyarakat, mendukung pembelajaran sepanjang hayat, memfasilitasi interaksi sosial, dan menjadi tempat berlangsungnya pertukaran pengetahuan di luar lingkungan rumah maupun tempat kerja atau sekolah.

Selain data kunjungan dan data kegiatan, penelitian ini memanfaatkan ulasan pengguna yang tersedia pada platform *Google Review* sebagai data pendukung. Ulasan digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai persepsi pengguna terhadap kenyamanan, fasilitas, dan pengalaman pemanfaatan P3D. Data tersebut tidak dianalisis secara kuantitatif, tetapi digunakan untuk memperkaya interpretasi hasil penelitian.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Perkembangan Pemanfaatan P3D Tahun 2022–2026

Pemanfaatan Gedung Perpustakaan dan Pengetahuan Pertanian Digital (P3D) dapat dilihat melalui perkembangan jumlah kunjungan selama periode 2022–2026. Data kunjungan menunjukkan bahwa P3D terus dimanfaatkan oleh masyarakat sebagai ruang belajar dan akses informasi meskipun berbagai sumber informasi digital semakin mudah diakses melalui internet. Tabel 1 menunjukkan perkembangan jumlah kunjungan P3D selama periode penelitian.

Tabel 1. Jumlah Kunjungan P3D Tahun 2022–2026

| Tahun | Jumlah Kunjungan |
|---|---|
| 2022 | 3.227 |
| 2023 | 2.966 |
| 2024 | 3.825 |
| 2025 | 5.252 |
| 2026* | 3.198 |

DOI: https://doi.org/10.15408/lij.
© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Keterangan: data tahun 2026 sampai periode pengumpulan data penelitian
Sumber: Data layanan BB PUSTAKA

Berdasarkan Tabel 1, jumlah kunjungan P3D menunjukkan kecenderungan meningkat dalam periode pengamatan. Setelah mengalami penurunan dari 3.227 kunjungan pada tahun 2022 menjadi 2.966 kunjungan pada tahun 2023, jumlah kunjungan kembali meningkat pada tahun 2024 menjadi 3.825 kunjungan. Peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada tahun 2025 dengan total 5.252 kunjungan, atau meningkat sekitar 37,3% dibandingkan tahun sebelumnya. Sementara itu, hingga pertengahan tahun 2026, jumlah kunjungan telah mencapai 3.198 kunjungan, yang menunjukkan potensi jumlah kunjungan tahunan yang tetap tinggi apabila tren tersebut berlanjut hingga akhir tahun.

Peningkatan kunjungan tersebut menunjukkan bahwa keberadaan ruang fisik perpustakaan masih memiliki relevansi bagi masyarakat di tengah berkembangnya teknologi digital. Kondisi ini menarik karena secara teoritis kemudahan akses informasi melalui internet, media sosial, dan berbagai platform digital dapat mengurangi kebutuhan masyarakat untuk datang langsung ke perpustakaan. Namun, data empiris menunjukkan bahwa masyarakat tetap memanfaatkan P3D sebagai tempat untuk belajar, memperoleh informasi, dan mengikuti berbagai aktivitas yang diselenggarakan oleh perpustakaan.

Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa fungsi perpustakaan modern tidak lagi terbatas pada penyedia koleksi informasi, melainkan berkembang menjadi ruang publik yang mendukung pembelajaran, interaksi sosial, dan keterlibatan komunitas (Wood, 2021). Perpustakaan tidak hanya menyediakan akses terhadap pengetahuan, tetapi juga menghadirkan pengalaman belajar dan interaksi yang sulit digantikan oleh layanan digital semata. Dalam konteks yang lebih luas, keberhasilan transformasi perpustakaan di era digital tidak hanya ditentukan oleh kemampuan menyediakan teknologi informasi, tetapi juga oleh kemampuannya mempertahankan fungsi sosial dan edukatif yang relevan dengan kebutuhan masyarakat (Yanto et al., 2025).

Tren peningkatan kunjungan juga mengindikasikan bahwa P3D telah berkembang menjadi ruang yang menarik bagi berbagai kelompok pengguna. Kehadiran masyarakat di P3D tidak semata-mata untuk mengakses koleksi perpustakaan, tetapi juga untuk mengikuti berbagai kegiatan pembelajaran, pelatihan, diskusi, dan aktivitas berbasis komunitas yang diselenggarakan oleh BB PUSTAKA. Dengan demikian, peningkatan jumlah kunjungan dapat dipandang sebagai indikasi awal bahwa fungsi P3D telah berkembang melampaui peran tradisional perpustakaan sebagai tempat penyimpanan dan penyedia informasi.

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

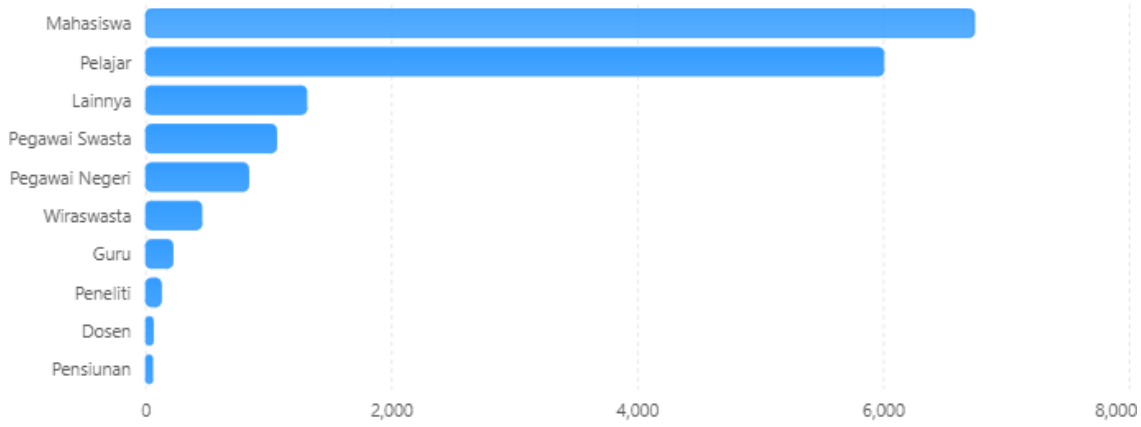
Dalam perspektif *third place*, keberlanjutan pemanfaatan ruang fisik menjadi salah satu indikator penting bahwa suatu tempat masih memiliki nilai sosial bagi masyarakat. Tingginya tingkat kunjungan menunjukkan bahwa P3D tidak hanya dipandang sebagai fasilitas informasi, tetapi juga sebagai ruang yang menyediakan kesempatan untuk belajar, berinteraksi, dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan berbasis pengetahuan. Oleh karena itu, analisis terhadap karakteristik pengguna menjadi penting untuk memahami kelompok masyarakat yang memanfaatkan ruang tersebut serta bagaimana fungsi sosial P3D berkembang selama periode penelitian.

**Karakteristik Pengguna P3D**

Salah satu karakteristik utama *third place* adalah keterbukaannya terhadap berbagai kelompok masyarakat tanpa membedakan latar belakang sosial, pendidikan, maupun profesi. Oleh karena itu, analisis karakteristik pengguna menjadi penting untuk memahami sejauh mana Gedung Perpustakaan dan Pengetahuan Pertanian Digital (P3D) dimanfaatkan oleh kelompok masyarakat yang beragam. Karakteristik pengguna dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan pekerjaan, tingkat pendidikan, dan jenis kelamin.

Data kunjungan pada Gambar 1 menunjukkan bahwa pengguna P3D berasal dari berbagai latar belakang pekerjaan. Kelompok pengguna terbesar adalah mahasiswa dengan jumlah 6.746 kunjungan, diikuti oleh pelajar sebanyak 5.999 kunjungan. Kelompok pengguna lainnya meliputi pegawai swasta, ASN, wiraswasta, guru, peneliti, dosen, serta kategori lain yang tidak teridentifikasi secara spesifik.

Gambar 1. Pengunjung P3D berdasarkan pekerjaan




Sumber: Data layanan BB PUSTAKA

Dominasi mahasiswa dan pelajar menunjukkan bahwa P3D memiliki daya tarik yang kuat sebagai ruang belajar dan pengembangan diri. Temuan ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan P3D tidak terbatas pada pencarian

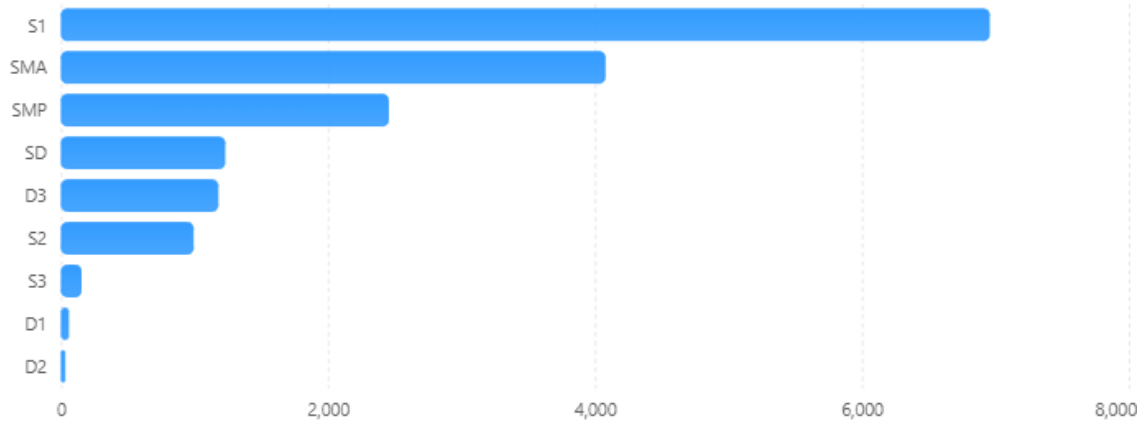
*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

informasi pertanian, tetapi juga berkaitan dengan kebutuhan belajar, akses pengetahuan, dan aktivitas akademik yang lebih luas. Di sisi lain, kehadiran ASN, guru, peneliti, dosen, dan pekerja sektor swasta menunjukkan bahwa P3D juga dimanfaatkan oleh kelompok profesional untuk mendukung kebutuhan informasi dan pengembangan kapasitas.

Temuan tersebut menunjukkan bahwa P3D tidak berfungsi secara eksklusif sebagai perpustakaan khusus yang hanya melayani komunitas pertanian. Sebaliknya, ruang ini dimanfaatkan oleh berbagai kelompok masyarakat dengan kebutuhan yang beragam. Kondisi tersebut sejalan dengan konsep *third place* yang menempatkan ruang publik sebagai tempat yang terbuka, netral, dan dapat digunakan oleh berbagai kelompok sosial tanpa batasan tertentu (Wood, 2021). Keragaman profesi pengguna juga menunjukkan bahwa perpustakaan mampu menjangkau komunitas yang lebih luas dibandingkan dengan fungsi tradisionalnya sebagai penyedia koleksi dan layanan informasi.

Berdasarkan tingkat pendidikan, pengguna P3D berasal dari berbagai jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar hingga pascasarjana. Kelompok dengan tingkat pendidikan sarjana (S1) merupakan pengguna terbesar, diikuti oleh lulusan SMA, SMP, diploma, dan pascasarjana. Selain itu, terdapat pula pengguna dari kelompok pendidikan dasar yang menunjukkan bahwa layanan P3D dapat diakses oleh masyarakat dengan latar belakang pendidikan yang beragam (Gambar 2).

Gambar 2. Pengunjung P3D berdasarkan tingkat pendidikan




Sumber: Data layanan BB PUSTAKA

Keberagaman tingkat pendidikan tersebut menunjukkan bahwa P3D berfungsi sebagai ruang pembelajaran yang inklusif. Tidak seperti lembaga pendidikan formal yang umumnya melayani kelompok usia atau jenjang pendidikan tertentu, P3D menyediakan kesempatan belajar bagi berbagai kelompok masyarakat secara bersamaan. Temuan ini memperkuat pandangan

DOI: https://doi.org/10.15408/lij.
© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

bahwa perpustakaan merupakan bagian dari ekosistem pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) yang memungkinkan individu terus memperoleh pengetahuan dan keterampilan tanpa dibatasi oleh jenjang pendidikan formal (Thiele & Klagge, 2021).

Dalam perspektif *third place*, keberadaan pengguna dari berbagai latar belakang pendidikan juga menunjukkan bahwa P3D berfungsi sebagai ruang yang mempertemukan individu dengan pengalaman dan pengetahuan yang berbeda. Kondisi ini menciptakan peluang terjadinya pertukaran informasi dan pembelajaran sosial yang menjadi salah satu karakteristik penting ruang publik berbasis pengetahuan.

Analisis berdasarkan jenis kelamin menunjukkan bahwa layanan P3D dimanfaatkan oleh pengguna laki-laki maupun perempuan (Gambar 3). Distribusi pengguna yang relatif seimbang menunjukkan bahwa akses terhadap layanan P3D tidak didominasi oleh kelompok gender tertentu. Temuan ini mengindikasikan bahwa P3D mampu menyediakan lingkungan yang terbuka dan dapat diterima oleh berbagai kelompok pengguna.

Gambar 3. Komposisi pengunjung berdasarkan jenis kelamin




Sumber: Data layanan BB PUSTAKA

Keterlibatan pengguna laki-laki (45%) dan perempuan (55%) dalam memanfaatkan layanan perpustakaan memperlihatkan bahwa fungsi P3D sebagai ruang publik dapat menjangkau masyarakat secara lebih luas. Dalam konteks *third place*, keterbukaan terhadap berbagai kelompok masyarakat merupakan salah satu indikator penting yang menunjukkan bahwa ruang tersebut dapat digunakan secara inklusif dan tidak eksklusif bagi kelompok tertentu.

Secara keseluruhan, karakteristik pengguna menunjukkan bahwa P3D dimanfaatkan oleh kelompok masyarakat yang beragam, baik dari aspek pekerjaan, tingkat pendidikan, maupun jenis kelamin. Dominasi mahasiswa dan pelajar menunjukkan kuatnya fungsi pembelajaran yang dimiliki P3D,

DOI: https://doi.org/10.15408/lij.
© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

sementara keberadaan kelompok profesional, akademisi, dan masyarakat umum menunjukkan bahwa ruang tersebut juga memenuhi kebutuhan informasi dan pengembangan kapasitas bagi berbagai komunitas.

Temuan ini memperlihatkan bahwa P3D tidak hanya berfungsi sebagai perpustakaan khusus pertanian yang melayani pengguna sektor pertanian, tetapi juga sebagai ruang yang terbuka bagi masyarakat luas. Keragaman pengguna tersebut merupakan salah satu indikasi bahwa P3D memiliki karakteristik sebagai *third place*, yaitu ruang yang dapat diakses oleh berbagai kelompok masyarakat untuk belajar, berinteraksi, dan memperoleh manfaat dari aktivitas berbasis pengetahuan. Namun demikian, karakteristik pengguna saja belum cukup untuk menjelaskan fungsi *third place*. Oleh karena itu, perlu dianalisis lebih lanjut aktivitas dan kegiatan yang berlangsung di P3D untuk memahami bagaimana ruang tersebut digunakan sebagai tempat pembelajaran dan interaksi sosial.

**Aktivitas dan Fungsi Pembelajaran di P3D**

Karakteristik pengguna yang beragam menunjukkan bahwa P3D dimanfaatkan oleh berbagai kelompok masyarakat. Namun, untuk memahami fungsi ruang tersebut secara lebih mendalam, perlu dianalisis aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Dalam perspektif *third place*, keberadaan pengguna saja belum cukup untuk menunjukkan fungsi sosial suatu ruang. Yang lebih penting adalah bagaimana ruang tersebut digunakan untuk mendukung pembelajaran, interaksi, dan pertukaran pengetahuan (Wood, 2021).

Analisis terhadap beberapa kegiatan selama periode penelitian (Tabel 2) menunjukkan bahwa P3D secara aktif menyelenggarakan berbagai kegiatan edukatif yang menjangkau kelompok masyarakat yang beragam. Berdasarkan tema dan tujuan kegiatan, aktivitas yang diselenggarakan dapat dikelompokkan ke dalam empat kategori utama, yaitu literasi dan edukasi pertanian, literasi digital, pengembangan kompetensi profesional, serta kolaborasi dan berbagi pengetahuan.

Tabel 2 menunjukkan bahwa kategori kegiatan terbesar adalah literasi dan edukasi pertanian dengan lima kegiatan atau sekitar 38,5% dari keseluruhan kegiatan yang terdokumentasi. Kegiatan tersebut meliputi *workshop* tanaman obat keluarga, pelatihan pengolahan sampah organik, pelatihan urban farming, diskusi pertanian masyarakat, dan edukasi pertanian untuk anak. Temuan ini menunjukkan bahwa P3D tidak hanya menjalankan fungsi perpustakaan sebagai penyedia informasi pertanian, tetapi juga berperan sebagai fasilitator pembelajaran berbasis praktik yang dapat diterapkan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari.

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

Tabel 2. Klasifikasi Kegiatan P3D Berdasarkan Fungsi Pembelajaran

| Kategori Kegiatan | Bentuk Kegiatan | Jumlah |
|---|---|---|
| Literasi dan edukasi pertanian | *Workshop* tanaman obat, pelatihan pengolahan sampah organik, *urban farming*, diskusi pertanian masyarakat, edukasi pertanian anak | 5 |
| Pengembangan kompetensi profesional | *Workshop* kebahasaan, *workshop* editing buku, bimbingan teknis penulisan ilmiah, studi banding perpustakaan | 4 |
| Kolaborasi dan berbagi pengetahuan | *Sharing Session* Membangun Kolaborasi, Menguatkan Organisasi, *Knowledge sharing* pengelolaan terbitan berkala, penandatanganan Perjanjian Kerja Sama PUSTAKA – UNS implementasi AGRIKECE (*Agricultural Knowledge Center*) | 3 |
| Literasi digital | *Workshop* kreator konten pertanian digital, pelatihan kreator konten ASN | 2 |

Sumber: Data Layanan BB Pustaka

Kegiatan literasi dan edukasi pertanian juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung di P3D tidak terbatas pada penyampaian informasi secara satu arah. Sebaliknya, peserta memperoleh kesempatan untuk berdiskusi, berbagi pengalaman, dan mempraktikkan pengetahuan yang diperoleh. Karakteristik tersebut sejalan dengan pandangan bahwa perpustakaan modern merupakan ruang pembelajaran aktif yang mendukung pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) dan keterlibatan masyarakat dalam proses belajar (Thiele & Klagge, 2021).

Kategori kedua adalah literasi digital yang diwujudkan melalui pelatihan pembuatan konten pertanian digital dan pelatihan kreator konten bagi ASN. Meskipun jumlahnya lebih sedikit dibandingkan dengan kategori lainnya, kegiatan ini menunjukkan respons P3D terhadap perubahan lingkungan informasi yang semakin berbasis teknologi digital. Melalui kegiatan tersebut, peserta tidak hanya memperoleh informasi, tetapi juga mengembangkan kemampuan untuk memproduksi dan menyebarluaskan informasi secara efektif melalui berbagai platform digital. Temuan ini memperlihatkan bahwa fungsi pembelajaran di P3D telah berkembang mengikuti kebutuhan masyarakat dan perkembangan teknologi informasi.

Kategori berikutnya adalah pengembangan kompetensi profesional yang meliputi *workshop* kebahasaan, *workshop* editing buku, bimbingan teknis penulisan ilmiah, dan studi banding perpustakaan. Sasaran kegiatan pada kategori ini mencakup pustakawan, editor, peneliti, mahasiswa, dan pengelola informasi. Keberadaan kegiatan tersebut menunjukkan bahwa P3D tidak hanya melayani kebutuhan masyarakat umum, tetapi juga berperan dalam mendukung

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

pengembangan kapasitas profesional berbagai kelompok pengguna. Fungsi ini memperkuat posisi perpustakaan sebagai pusat pembelajaran dan pengembangan kompetensi berbasis pengetahuan.

Sementara itu, kategori kolaborasi dan berbagi pengetahuan diwujudkan melalui kegiatan *sharing session* "Membangun Kolaborasi, Menguatkan Organisasi", *knowledge sharing* pengelolaan terbitan berkala dan kolaborasi implementasi *Agricultural Knowledge Center* bersama perguruan tinggi. Kegiatan ini memperlihatkan bahwa P3D berfungsi sebagai ruang yang mempertemukan berbagai aktor, termasuk akademisi, peneliti, pustakawan, dan pengelola program. Kehadiran forum tersebut menunjukkan bahwa fungsi *third place* pada P3D tidak hanya terjadi pada level pengguna perpustakaan, tetapi juga pada level komunitas profesional yang memanfaatkan ruang perpustakaan sebagai tempat membangun jejaring, berbagi pengalaman, dan memperkuat kolaborasi.

Gambar 4. Dokumentasi kegiatan di P3D



Sumber: Data Layanan BB PUSTAKA

Peningkatan pemanfaatan P3D pada tahun 2026 juga diduga berkaitan dengan semakin beragamnya kegiatan yang diselenggarakan di ruang tersebut. Selama tahun 2026, BB PUSTAKA lebih banyak menyelenggarakan kegiatan-kegiatan di P3D. Ragam kegiatan yang lebih banyak dibandingkan tahun-tahun sebelumnya memperluas segmen pengguna yang terlibat, mulai dari pelajar, mahasiswa, masyarakat umum, komunitas pertanian, pustakawan, akademisi,

DOI: https://doi.org/10.15408/lij.
© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

hingga ASN. Temuan ini mengindikasikan adanya hubungan positif antara intensitas program yang diselenggarakan dengan tingkat pemanfaatan ruang perpustakaan. Dengan kata lain, peningkatan kunjungan P3D tidak semata-mata dipengaruhi oleh keberadaan fasilitas dan koleksi, tetapi juga oleh kemampuan perpustakaan menghadirkan aktivitas yang relevan dengan kebutuhan masyarakat. Kondisi tersebut sejalan dengan pandangan bahwa perpustakaan yang aktif menyelenggarakan program pembelajaran dan keterlibatan komunitas cenderung memiliki tingkat partisipasi pengguna yang lebih tinggi karena menawarkan pengalaman yang melampaui fungsi layanan informasi konvensional.

Secara keseluruhan, hasil analisis menunjukkan bahwa aktivitas yang berlangsung di P3D didominasi oleh kegiatan pembelajaran, pengembangan kapasitas, dan pertukaran pengetahuan. Kondisi ini mengindikasikan bahwa fungsi utama P3D tidak terbatas pada penyediaan akses informasi, tetapi telah berkembang menjadi ruang pembelajaran publik yang aktif. Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Mehta dan Cox (2021) yang menunjukkan bahwa perpustakaan modern semakin berfungsi sebagai ruang yang mendukung kegiatan belajar dan pengembangan diri, serta memperkuat pandangan bahwa perpustakaan memiliki peran penting dalam mendukung pembelajaran sepanjang hayat.

**Persepsi Pengguna terhadap P3D**

Analisis terhadap 89 ulasan Google pengguna Gedung P3D (data pada tanggal 15 Juni 2026) menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi dengan skor rata-rata 4,8 dari 5. Sebagian besar ulasan menyoroti kenyamanan ruang, suasana yang tenang, kebersihan fasilitas, ketersediaan akses internet, serta keramahan petugas. P3D tidak hanya dipersepsikan sebagai perpustakaan, tetapi juga sebagai ruang belajar, ruang kerja, dan *coworking space* yang mendukung aktivitas akademik maupun profesional.

Tema yang paling dominan adalah kenyamanan ruang belajar. Pengguna secara konsisten menggambarkan P3D sebagai tempat yang sepi, nyaman, dan kondusif untuk membaca, mengerjakan tugas, bekerja dari jarak jauh, maupun kegiatan belajar mandiri. Selain itu, keberadaan fasilitas digital seperti wifi gratis dan komputer menjadi faktor penting yang meningkatkan kepuasan pengguna.

Tingginya tingkat kepuasan pengguna tersebut tidak terlepas dari komitmen BB PUSTAKA dalam meningkatkan kualitas layanan secara berkelanjutan. Sebagai pengelola P3D, BB PUSTAKA secara aktif berupaya menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, aman, dan mendukung kebutuhan pengguna melalui penyediaan berbagai fasilitas pendukung, pemeliharaan sarana dan prasarana, serta pengembangan program layanan yang

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

relevan. Selain itu, masukan pengguna yang diperoleh melalui survei kepuasan pengguna maupun kanal umpan balik lainnya secara rutin dievaluasi dan ditindaklanjuti sebagai bagian dari upaya perbaikan layanan. Perhatian terhadap kenyamanan dan kepuasan pengguna tersebut tercermin dalam persepsi positif yang muncul pada ulasan pengguna, khususnya terkait suasana ruang yang kondusif, fasilitas yang memadai, akses internet, serta keramahan petugas. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengembangan P3D tidak hanya berorientasi pada penyediaan informasi dan koleksi, tetapi juga pada penciptaan pengalaman pengguna (*user experience*) yang positif sebagai bagian dari penguatan fungsi perpustakaan sebagai ruang pembelajaran publik dan *third place*.

Gambar 4. Fasilitas dan Suasana Gedung P3D




Sumber: Dokumentasi foto yang diunggah pengguna melalui *Google Review* Gedung P3D

Meskipun demikian, beberapa ulasan menunjukkan masih adanya aspek yang perlu diperbaiki, terutama terkait keterbatasan koleksi fisik, jam layanan yang dianggap relatif singkat, serta perlunya peningkatan konsistensi informasi layanan kepada pengunjung. Beberapa pengguna juga menyoroti perlunya peningkatan promosi agar keberadaan P3D lebih dikenal masyarakat luas.

**P3D sebagai *Third place***

Berdasarkan hasil penelitian, P3D menunjukkan sejumlah karakteristik yang sejalan dengan konsep *third place* yang mendukung pembelajaran, interaksi sosial, dan pengembangan komunitas.

Pertama, P3D menunjukkan karakteristik sebagai ruang yang terbuka bagi berbagai kelompok masyarakat. Data kunjungan menunjukkan bahwa pengguna P3D berasal dari latar belakang pekerjaan, pendidikan, dan jenis kelamin yang beragam. Dominasi mahasiswa dan pelajar menunjukkan kuatnya fungsi pembelajaran yang dimiliki P3D, sementara kehadiran ASN, guru, peneliti, dosen, pustakawan, pegawai swasta, dan masyarakat umum

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

menunjukkan bahwa ruang ini dimanfaatkan oleh komunitas yang jauh lebih luas daripada sekadar pengguna sektor pertanian. Keragaman tersebut mencerminkan sifat inklusif yang menjadi salah satu karakteristik utama *third place*.

Kedua, P3D berfungsi sebagai ruang pembelajaran publik. Temuan penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar kegiatan yang diselenggarakan di P3D berorientasi pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan masyarakat. *Workshop* tanaman obat, pelatihan urban farming, edukasi pertanian anak, pelatihan pengolahan sampah organik, pelatihan kreator konten digital, *workshop* kebahasaan, hingga bimbingan teknis penulisan ilmiah menunjukkan bahwa fungsi utama P3D tidak hanya menyediakan akses terhadap informasi, tetapi juga memfasilitasi proses pembelajaran yang aktif dan partisipatif. Temuan ini sejalan dengan pandangan bahwa perpustakaan modern berperan sebagai pusat pembelajaran sepanjang hayat (*lifelong learning*) yang mendukung pengembangan kapasitas masyarakat (Thiele & Klagge, 2021).

Ketiga, P3D berfungsi sebagai ruang pertukaran pengetahuan dan interaksi sosial. Berbagai kegiatan berbentuk diskusi, *knowledge sharing*, pelatihan, dan kolaborasi mempertemukan individu maupun komunitas dengan latar belakang yang berbeda dalam satu ruang yang sama. Dalam kegiatan tersebut, perpustakaan tidak hanya menjadi tempat memperoleh informasi, tetapi juga menjadi arena pertukaran pengalaman, pembelajaran bersama, dan pembentukan jejaring sosial berbasis pengetahuan. Fungsi ini sejalan dengan temuan Peterson (2023) dan White dan Martel (2022) yang menempatkan perpustakaan sebagai ruang perjumpaan sosial dan penguatan modal sosial masyarakat.

Keempat, karakteristik *third place* pada P3D juga tercermin dari persepsi penggunanya. Analisis dari *Google Review* menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi. Sebagian besar pengguna mengapresiasi suasana yang nyaman, lingkungan yang tenang, fasilitas yang bersih, akses internet yang memadai, serta keramahan petugas. Menariknya, banyak pengguna memandang P3D sebagai ruang belajar, ruang kerja, bahkan *coworking space* yang mendukung aktivitas akademik maupun profesional. Persepsi tersebut menunjukkan bahwa daya tarik P3D tidak hanya terletak pada koleksi dan layanan informasi, tetapi juga pada kualitas ruang yang mampu mendukung aktivitas belajar dan bekerja secara nyaman. Dalam literatur *third place*, kenyamanan, rasa betah, dan pengalaman positif pengguna merupakan elemen penting yang mendorong keterikatan terhadap suatu ruang (Mehta & Cox, 2021).

Meskipun demikian, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa karakteristik *third place* yang berkembang pada P3D memiliki ciri khas tersendiri.

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

Berbeda dengan banyak perpustakaan umum yang berfungsi sebagai ruang rekreasi dan aktivitas sosial informal, P3D lebih menonjol sebagai ruang pembelajaran publik, pengembangan kapasitas, dan pertukaran pengetahuan. Karakteristik ini tercermin baik dari jenis kegiatan yang diselenggarakan maupun dari persepsi pengguna yang memanfaatkan ruang tersebut untuk belajar, bekerja, dan mengembangkan diri. Dengan kata lain, bentuk *third place* yang berkembang di P3D lebih dekat pada konsep *knowledge-based third place*, yaitu ruang publik yang berpusat pada pembelajaran, literasi, dan pengembangan kapasitas masyarakat.

Berdasarkan keseluruhan temuan, P3D menunjukkan sebagian besar karakteristik *third place* yang dijelaskan dalam literatur. Keterbukaan terhadap berbagai kelompok masyarakat, dominasi aktivitas pembelajaran, keberadaan forum pertukaran pengetahuan, tingginya tingkat kepuasan pengguna, serta persepsi masyarakat terhadap P3D sebagai ruang belajar dan ruang kerja menunjukkan bahwa fungsi perpustakaan telah berkembang melampaui peran tradisional sebagai penyedia informasi. Dalam konteks perpustakaan pertanian, temuan ini memperlihatkan bahwa P3D tidak hanya berperan sebagai pusat informasi pertanian, tetapi juga sebagai ruang publik berbasis pengetahuan yang mendukung pembelajaran, interaksi, dan jejaring sosial, serta pengembangan komunitas di era digital.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa Gedung P3D telah berkembang melampaui fungsi tradisional perpustakaan sebagai penyedia informasi pertanian. Data kunjungan periode 2022–2026 menunjukkan bahwa P3D tetap dimanfaatkan secara aktif oleh masyarakat, yang mengindikasikan bahwa ruang fisik perpustakaan masih relevan di tengah berkembangnya akses informasi digital.

Karakteristik pengguna menunjukkan bahwa P3D dimanfaatkan oleh berbagai kelompok masyarakat dengan latar belakang pekerjaan, pendidikan, dan jenis kelamin yang beragam. Dominasi mahasiswa dan pelajar mengindikasikan kuatnya fungsi pembelajaran yang dimiliki P3D, sementara kehadiran ASN, guru, peneliti, pustakawan, akademisi, dan masyarakat umum menunjukkan bahwa layanan perpustakaan menjangkau komunitas yang lebih luas daripada sektor pertanian semata.

Analisis kegiatan menunjukkan bahwa P3D berfungsi sebagai ruang pembelajaran publik melalui berbagai *workshop*, pelatihan, diskusi, dan kegiatan berbagi pengetahuan. Temuan ini diperkuat oleh persepsi pengguna yang tercermin dalam ulasan *Google Review* dengan skor rata-rata 4,8. Pengguna

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

mengapresiasi kenyamanan ruang, suasana yang kondusif, fasilitas yang memadai, serta fungsi P3D sebagai tempat belajar, bekerja dan berjejaring.

Berdasarkan sintesis seluruh temuan, P3D menunjukkan sebagian besar karakteristik *third place*, yaitu sebagai ruang yang terbuka bagi berbagai kelompok masyarakat, mendukung pembelajaran publik, memfasilitasi pertukaran pengetahuan, dan menyediakan lingkungan yang nyaman untuk belajar. Namun demikian, karakteristik *third place* yang berkembang pada P3D lebih menonjol sebagai *knowledge-based third place*, yaitu ruang publik berbasis pengetahuan yang mendukung pembelajaran, pengembangan kapasitas, dan diseminasi pengetahuan. Temuan ini menunjukkan bahwa perpustakaan pertanian memiliki potensi untuk dikembangkan sebagai *public knowledge hub* yang semakin relevan dengan kebutuhan masyarakat di era digital.

## REFERENSI

Barrios-Martínez, C., Cuevas-Cerveró, A., & Gómez-Hernández, J.-A. (2024). Creating social capital in the public library. *Revista Española de Documentación Científica*, *47*(1). https://doi.org/10.3989/redc.2024.1.1453

Biglin, J. (2021). Photovoice accounts of *third place*s: Refugee and asylum seeker populations' experiences of therapeutic space. *Health and Place*, *71*. https://doi.org/10.1016/j.healthplace.2021.102663

Fitriyanti, N., Nugroho, P. A., & Nafisa, F. (2025). Perpustakaan sebagai tempat istirahat dan relaksasi para akademisi. *Library Insight Journal*, *2*(1), 69–83. https://doi.org/https://doi.org/10.15408/lij.v2i1.48997

Mandiá-Rubal, S. (2026). Artificial intelligence and the library as *Third place*: cognitive automation and the reconfiguration of labour. *Journal of Documentation*, *82*(2), 453–466. https://doi.org/10.1108/JD-11-2025-0346

Mehta, P., & Cox, A. (2021). At Home in the Academic Library? A Study of Student Feelings of "Homeness." *New Review of Academic Librarianship*, *27*(1), 4–37. https://doi.org/10.1080/13614533.2018.1547774

Morgado, F., Nakano, M., Vizim, M., de Campos, A. C. R., de Lima, C. M. S., & Sacco, P. C. G. (2022). Living library as a *third place*: an encounter of generations in times of uncertainty. *Foro de Educacion*, *20*(1), 197–213. https://doi.org/10.14516/FDE.932

Oldenburg, R., & Brissett, D. (1982). The *Third place*. *Qualitative Sociology*, *5*, 265–284. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/BF00986754

Peterson, M. (2023). Public Libraries and Spaces of Micro Connection in the Intercultural City. *Central and Eastern European Migration Review*, *12*(1), 65–79. https://doi.org/10.54667/ceemr.2023.03

Rifai, A. (2025). Dari kepustakawanan struktural ke kultural : Mengubah arah dan paradigma kepustakawanan Indonesia. *Library Insight Journal*, *2*(1), 47–56.

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*

https://doi.org/https://doi.org/10.15408/lij.v2i1.50454

Skachenko, O., Prokopenko, L., & Malshakova, A. (2024). Studying the Effectiveness of Interaction Between Libraries and Students in an Interactive Online Environment in Crisis Conditions. *International Information and Library Review*, *56*(3), 314–321. https://doi.org/10.1080/10572317.2024.2381185

Thiele, K., & Klagge, B. (2021). *Third place*s and educational justice: Public libraries in the context of covid-19. *Erdkunde*, *75*(1), 31–49. https://doi.org/10.3112/erdkunde.2021.01.03

Wakeling, S., Hider, P., Chan, X. W., & Xerri, M. J. (2026). Libraries as a '*Third place*' for Remote Workers: A Survey of Australian Workplace Preferences. *Public Library Quarterly*. https://doi.org/10.1080/01616846.2026.2667109

White, B., & Martel, M. D. (2022). An Intercultural Framework for Theory and Practice in *Third place* Libraries. *Public Library Quarterly*, *41*(3), 217–235. https://doi.org/10.1080/01616846.2021.1918968

Wood, E. (2021). Libraries Full Circle: The Cross Section of Community, the Public Sphere, and *Third place*. *Public Library Quarterly*, *40*(2), 144–166. https://doi.org/10.1080/01616846.2020.1737491

Wyatt, D., & Leorke, D. (2024). Playing in the "*Third place*": How Games and Play Are Transforming Public Libraries. *Space and Culture*, *27*(2), 254–273. https://doi.org/10.1177/12063312231223118

Yanto, M., Rizqiyah, N., Mustajab, & Masrurah, W. (2025). Transformasi atau Stagnasi ? Menakar Peran Perpustakaan di Tengah Arus Teknologi. *Library Insight Journal*, *2*(1), 84–95. https://doi.org/https://doi.org/10.15408/lij.v2i1.49007

*DOI: https://doi.org/10.15408/lij.*
*© 2024 The Author(s). Published by (Institution). This is an open access article under the CC BY license (http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)*