

## ***ANALYZING GENERATION Z CHARACTERISTICS AS LIBRARY INTERIOR DESIGN PREFERENCES***

### **ANALISIS KARAKTERISTIK GENERASI Z SEBAGAI PREFERENSI DESAIN INTERIOR PERPUSTAKAAN**

**Mahendra Nur Hadiansyah<sup>1</sup>, Nabila Hana Salimah<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Desain Interior, Universitas Telkom

<sup>1</sup>mahendrainterior@telkomuniversity.ac.id

<sup>2</sup>nabilahana100700@gmail.com

**Abstract:** *Library as a public place with facilities that meet the needs of education, research, information preservation and user recreation has an important role in the growth of generation Z in Indonesia. However, as a place that can accommodate the various productive activities of generation Z, libraries are still of little interest to generation Z. Therefore, it is necessary to analyze the character of generation Z and its application into a library interior design with the aim of making the library interior in accordance with their needs and character so that the library can be more attractive to generation Z. This research was conducted qualitatively at selected locations where the productive Generation Z carried out their activities at several locations in the city of Bandung. There are stages through several methods including literature study, observation, and questionnaires, then further analyzed using the comparison matrix method from the data that had been obtained. The results of the study found that there are several aspects in the library interior that can be adapted to the character of generation Z, first is the character of phigital, practical and independent with the provision of digital-based facilities, then the character likes to interact with the application of dynamic layouts in reading and study areas, as well as the provision of webcams and LCDs to support remote interaction, then the creative and innovative character with the application of an attractive and not monotonous library atmosphere, next is the character of multitasking with the provision of semi-formal areas, then the last is the ambitious character with the application of the separation of noisy areas and quiet areas in the library area.*

**Keywords:** *Generation Z, Preference, Design, Interior, Library.*

**Abstrak:** Perpustakaan sebagai sebuah tempat umum dengan fasilitas yang memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian informasi dan rekreasi pengguna memiliki peran penting dalam pertumbuhan generasi Z di Indonesia. Namun sebagai tempat yang dapat menampung berbagai aktivitas produktif generasi Z, perpustakaan masih sepi diminati oleh generasi Z. Oleh karenanya diperlukannya suatu analisis tentang karakter generasi Z dan pengaplikasiannya ke dalam suatu desain interior perpustakaan dengan tujuan menjadikan interior perpustakaan sesuai dengan kebutuhan, dan karakter mereka sehingga perpustakaan dapat lebih diminati oleh generasi Z. Dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif pada lokasi terpilih dimana generasi Z produktif melakukan aktivitasnya pada beberapa lokasi di kota Bandung. Terdapat tahapan melalui beberapa metode diantaranya studi pustaka, observasi, dan kuesioner, selanjutnya dianalisis menggunakan metode matriks perbandingan dari data yang telah diperoleh. Hasil dari penelitian diketahui bahwasannya terdapat beberapa aspek dalam interior perpustakaan yang dapat disesuaikan dengan karakter generasi Z, pertama adalah karakter phigital, praktis dan mandiri dengan penyediaan fasilitas berbasis digital, lalu karakter senang berinteraksi dengan pengaplikasian layout dinamis pada area baca dan belajar, juga pengadaan webcam dan LCD untuk mendukung interaksi jarak jauh, lalu karakter kreatif dan inovatif dengan pengaplikasian suasana perpustakaan yang menarik dan tidak monoton, selanjutnya adalah karakter multitasking dengan pengadaan area semi formal, lalu yang terakhir adalah karakter ambisius dengan pengaplikasian pemisahan area bising dan area hening di area perpustakaan.

**Kata kunci :** *Generasi Z, Preferensi, Desain, Interior, Perpustakaan.*

## 1. PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 43 tahun 2007 tentang perpustakaan pada Bab I Pasal I menjelaskan bahwasannya “Perpustakaan adalah institusi pengelola koleksi karya tulis, karya cetak, dan atau karya rekam secara profesional dengan sistem yang baku guna memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian, informasi dan rekreasi para pemustaka” (DPR, 2007).

Pada era teknologi informasi saat ini, pemustaka berkunjung ke perpustakaan tidak hanya untuk meminjam buku tetapi juga melakukan berbagai aktivitas untuk belajar, membaca, mengakses internet, juga untuk berkolaborasi dengan teman seperti untuk berdiskusi, belajar kelompok, dan sebagainya. Untuk itulah perpustakaan harus menyediakan ruang beserta fasilitasnya yang sesuai dengan kebutuhan pemustaka (Wiyarsih, 2017).

Seiring berkembangnya jaman, lahirlah generasi baru yang mendominasi negeri ini dengan karakter yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Dari hasil sensus penduduk tahun 2020 dinyatakan bahwasannya generasi Z yang lahir pada rentang tahun 1997 sampai 2012 merupakan generasi yang mendominasi komposisi penduduk Indonesia yaitu sebesar 27,94%. Ini artinya, keberadaan Generasi Z memegang peranan penting dan memberikan pengaruh pada perkembangan Indonesia saat ini dan nanti (Rakhmah, 2021) . Adanya perubahan dominasi generasi menyebabkan karakteristik dan kebutuhan masyarakat berubah dan berkembang menjadikan fasilitas-fasilitas publik perlu ikut menyesuaikan perkembangan tersebut, tidak terkecuali perpustakaan (Putri & Rahardjo, 2019).

Perpustakaan di Indonesia sebagai sebuah tempat umum dengan fasilitas yang memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian informasi dan rekreasi, pada kenyataannya masih sepi diminati oleh generasi Z. hasil kuesioner yang diisi oleh 51 responden generasi Z menyatakan bahwasannya 36 diantaranya hanya mengunjungi perpustakaan sebanyak 1-5 kali selama satu semester dan 42 diantaranya lebih memilih tempat lain untuk melakukan aktivitas mereka. Berbagai alasan diutarakan, namun dominasi alasan tersebut adalah suasana perpustakaan yang kurang nyaman, kurang menarik, terlalu formal dan kaku jika dibandingkan dengan tempat lain seperti *co-working space* dan *café*.

Dibentuk dari beragam peristiwa sosial, dari hasil penelitian David dan Jonah Stillman, generasi Z memiliki berbagai kareakteristik. Pertama adalah Figital yang artinya generasi Z mampu menjadikan teknologi sebagai jembatan yang menghubungkan dunia digital dan dunia fisik. Hal ini menjadikan mereka bergantung terhadap teknologi. Kedua adalah Hiper-Kustomisasi yang artinya generasi Z mampu memahami dirinya sendiri, mereka terbiasa menentukan kebutuhan apa yang mereka butuhkan dan perlu mereka dapatkan. Mereka menyukai segala sesuatu yang khas dan unik sesuai dengan kepribadian mereka. Ketiga adalah Realistis yang artinya generasi Z Terbiasa berfikir logis dan melihat dunia apa adanya. Dibesarkan disaat dunia sedang mengalami resesi ekonomi besar-besaran, di Amerika terjadi pada tahun 2009, sementara di Indonesia terjadi pada tahun 1998, 2008 serta 2013, menjadikan generasi Z memiliki pemikiran bahwasannya usaha keras belum jadi penentu keberhasilan mereka. Keempat adalah FOMO yang artinya Generasi Z hidup di saat sosial media sudah menjadi bagian dari keseharian mereka dimana setiap orang

mengunggah kegiatan mereka, yang seringkali menjadi tren menyebabkan generasi Z memiliki sifat FOMO atau *Fear of Missing Out* yang artinya Generasi Z merupakan generasi yang *up to date* sehingga takut ketinggalan tren dan informasi. Kelima adalah *Weconomist* yang artinya kecanggihan teknologi telah menciptakan suatu konsep bernama *sharing economy* yang diinisiasi oleh milenial sehingga generasi Z sudah terbiasa dengan konsep ekonomi berbagi ini. Konsep *sharing economy* menjadikan generasi Z berpikir dengan praktis, contohnya mereka lebih tertarik menggunakan ojek online dibandingkan membeli mobil, atau lebih memilih menyewa apartment dibandingkan membeli rumah. Dengan kepraktisan mereka, selama gratis atau dapat disewa, memiliki atau membeli tidak menjadi prioritas bagi mereka. Keenam adalah DIY yang artinya dengan hadirnya beragam platform seperti Youtube dan Google menjadikan generasi Z memiliki karakter DIY atau *Do It Yourself* yang artinya mereka lebih menyukai melakukan sesuatu sendiri bermodalkan informasi yang mereka dapatkan di internet. Lalu yang terakhir adalah Terpacu, resesi yang membuat generasi sebelumnya mudah goyah serta laju perubahan dunia yang berubah dengan cepat dan sulit dikejar menjadikan mereka giat dan kompetitif. Dalam sebuah riset yang dilakukan oleh Stillman, 72 % generasi Z menyatakan jika mereka merasa kompetitif terhadap orang yang melakukan pekerjaan sama dengan mereka (Stillman et al., 2018).

Selain itu, menurut studi yang dilakukan oleh Tracy Francis dan Fernanda Hoefel dari McKinsey, karakter generasi Z terbagi menjadi 4 kelompok. Pertama adalah *The Undefined ID* artinya Generasi Z merupakan generasi yang terbuka terhadap perbedaan dan menghargai bentuk ekspresi diri setiap orang sehingga menjadikan generasi Z menyadari pentingnya pencarian jati diri sehingga mereka memiliki keterbukaan untuk memahami keunikan tiap individu. Kedua adalah *The Communaholic* artinya dengan memanfaatkan teknologi yang ada, generasi Z senang mengikuti berbagai komunitas untuk memperluas manfaat yang dapat mereka berikan kepada perorangan maupun publik. Selanjutnya adalah *The Dialoguer* yang artinya Generasi Z memiliki pemikiran terbuka dan senang berinteraksi dengan individu atau kelompok yang menjadikannya yakin bahwa pemikiran tiap individu berbeda. Generasi Z juga percaya akan pentingnya komunikasi dalam menyelesaikan permasalahan dan juga mereka percaya bahwa perubahan dapat hadir lewat dialog. Dan yang terakhir adalah *The Realistic* yang artinya Sesuai dengan karakter generasi Z menurut stillman, studi dari McKinsey juga meyakini bahwasannya generasi Z cenderung lebih analitis dan realistis dalam mengambil keputusan. Generasi Z juga merupakan generasi yang mandiri dalam proses belajar menjadikan mereka senang untuk memegang kendali akan keputusan yang mereka pilih (Francis & Hoefel, 2018).

Selain studi yang dilakukan oleh Stillman dan Mckinsey, dari hasil survey yang dilakukan The Harris Poll menyatakan bahwasannya Generasi Z memiliki karakter kreatif dan inovatif. Kreatif dapat diartikan sebagai kemampuan menanggapi, dan memberikan jalan keluar segala pemecahan yang ada. Jalan keluar yang didapat dari proses kreatif, ialah inovasi (Campbell & Mangunhardjana, 2017) . Generasi Z juga *multitask* dengan menggunakan gawai sekaligus menonton televisi. Hal ini menandakan bahwasannya generasi Z dapat melakukan beberapa hal sekaligus di waktu bersamaan (Garibian, 2022).

Selain itu generasi Z memiliki karakter blending di perpustakaan dimana mereka bisa melakukan perpindahan aktivitas dengan cepat seperti minum, memakai ponsel atau laptop, membaca, dan mengobrol dengan temannya (Winter, 2019).

Jika ditinjau dari berbagai penelitian dan teori terkait karakteristik generasi Z tersebut, dari karakter dan perilaku generasi Z munculnya alasan ketidak sesuaian kebutuhan terhadap aktivitas dalam perpustakaan muncul karena desain interior yang ada tidak dapat mengakomodirnya. Dalam kehidupannya generasi Z cenderung mendatangi tempat tertentu untuk dapat berinteraksi dengan sesama generasinya sambil melakukan menyelesaikan aktivitasnya baik secara mandiri atau bersama (Siregar, et.al, 2023). Generasi Z lahir di era kemajuan teknologi, sehingga tak lepas dengan keberadaan gawai yang membantu dalam keseharian kehidupannya. Selain itu generasi ini akan sangat tertarik dan menyenangkan hal-hal yang membuat kagum atas suatu kemajuan teknologi yang dapat berinteraksi secara langsung dengan dirinya (Wahyuni, 2021). Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa generasi Z cenderung lebih suka yang lebih banyak menyediakan dalam bentuk konten digital layaknya pada perpustakaan digital (Winoto, 2021). Menurut Fang Xu, frekuensi berkunjung ke perpustakaan berbanding lurus dengan fasilitas dan akses informasi seperti contohnya berupa kemudahan mencari koleksi yang tersedia lewat katalog digital di perpustakaan yang disediakan (Fang Xu & Jia Tina Du, 2018). Kondisi tersebut pada akhirnya jika ingin memfasilitasi kebutuhan generasi Z dalam sebuah ruang selain beraktivitas perlu mempertimbangkan bagaimana mereka berinteraksi baik dengan lingkungan maupun orang lain di sekitarnya khususnya pada interior perpustakaan. Ada empat unsur utama kebutuhan pengguna yang perlu diperhatikan untuk merancang ruang publik perpustakaan yang ideal untuk generasi Z, diantaranya akses yang mudah dijangkau, penyesuaian akan aktivitas, interaksi sosial, serta kenyamanan dan suasana yang menyesuaikan kebutuhan generasi Z akan memberikan motivasi untuk kembali datang (Akhmadi et al., 2020)

Pada penelitian sebelumnya dilakukan oleh Kristina (2018) lebih menekankan pada penelusuran pengguna perpustakaan terbanyak yaitu generasi Z dan lebih mengamati bagaimana karakteristik dalam hal menerima informasi, pada akhirnya muncul saran untuk perpustakaan agar bertransformasi menyesuaikan kebutuhan generasi Z sebagai pengguna yang terbanyak. Sedangkan pada penelitian Magdalena, Tulistyantoro, dan Mulyono (2019) lebih mengarah pada bagaimana perancangan yang inovatif dalam memfasilitasi karakteristik generasi Z pada perpustakaan umum dan arsip kota Malang, hasil yang didapatkan adalah suatu rancangan berkonsep *Hybrid* dalam implementasinya. Sedangkan pada penelitian Akhmadi, Laksitarini, dan Nabila (2020) mengarah pada bagaimana preferensi generasi Z terhadap ruang atau area belajar pada perpustakaan yang sesuai dan nyaman ketika melakukan aktivitas belajar. Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya tersebut maka yang membedakan pada penelitian ini adalah bertujuan menganalisis bagaimana karakteristik generasi Z di lingkungan sosial khususnya pada sebuah ruang interior perpustakaan melalui studi kasus pada tiga lokasi yang berbeda di Bandung. Tentu hasil analisis akan bermanfaat menjadi suatu acuan berupa preferensi dalam mendesain

interior perpustakaan dalam memfasilitasi aktivitas serta lebih menarik dan diminati generasi Z untuk berkegiatan di ruang perpustakaan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan secara kualitatif pada lokasi terpilih dimana generasi Z produktif melakukan aktivitasnya di kota Bandung yaitu perpustakaan dan *coworking space* Bandung Creative Hub dan Open library Telkom University. Metode pengumpulan data melalui studi pustaka, observasi, dan kuesioner. Studi Pustaka merupakan metode yang dilakukan untuk mengkaji literatur mengenai konsep dan teori yang terkait dengan penelitian guna membangun konsep atau teori yang menjadi dasar suatu penelitian (Sujarweni, 2014). Langkah penelitian dilakukan secara bertahap. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah melakukan kajian teori dan literatur mengenai karakteristik generasi Z, hasil kajian ini digunakan sebagai pedoman analisis atas keterkaitan dengan data yang didapatkan dari tahapan selanjutnya yaitu observasi, dimana peneliti melakukan aktivitas mengamati unsur-unsur dari suatu objek yang dilihat dengan teliti yang kemudian diolah menjadi persepsi kemudian dirangkai menjadi informasi (Soewardikoen, 2019). Observasi dilakukan di perpustakaan dan *coworking space* Bandung Creative Hub dan Open library Telkom University. Selanjutnya melakukan penyebaran kuesioner dengan responden dari generasi Z secara random sampling sebanyak 100 responden yang tersebar di lokasi observasi dengan pertanyaan mengarah pada preferensi fasilitas dan desain dari sebuah perpustakaan yang sesuai dengan aktivitas mereka. Tahapan terakhir yang dilakukan adalah analisis melalui matriks yang disajikan secara tabulasi. Proses analisis secara jukstaposisi atau membandingkan dengan cara menjajarkan data yang telah diperoleh sebelumnya yaitu hasil kuesioner terhadap kajian teori dan literatur serta atas hasil pengamatan observasi yang telah dilakukan. Dengan matriks perbandingan ini, data dapat dibandingkan satu sama lain untuk mendapatkan kesimpulan penelitian.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Generasi Z memiliki berbagai karakteristik unik yang tidak dimiliki oleh generasi sebelumnya maupun setelahnya, karakteristik-karakteristik tersebut diantaranya adalah kreatif, inovatif, senang berinteraksi dan berkolaborasi, praktis, bergantung kepada teknologi, memiliki self awareness yang tinggi, independen, realistis, ambisius, terbuka dan dapat melakukan multitasking. Sehingga perlu adanya penyesuaian dari segi suasana, dan fasilitas perpustakaan dengan kebutuhan generasi Z guna meningkatkan jumlah kunjungan generasi Z ke perpustakaan.

Perpustakaan merupakan fasilitas publik yang menampung beragam aktivitas yang memenuhi kebutuhan pendidikan, penelitian, pelestarian informasi dan rekreasi pengguna diantaranya secara umum saat ini adalah generasi Z. Dari hasil kuesioner yang diperoleh pada 51 responden generasi Z, mayoritas dari mereka melakukan aktivitas mengerjakan tugas bersama dengan teman-temannya, dilanjut mencari referensi untuk tugas atau penelitian yang mereka kerjakan, lalu mengerjakan tugas/pekerjaan individu.

Observasi dilakukan di berbagai tempat generasi Z melakukan produktifnya, yaitu area perpustakaan dan *co working space* Bandung Creative Hub, dan Open Library Telkom

University untuk mengetahui aktivitas yang biasa dilakukan generasi Z. Lokasi pertama yaitu Bandung Creative Hub yang merupakan suatu fasilitas di yang didirikan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kota Bandung untuk mendukung perkembangan industri kreatif di kota Bandung. Setelah dilakukan observasi, pengunjung Bandung Creative Hub terdiri dari berbagai kalangan mulai dari siswa SMA, mahasiswa, hingga pekerja freelancer. Bandung Creative Hub menyediakan fasilitas yang sangat beragam mulai dari perpustakaan, ruang-ruang meeting, studio rekaman, hingga studio tari, namun untuk lingkup fasilitas yang di observasi pada penelitian ini dibatasi pada fasilitas perpustakaan dan *co working space* yang memiliki fungsi serupa dengan perpustakaan.

Pada perpustakaan Bandung Creative Hub terdapat beberapa pilihan area duduk mulai dari formal, semi formal, hingga santai. Area duduk formal didesain menggunakan meja besar dan kursi serta kubikel individu (Gambar 1.a). Pada area ini generasi Z biasanya melakukan pekerjaan individu mereka.



Gambar 1. Kubikel baca, Area santai, Coworking space

Selanjutnya adalah area semi formal yang didesain menggunakan meja besar lesehan (Gambar 1.b). Pada area ini generasi Z biasanya melakukan pekerjaan secara individu maupun berkelompok, konsep duduk lesehan di area ini menjadikan generasi Z dapat melakukan kegiatan mereka sambil bersantai. Yang terakhir merupakan area santai (Gambar 1.b). Area ini berupa kubikel dimana generasi Z dapat bersandar dan bersantai sambil melakukan aktivitas individu mereka seperti membaca buku ataupun bekerja dan belajar. Dalam mengerjakan pekerjaan mereka, keseluruhan generasi Z menggunakan gawai berupa laptop maupun ponsel.

Berbeda dengan perpustakaan yang memiliki berbagai macam pilihan area untuk bekerja dan belajar, area *co working space* Bandung Creative Hub (Gambar 1.c), hanya memiliki satu pilihan area untuk bekerja dan belajar dengan desain menggunakan meja yg lebar dan kursi yang diletakkan berdekatan dibandingkan area individu dengan sekat, menyikapi desain ruangan seperti itu, generasi Z tetap menggunakan area bersama meskipun melakukan kegiatan individu mereka. Tak jarang terjadi interaksi antar individu yang awalnya merupakan orang asing pada area ini. Desain area yang terbuka dan terhubung langsung dengan jalan raya di depannya menjadikan area *co working space* ini sering dimanfaatkan oleh generasi Z sebagai area santai untuk makan, mengobrol, dan lain sebagainya.

Pengamatan selanjutnya dilakukan di Open Library Telkom University yang merupakan perpustakaan perguruan tinggi milik Universitas Telkom. Sebagai institusi yang didominasi oleh mahasiswa, pengunjung dari Open Library didominasi oleh para generasi Z. di Open Library pengunjung dapat melakukan beragam aktivitas mulai belajar/bekerja secara individu atau kelompok, berdiskusi, hingga meminjam dan membaca buku. Open Library memiliki beragam pilihan area belajar dan bekerja sesuai dengan kebutuhan para generasi Z. Pertama merupakan area baca bersama dimana layout dari meja ditata untuk empat orang (Gambar 2.a).



Gambar 2. Area baca Bersama, Area baca individu, Area baca lesehan, Area digital dan multimedia

Meskipun ditata untuk aktivitas kolaborasi, area ini seringkali digunakan generasi Z untuk aktivitas individu mereka dan tidak menjadi hal yang jarang juga, terjadi interaksi antar individu yang tidak saling mengenal di area ini dikarenakan jumlah kursi yang terbatas. Kedua adalah area baca individu dimana area tersebut ditata dengan sekat atau dengan konsep bar menghadap ke arah bukaan jendela (Gambar 2.b), area ini digunakan oleh generasi Z sebagai area untuk mengerjakan pekerjaan individu dengan lebih fokus. Serta yang terakhir adalah area baca lesehan dengan konsep area yang lebih fleksibel sehingga generasi Z pada area ini seringkali melakukan aktivitasnya dengan lebih santai seperti sambil berbaring, ataupun berselonjor kaki (Gambar 2.c).

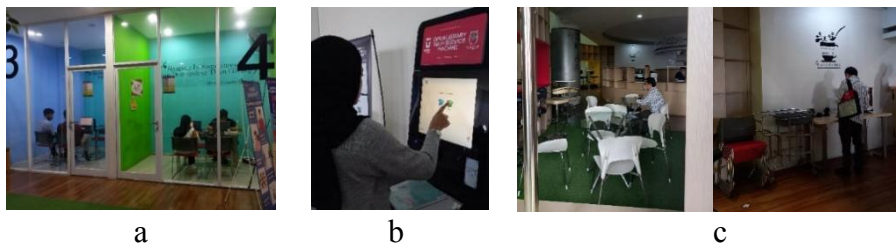
Dalam mengerjakan aktivitasnya, keseluruhan generasi Z menggunakan gawai mereka masing-masing mulai dari laptop, tab, hingga ponsel. Tidak jarang juga generasi Z menggunakan gawai mereka untuk berinteraksi dengan rekan atau mengikuti kelas secara online. Selain menggunakan gawai mereka masing-masing, generasi Z juga dapat menggunakan komputer yang tersedia di area digital dan multimedia open library untuk keperluan browsing, bekerja, ataupun belajar (Gambar 2.d).

Selain area membaca dan belajar, Open Library juga menyediakan fasilitas ruangan diskusi (Gambar 3.). Ruangan-ruangan diskusi tersebut dapat digunakan setelah adanya reservasi terlebih dahulu lewat website maupun registrasi melalui area sirkulasi perpustakaan. generasi Z biasa menggunakan ruangan ini sebagai tempat untuk meeting atau untuk mengerjakan tugas secara kelompok dengan lebih kondusif.

Terdapat beberapa pelayanan berbasis digital di Open Library Telkom University untuk kegiatan mencari hingga meminjam dan mengembalikan koleksi. Ketika mencari koleksi yang diinginkan, generasi Z dapat mencarinya terlebih dahulu di area penelusuran digital untuk mendapatkan informasi letak rak dan nomor buku (Gambar 3.b), lalu setelahnya



generasi Z dapat menuju area rak berdasarkan informasi yang didapat, dan jika ingin meminjam buku tersebut, terdapat self kiosk untuk meminjam atau mengembalikan buku secara mandiri. Selain melalui self kiosk, generasi Z juga dapat melakukan aktivitas meminjam dan mengembalikan buku di area sirkulasi Open Library yang nantinya akan dibantu oleh pustakawan yang bertugas.



Gambar 3. Ruang diskusi, Penelusuran digital dan Self Kiosk, Refreshment corner

Selain fasilitas fasilitas yang telah disebutkan sebelumnya, adapula fasilitas tambahan dengan nama refreshment corner (Gambar 3.c). generasi Z dapat mendapatkan minuman gratis berupa teh dan kopi untuk melepas penat dari kegiatan mereka masing-masing. generasi Z pada area ini biasanya mengerjakan pekerjaan mereka sambil menikmati minuman yang tersedia secara individu maupun berkelompok.

Dari literatur-literatur yang telah dijabarkan serta observasi mengenai kegiatan generasi Z di perpustakaan, dapat disimpulkan bahwasannya generasi Z memiliki berbagai macam karakter yang dapat dikelompokkan menjadi lima kelompok karakter yaitu pertama, Bergantung kepada teknologi, Praktis, dan mandiri. Kedua, senang berinteraksi dan berkolaborasi. Ketiga, kreatif dan inovatif. Keempat, multitasking. Dan yang terakhir adalah realistis dan ambisius.

Dengan karakter-karakter tersebut, perpustakaan perlu melakukan penyesuaian terhadap karakter pengguna saat ini. Widjaja dalam Achmad menyatakan bahwa arsitektural perpustakaan perlu dibenahi untuk menarik masyarakat yang memanfaatkan fasilitas tersebut. Bangunan perpustakaan selama ini masih terkesan konvensional sehingga sudah saatnya dirancang dengan memperhatikan unsur “fashionable dan fungsional” (Achmad et al., 2012). Ajie dalam penelitiannya pun menjelaskan bahwasannya variabel fisik interior perpustakaan berpengaruh sebanyak 41,30% terhadap pembentukan citra positif perpustakaan dibandingkan variabel nonfisik. Artinya dalam konteks penelitian ini perpustakaan perlu membenahi tata ruang agar dapat lebih diminati oleh generasi Z dengan memperhatikan estetika dan fungsi di dalamnya (Ajie, 2011).


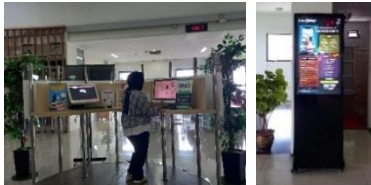


Menurut Lasa HS, produktivitas manusia yang bekerja di ruangan dipengaruhi oleh faktor pribadi (internal) dan faktor di luar dirinya (eksternal). Perasaan, emosi, motivasi, kesehatan, dan keyakinan seseorang mempengaruhi produktivitas mereka. Demikian pula lingkungan kerja sebagai faktor eksternal akan mempengaruhi produktivitas kerja. Lebih lanjut Lasa HS menyatakan bahwa dalam pencapaian kondisi lingkungan kerja itu dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti temperatur, sirkulasi udara, warna, pencahayaan,









suara, dan tata letak. Artinya tidak hanya dapat menarik minat generasi Z untuk mengunjungi perpustakaan, merancang perpustakaan yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan generasi Z dapat pula meningkatkan produktivitas mereka di dalam perpustakaan (Lasa HS, 2008).

Dari pengumpulan data yang telah dilakukan sebelumnya melalui literatur mengenai karakter generasi Z serta kuesioner dan pengamatan langsung mengenai aktivitas yang Generasi Z lakukan di perpustakaan, diperlukan analisa lebih jauh mengenai keterkaitan karakter generasi Z serta bagaimana preferensi desain interior perpustakaan yang sesuai.

Tabel 1. Analisis karakter Generasi Z serta preferensi desain dalam interior perpustakaan

No	Teori Literatur Karakter generasi Z	Hasil Observasi dan kuesioner	Hasil Analisis	Preferensi Desain
1	Generasi Z memiliki karakter bergantung kepada teknologi, Praktis, dan mandiri (Stillman et al., 2018) perpustakaan perlu mulai beralih ke koleksi digital seperti <i>ebook</i> , dan memfasilitasi area komunal (Aspenson, 2011)	Aktivitas mayoritas pengunjung menggunakan gawai dan <i>self kiosk</i> dimanfaatkan untuk meminjam dan mengembalikan buku. Mencari koleksi yang diinginkan secara mandiri secara digital.	Karakteristik generasi Z dapat diimplementasikan dalam interior perpustakaan dengan beberapa fasilitas digital <i>self service</i> untuk mengembalikan dan meminjam buku, penelusuran koleksi digital, serta <i>signage digital</i> pada perpustakaan. Mereduksi area koleksi fisik menjadi digital di dalam perpustakaan serta memperluas area komunal seperti area baca dan ruang diskusi.	 <p><i>Self kiosk</i> dapat digunakan generasi Z untuk mengembalikan dan meminjam buku secara mandiri.</p>  <p>Area penelusuran dan <i>sinage</i> digital dimana generasi Z mudah mencari informasi lokasi dan koleksi</p>
2	Generasi Z memiliki karakteristik senang berinteraksi dan terbuka (Francis & Hoefel, 2018)	Hasil kuesioner yang dibagikan, mayoritas responden melakukan aktivitas mengerjakan tugas bersama-sama. hasil observasi juga menunjukkan area baca seringkali dipenuhi oleh pengunjung yang	Karakter ini dapat diimplemerntasikan ke dalam interior berkonsep <i>open space</i> melalui penataan furnitur, konsep bentuk yang dinamis sehingga pengguna dapat berinteraksi satu sama lain dengan lebih leluasa.	  <p>Area duduk lesehan berkonsep terbuka dan layout ruang yang dinamis sehingga generasi Z dapat</p>

		sedang belajar atau bekerja kelompok. terkadang pengunjung pun biasanya berinteraksi dengan orang lain menggunakan gawai secara <i>online</i> .	Penyediaan <i>webcam</i> dan layar LCD pada ruang diskusi untuk mendukung aktivitas komunikasi online di ruang diskusi	berinteraksi dengan nyaman dan leluasa  Ruang diskusi difasilitasi webcam dan LCD sehingga generasi Z dapat berinteraksi secara online.
3	Menurut The Harris Poll (2020) Generasi Z memiliki karakter kreatif, dan inovatif sehingga Interior perpustakaan sebaiknya tidak kaku dan monoton seperti ruangan dominan putih, dan menggunakan furnitur konvensional dan standar (Putri & Rahardjo, 2019).	Aktivitas pengunjung Open Library maupun Bandung Creative Hub mayoritas bekerja dan belajar yang menuntut pemecahan masalah melalui berpikir kreatif dan inovatif.	Karakter ini dapat diimplementasikan dalam suasana ruang yang menarik dan tidak monoton pada perpustakaan guna menstimulasi otak generasi Z untuk memunculkan ide-ide kreatif	 Implementasi konsep warna dan bentuk yang bervariasi sehingga dapat menstimulasi generasi Z lebih kreatif
4	Karakteristik <i>Multitasking</i> menuntut penyesuaian sebagai tempat belajar & bekerja serta bersantai, relaksasi, dan juga bersosialisasi. (Garibian, n.d., 2022)& (Winter, 2019) Hal tersebut diimplementasi pada interior sesuai kebutuhan pengguna yang fleksibel dan dinamis secara multifungsi menggunakan furniture modular (Purnomo et al., 2021)	hasil observasi, pengunjung pada area semi formal maupun santai melakukan beberapa aktivitas bersamaan seperti bekerja, belajar, diskusi, dan bersantai.	Karakter ini dapat diimplementasikan dalam interior berupa penyediaan area santai yang dapat mendukung pengunjung yang ingin bekerja sambil bersantai. selain itu, penyediaan kafe untuk istirahat sejenak juga dapat diimplementasikan agar pengunjung dekat dan mudah beristirahat sejenak meninggalkan pekerjaannya.	  Penyediaan area semi formal dimana generasi Z dapat beraktivitas dan bersantai secara bersamaan.  Penyediaan kafetaria generasi Z dapat rehat sejenak dari kesibukan aktivitasnya

5	<p>Generasi Z memiliki karakter ambisius dan realistis untuk meraih cita-cita dan mimpi mereka (<i>Stillman et al., 2018</i>) . Ragam aktivitas di perpustakaan berpotensi kebisingan yang dapat mengganggu pengguna. Sehingga perlu pemisahan area bising dan area hening (<i>Mohanty, 2002</i>).</p>		<p>Karakter ini dapat diimplementasikan dalam interior berupa dinding pemisah dengan <i>treatment</i> akustik.</p>	 <p>Penerapan area bising dan area hening secara terpisah di perpustakaan sehingga generasi Z yang sedang melakukan aktivitas di area hening tidak terganggu dengan kebisingan. <i>Wayfinding</i> perlu diterapkan pula agar pengunjung dapat mengetahui zonasi area dalam perpustakaan.</p>
---	--	--	--	---

Selain sesuai dengan karakter generasi Z, implementasi beberapa aspek seperti suasana perpustakaan yang nyaman, serta pengadaan cafetaria, area kolaborasi, area baca santai, dan kemudahan akses digital berupa katalog digital dan *self kiosk* di area perpustakaan menurut beberapa hasil penelitian sebelumnya, dipercaya dapat diminati pengunjung untuk mengunjungi perpustakaan.

## 5. KESIMPULAN

Era generasi Z dewasa ini dengan karakter uniknya yang berbeda dengan generasi sebelumnya, menjadikan ruang publik termasuk perpustakaan perlu menyesuaikan perkembangan karakter penggunanya. Hasil penelitian didapatkan beberapa aspek dalam penyesuaian interior perpustakaan dengan karakter generasi Z menjadi lima aspek yaitu, pertama adalah karakter *phigital* (bergantung pada teknologi), praktis dan mandiri dapat diaplikasikan kedalam perpustakaan berupa penyediaan fasilitas berbasis digital seperti katalog digital, *self kiosk*, serta pengkonversian koleksi cetak menjadi koleksi digital. Kedua adalah karakter senang berinteraksi, dapat diaplikasikan berupa fasilitas area baca dan belajar dengan konsep dinamis sehingga memudahkan pengunjung berinteraksi sosial, juga pengadaan internet, webcam, dan LCD untuk mendukung interaksi jarak jauh. ketiga adalah karakter kreatif dan inovatif yang dapat diaplikasikan dalam suasana perpustakaan yang menarik dan tidak monoton dengan desain pada elemen-elemen interior seperti ceiling, dinding, lantai, furnitur serta penataan ruangan yang dibuat lebih bervariasi dan tidak konvensional. Keempat adalah *multitasking* yang dapat diaplikasikan berupa adanya area santai dimana pengunjung dapat melakukan aktivitas belajar atau bekerja sambil bersantai, serta pemberian fasilitas kafetaria untuk pengunjung keluar sejenak dari aktivitas mereka. terakhir adalah ambisius yang dapat diaplikasikan dalam pemisahan area bising dan area hening dalam perpustakaan. Melalui aplikasi penunjang lima aspek tersebut diharapkan perpustakaan dapat lebih diminati oleh generasi Z, yang dapat pula membantu perkembangan negeri saat ini maupun di masa yang akan datang.

## 6. KONTRIBUSI PENULIS

Mahendra Nur Hadiansyah sebagai peneliti dan Nabila Hana Salimah sebagai asisten peneliti. Tidak ada pendanaan dari pihak manapun dari penelitian ini atau bersifat pembiayaan mandiri. Tidak ada konflik kepentingan dalam penelitian ini dan pernyataan ini disebutkan dengan sebenar-benarnya dan dapat dipertanggung jawabkan.

## 7. DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, S., Mansur, S., & Suprayitno. (2012). *Layanan cinta: Perwujudan layanan prima ++ perpustakaan*. Sagung Seto.
- Ajie, M. D. (2011). Pengaruh Desain Interior Perpustakaan Terhadap Pembentukan Citra Positif Perpustakaan. *EduLib*, 1(1), 77–86.
- Akhmadi, A., Laksitarini, N., & Nabila, G. P. (2020). Preferensi Pengunjung Mahasiswa Generasi Z Masa Kini Terhadap Atribut Learning Space di Perpustakaan Akademik. *ARSITEKTURA*, 18(1), 109. <https://doi.org/10.20961/arst.v18i1.40967>
- Aspenson, A. (2011). *The 21st Century Library Building: Adjust or Wither*. <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>
- Campbell, D., & Mangunhardjana, A. M. (2017). *Mengembangkan Kreativitas*. PT. Kanisius.
- DPR. (2007). *DEWAN PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA dan PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA*.
- Fang Xu, & Jia Tina Du. (2018). Factors influencing users' satisfaction and loyalty to digital libraries in Chinese universities. *The Journal of Computers in Human Behavior*, 64–72.
- Francis, T., & Hoefel, F. (2018, November 12). 'True Gen': Generation Z and its implications for companies.
- Garibian, L. (2022). *Gen-Z Trusts Mobile, Social Content More Than Other Generations Do*. Retrieved April 18, 2022, from <https://www.marketingprofs.com/charts/2013/10462/gen-z-trusts-mobile-social-content-more-than-other-generations>
- Kristina (2018). Transformasi Perpustakaan Bagi Generasi Z. *Prosiding: Disruptive Technology: Opportunities and Challenges for Libraries and Librarians*. Trawas-Mojokerto, 20-21 Maret 2018 Seminar dan Call for Papers Dalam Rangka Dies Natalis Universitas Surabaya ke-50 Tahun 2018. Hal. 394-406. ISBN: 978-602 - 60099-3-7
- Lasa HS. (2008). *Manajemen Perpustakaan*. Gama Media.
- Magdalena, S., Tulistyantoro, L., Mulyono, H. (2019). Implementasi Konsep Hybrid Library Pada Perpustakaan Umum dan Arsip Kota Malang. *JURNAL INTRA*. Vol. 7 No. 2, (2019) 258-265
- Mohanty, S. (2002). *PHYSICAL COMFORT IN LIBRARY STUDY ENVIRONMENTS: OBSERVATIONS IN THREE UNDERGRADUATE SETTINGS*.
- Purnomo, Laksitarini, N., & Jihad. (2021). Adaptable and Instagrammable features in the interior of a University Library. *Dynamics of Industrial Revolution 4.0 Digital Technology and Cultural Evolution*, 341–345.

- Putri, A. T., & Rahardjo, S. (2019). APLIKASI FASILITAS DAN SUASANA INTERIOR. *Pustakaloka: Jurnal Kajian Informasi Dan Perpustakaan*, 11(1). <https://id.techinasia.com/milenial-dan-dunia-kerja>.
- Rakhmah, D. N. (2021). *Generasi Z Dominan, Apa Maknanya bagi Pendidikan Kita?*
- Siregar, M.R.A., Salsabila, A.S., Mutmainah, S.H., & Inzaghi, K.W. (2023). Memahami Perilaku Generasi Z di Kedai Kopi Bogor Timur. *Jurnal Riset Public Relations Unisba Press (JRPR)*. Volume : 3, No. : 1, Halaman : 1 – 6, Terbitan : Juli 2023.
- Soewardikoen, D. W. (2019). *Metodologi Penelitian Desain Komunikasi Visual*. Kanisius.
- Stillman, D., Stillman, J., & Jusuf, L. (2018). *Generasi Z : Memahami karakter generasi baru yang akan mengubah dunia kerja* . Gramedia.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi Penelitian: Lengkap, Praktis, dan Mudah Dipahami*. PT Pustaka Baru.
- Wahyuni, D. (2021). Perilaku Generasi Z dalam Pendidikan. *Gen Z Insights: Perspective on Education*. Halaman: 69-78. Unisri Press.
- Winter, E. (2019, April 15). *BLENDING, NESTING, AND MULTITASKING: HOW GENERASI Z'ERS USE THE LIBRARY*. <https://psmag.com/ideas/how-gen-zers-use-the-library>
- Winoto, Y., Ayudista, D., Rohman, A.S. (2021) SIKAP GENERASI Z TERHADAP PROGRAM PERPUSTAKAAN DIGITAL i-BAGENDIT: Survey terhadap Pemustaka dari Generasi Z di Perpustakaan Umum Kabupaten Garut. *Jurnal Pustaka Budaya*. Vol. 8, No. 1. Hal. 10-19. Januari 2021. pISSN: 2355-1186 | eISSN: 2442-779.
- Wiyarsih. (2017). PERSEPSI PEMUSTAKA TERHADAP DESAIN INTERIOR DI PERPUSTAKAAN FAKULTAS MIPA UGM. *Jurnal Perpustakaan*, 8(1), 65–74.