



Oleh: Lis Setyowati<sup>1</sup>  
Email: alis\_sala3@yahoo.com

# Pelajaran dari *Starbucks* untuk Perpustakaan

## Abstrak

Kehidupan masyarakat berubah secara dinamis. Ketika kehidupan pribadi semakin terkungkung oleh kegiatan individual dan ruang publik untuk bersosialisasi semakin terbatas, aktivitas orang untuk berinteraksi dengan orang lain tidak semakin surut. Ini terlihat dari maraknya budaya *hangout* di kalangan masyarakat *urban*. *Coffee shop* seperti *Starbucks* sebagai tempat *hangout* menjadi semakin dekat dengan kehidupan masyarakat. Kedekatan masyarakat *urban* dengan *coffee shop* ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan tempat alternatif untuk menghabiskan waktu, selain kantor dan rumah. Fenomena ini kiranya bisa menjadi bahan refleksi bagi perpustakaan untuk dapat mengembangkan diri agar bisa tetap relevan dengan perkembangan yang terjadi dalam masyarakat.

**Kata kunci:** *perpustakaan, tempat ketiga, third place*

## Pendahuluan

Perpustakaan tengah berada dalam pusaran dinamika sosial yang semakin menantang sekarang ini. Berbagai perubahan dalam masyarakat menuntut perpustakaan untuk mampu tampil luwes agar ia senantiasa terus dapat diterima. Hal ini pula yang menjadi tantangan perpustakaan perguruan tinggi, yang dituntut untuk mampu memainkan perannya dalam mendukung pencapaian Tri Dharma Perguruan Tinggi, dengan tetap memberikan layanan yang relevan dengan keinginan dan kebutuhan masyarakat penggunanya. Ia dituntut untuk peka dan mampu bertindak, tidak hanya responsif melainkan juga antisipatif terhadap berbagai perkembangan dalam masyarakat.

Perkembangan yang ada dalam masyarakat tercermin dari berbagai keinginan dan kebutuhan para pengguna perpustakaan. Keinginan dan kebutuhan pengguna ini kini semakin mendapat perhatian perpustakaan, yang kian lama semakin menyadari pentingnya layanan yang

berorientasi kepada pemustaka. Hal ini tentu menjadikan keinginan dan kebutuhan pengguna mendapatkan posisi kian utama dalam penyediaan layanan kepada pemustaka. Keinginan dan kebutuhan masyarakat pengguna ini dapat dikaji melalui berbagai hal yang tersurat maupun tersirat dari perilaku mereka.

Berbagai *trend* yang berlaku dalam masyarakat dewasa ini kiranya dapat digunakan sebagai sarana untuk menganalisis perubahan gaya hidup masyarakat saat ini dan kecenderungannya di masa mendatang. Salah satu gaya hidup yang cukup menarik untuk diamati adalah maraknya budaya *hangout*, atau yang biasa disebut *nongkrong*. Tengok saja beberapa tempat yang memfasilitasi gaya hidup ini, misalnya *coffee shops* seperti *Starbucks* yang sekarang semakin dekat dengan kehidupan masyarakat, terutama masyarakat *urban*. Jumlahnya semakin banyak dan pengunjungnya semakin meningkat.

<sup>1</sup>(Pustakawan Pertama di Fakultas Teknik UNDIP)

Keberadaan tempat seperti ini patut disimak dengan seksama dan bisa menjadi bahan pembelajaran bagi perpustakaan untuk mengembangkan diri. Untuk itu, tulisan ini membahas *trend Starbucks* dan pembelajaran yang bisa dipetik dari fenomena ini untuk pengembangan perpustakaan.

### **Fenomena Hangout**

Perpustakaan kini dihadapkan pada banyak fenomena sosial. Di lingkungan mikro banyak perpustakaan di luar negeri maupun di Indonesia memiliki masalah penurunan jumlah pengunjung perpustakaan secara fisik. Di Inggris misalnya, dalam kurun waktu 8 tahun terakhir, terjadi penurunan jumlah pengunjung perpustakaan umum yang cukup signifikan. Hal ini mengakibatkan ditutupnya beberapa perpustakaan (BBC, 2013). Sementara itu, di Indonesia, gambaran tentang penurunan pengunjung perpustakaan dapat dilihat dari data jumlah pengunjung perpustakaan tahun 2006, yakni sebanyak 4,70 juta orang yang turun menjadi 4,43 juta, pada tahun berikutnya dan kian turun pada tahun 2008 menjadi 4,42 juta orang (*Sumut Pos*, 2012).

Bila ditelisik lebih jauh, fenomena ini tentu tidak lepas dari berbagai perubahan yang terjadi dalam lingkungan makro perpustakaan, yakni lingkungan di mana perpustakaan berada dalam skala yang lebih luas. Masyarakat memasuki era modern, yang ditandai dengan munculnya budaya konsumtif. Ini dapat dilihat dari gaya hidup masyarakat, yang berpengaruh kepada pilihannya akan berbagai hal, baik produk, jasa ataupun aktivitas individu.

Salah satu pilihan yang terlihat cukup menonjol sekarang ini adalah budaya *hangout*. Budaya ini menjadi aktivitas yang semakin lama semakin mendapat tempat di kalangan masyarakat kita. Tempat-tempat *hangout* semakin merebak dan kian dekat dengan kehidupan masyarakat (Herlyana, 2012). Sedemikian dekat sehingga menimbulkan konsep *coffice*. *Coffice* merupakan konsep dimana *coffee shop* dimanfaatkan sebagai tempat untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang biasanya dilakukan di kantor (Title, 2013). *Coffee shop* tidak hanya menjadi ajang pertemuan bisnis, tapi juga menjadi tempat nyaman bagi "*mobile workers*," bahkan menjadi tempat nyaman untuk menghabiskan waktu dengan rekan selepas kerja, sebelum pulang ke rumah.

Di kalangan remaja pun, kegiatan "*nongkrong*" juga menjadi hal yang semakin mudah ditemui. Keberadaan

minimarket yang mengadopsi konsep kafe bahkan semakin digandrungi. Ini bisa dilihat dari keberadaan minimarket seperti "*Circle K*" yang menawarkan jam layanan yang panjang, tempat yang nyaman untuk menghabiskan waktu bersama teman, ditunjang dengan fasilitas *Wifi* yang menjadi magnet tersendiri bagi para pengunjungnya.

Hal-hal di atas tentu menjadi hal menarik untuk dicermati dan dikaitkan dengan dunia perpustakaan. Kiranya ada yang patut dilihat, terutama tentang bagaimana menciptakan suatu tempat dengan daya tarik bagi masyarakat modern dewasa ini. Hal ini dapat membantu kita dalam menentukan langkah yang bisa dilakukan dalam menyikapi perubahan dinamis seperti yang terjadi sekarang ini, dan merumuskan konsep yang bisa digunakan oleh perpustakaan dalam memberikan layanan kepada penggunanya.

### **Tempat selain Rumah dan Kantor**

Maraknya kemunculan tempat *hangout* dan semakin meningkatnya pengunjung tempat-tempat serupa merupakan hal yang menarik untuk diamati. Fenomena ini relevan dengan pemikiran Ray Oldenberg, seorang sosiolog berkebangsaan Amerika, yang melihat pentingnya tempat-tempat yang bisa menjadi wahana dimana orang bisa berkumpul dan mengadakan aktivitas informal. Beliau menyebut tempat-tempat demikian sebagai "*third place*," yakni tempat ketiga yang menjadi sarana dimana seseorang bisa berinteraksi dengan orang lain, selain rumah dan kantor.

Rumah dianggap sebagai tempat pertama (*first place*) dan kantor dianggap sebagai tempat kedua (*second place*). Kantor merupakan tempat publik yang berkesan formal dan profesional, sedangkan rumah merupakan tempat dimana orang bisa bersantai, merasa nyaman dan merasakan kedekatan emosional dengan orang lain. Selain kedua tempat ini, orang membutuhkan suatu tempat pertemuan informal, yang letaknya tidak jauh dari rumah mereka, sebagai tempat dimana ia bisa berkumpul dengan orang lain. Di negara kita, hal ini bisa dijumpai dalam bentuk tradisional seperti warung kopi ala Aceh dan tempat angkringan.

Keberadaan *third place* semakin penting dewasa ini. Hal ini dilatarbelakangi oleh kondisi masyarakat itu sendiri. Sejalan dengan berkembangnya masyarakat *urban*, maka banyak orang yang merasa terisolasi. Rutinitas kehidupan yang dijalani dan diperparah dengan lansekap kota yang belum bisa mengakomodasi kebutuhan masyarakat akan "*third place*" menjadikan



sarana lain yang bisa mengakomodasi kebutuhan ini menjadi hal yang diterima dengan responsif oleh masyarakat (Morris, Douglas E, 2005). Wajar saja bila warung kafe seperti *Starbucks* menjadi tempat yang selalu ramai dikunjungi orang, karena ia menjalankan prinsip "*third place*" dalam pemasaran (Starbucks,2013).

### **Third Place sebagai prinsip pemasaran**

"*Third place*" merupakan konsep yang bisa diaplikasikan dalam dunia pemasaran. Keberhasilan pemasaran *Starbucks*, misalnya, tak lepas dari upaya menerapkan "*third place*". Konsep ini pada hakikatnya mengungkap karakteristik "tempat ketiga", yakni:

- Tempat yang netral (*Neutral ground*)  
*Third place* merupakan tempat yang selalu terbuka terhadap pengunjung. Mereka merasa bebas untuk datang dan pergi tanpa harus terbebani peran sebagai tuan rumah sebagaimana bila mereka kedatangan tamu ataupun sebagai tamu manakala ia berkunjung ke suatu tempat. Kebebasan ini memberikan rasa nyaman layaknya kenyamanan tinggal di rumah sendiri.
- Menciptakan masyarakat tanpa kelas (*Leveler*)  
Status sosial dan ekonomi bukanlah hal yang penting di tempat ini. Kedua hal ini bukanlah hal yang mendominasi dalam interaksi yang terjadi diantara para pengunjung. Selain itu tidak ada aturan khusus untuk bergabung dalam tempat seperti ini.
- Percakapan menjadi kegiatan utama (*Conversation is the Main Activity*)  
Tempat yang terbuka bagi siapa saja, tanpa memandang kelas sosial dan ekonomi, memberikan atmosfer yang nyaman bagi orang melakukan interaksi sosial. Ini terjadi melalui percakapan antar pengunjung. Mereka bebas berbincang tanpa kekhawatiran dalam mengeluarkan pendapat berdasarkan posisi dalam strata sosial masyarakat. Perbincangan "gayeng/hidup" terjadi manakala orang bebas membicarakan berita terbaru, bertukar pikiran, bahkan melontarkan lelucon. Perbincangan diantara pengunjung inilah yang menjadi "nyawa" bagi tempat ketiga.
- Aksesibilitas dan keluwesan (*Accessibility & Accommodation*)  
Idealnya, tempat ketiga menjadi tempat yang sangat mudah dijangkau dan nyaman bagi para pengunjung. Tempat ini dapat mengakomodasi berbagai kebutuhan pengunjung, dengan menawarkan "waktu rehat" ketika orang berusaha melupakan sejenak kewajiban di kantor atau di sekolah maupun perannya di rumah. Tempat pelarian

seperti ini mendorong orang untuk berkunjung secara rutin.

- Pengunjung rutin (*The Regulars*)  
Ada pengunjung yang datang secara rutin dan menjadi pelanggan tetap. Mereka ini dapat menarik orang lain untuk datang dan juga memberikan warna dan "*mood*" kepada tempat tersebut.
- Bersahaja (*A Low Profile*)  
Idealnya "*third place*" nyaman tanpa harus tampil dengan kemewahan yang dibuat-buat. Ia tampil apa adanya, dengan demikian orang tidak akan ragu untuk datang dengan ukuran kepantasan diri.
- Menimbulkan *mood* yang ceria (*The Mood is Playful*)  
Tempat ini memungkinkan orang untuk melakukan aktivitas yang bersifat *fun*. Orang bisa melakukan kegiatan yang bersifat bermain, ringan, dan bahkan perbincangan pun karena sedemikian hangat dan dekat, maka candaan yang sedikit tajam dan ketus, menjadi bumbu dan menjadi hal yang lazim ditemui.
- Rumah yang jauh dari rumah (*A Home Away from Home*)  
Tempat ini mampu memberikan perasaan "seperti di rumah sendiri". Ia menawarkan kehangatan, dan perasaan kebersamaan. Mereka yang menjadi pelanggan tetap akan merasakan bahwa ini menjadi rumah kedua bagi mereka. (Oldenberg, 1989).

### **Menjadikan Perpustakaan perguruan tinggi sebagai Tempat Ketiga**

Perpustakaan dahulu sering disebut sebagai rumah kedua (Mustofa, 2003). Hal ini terkait dengan harapan agar perpustakaan dapat menjadi tempat yang dekat dengan kehidupan para penggunanya, dimana pengguna merasakan kenyamanan untuk tinggal di perpustakaan, layaknya di rumah sendiri. Namun konsep tersebut tidak bisa menjawab tantangan yang ada sekarang ini. Perubahan dalam masyarakat menuntut perpustakaan, terutama perpustakaan perguruan tinggi, untuk dapat mengadopsi konsep lain yang kiranya lebih relevan untuk diterapkan. Menjadikan perpustakaan perguruan tinggi sebagai tempat ketiga (*third place*) kiranya kini menjadi hal yang patut dipertimbangkan.

Penerapan konsep "*third place*" telah terbukti membawa perubahan signifikan terhadap perpustakaan. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil beberapa studi, yang menunjukkan bahwa pengembangan "*third place*" telah mendorong lebih banyak pengunjung untuk datang ke perpustakaan, misalnya di University of Flinders, Australia (Davie, Harris dan Bin, 2010); perpustakaan The Du Bois Library, Universitas Massachusetts Amherst

(University of Massachusetts Amherst, 2006); serta perpustakaan University of Nebraska Kearney (Wilke, 2011).

Hasil kajian di atas sekaligus membuktikan bahwa penerapan konsep "*third place*" membawa manfaat bagi pengembangan perpustakaan, agar keberadaannya tetap relevan untuk menjawab kebutuhan pemustaka dan tidak ditinggalkan oleh penggunjungnya. Tidak hanya itu, penerapan konsep ini dapat membantu membentuk citra baru perpustakaan yang lebih modern, lebih segar dan lebih santai (*casual*). Dengan branding demikian, diharapkan pemustaka bisa lebih dekat dengan perpustakaan.

Penerapan "*third place*" juga memberikan manfaat sekaligus peluang bagi perpustakaan untuk bisa memainkan peran lebih besar dalam pengembangan budaya akademis di lingkungan perguruan tinggi. Dengan atmosfer yang mendorong adanya interaksi sosial diantara pemustaka maka kohesivitas sosial diantara para sivitas akademika akan meningkat. Peningkatan kohesivitas sosial ini akan mempermudah orang bertukar gagasan, berbagi inspirasi, dan mendorong budaya kolaborasi diantara sivitas akademika.

Dilihat dari sisi pemustaka sendiri, penerapan konsep "*third place*" memberikan kesempatan mereka untuk lebih memanfaatkan perpustakaan. Mereka dapat lebih mengeksplorasi perpustakaan manakala menemukan atmosfer yang terbuka (*welcoming*) (Pennington, 2012). Atmosfer seperti ini menjadi magnet bagi pengunjung yang membutuhkan tempat dengan suasana berbeda ataupun bagi mereka yang membutuhkan tempat untuk rehat, terutama bagi mereka yang memiliki keterbatasan dalam mobilitas untuk wira-wiri dari kampus ke rumah atau tempat kost (Clemons, 2013). Perpustakaan dengan konsep "*third place*" juga memberikan pengalaman baru akan fleksibilitas dalam menggunakan perpustakaan. Pengguna bisa melakukan berbagai aktivitas, baik individual maupun sosial, untuk aktivitas serius, seperti belajar, ataupun sekedar santai, seperti ngobrol menghabiskan waktu.

Untuk aktivitas belajar, penerapan konsep "*third place*" akan membantu pengguna yang memiliki gaya belajar berbeda-beda untuk mengeksplorasi kemampuannya masing-masing, termasuk mereka yang lebih menyukai belajar secara individual ataupun belajar secara

berkelompok. Untuk yang terakhir, perpustakaan memberikan sarana yang dapat digunakan untuk berdiskusi, belajar bersama, serta kegiatan kolaboratif lainnya untuk memfasilitasi proses pembelajaran sosial (Appleton, 2011). Hal ini disesuaikan dengan karakteristik pengguna perpustakaan, yakni generasi *millenials* yang memiliki preferensi untuk belajar secara informal bersama teman-temannya dengan memanfaatkan berbagai teknologi (Ontario School Library Association, 2010).

Secara personal, para pengunjung perpustakaan bisa mengembangkan relasi sosialnya dengan pengunjung lainnya, mempererat hubungan pertemanan, mendapatkan terapi emosional melalui percakapan, curahan hati, bahkan guyonan, serta pengembangan potensi diri berupa keterampilan berkomunikasi, rasa percaya diri, dll (Kuno, 2011).

Demikian banyak manfaat yang bisa dipetik dengan penerapan "*third place*", baik untuk perpustakaan maupun pemustaka. Namun, bagaimanapun juga, pengembangan "*third place*" dalam perpustakaan bukan tanpa tantangan. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika memutuskan untuk menerapkan konsep "*third place*" dalam perpustakaan. Yang pertama, perpustakaan perguruan tinggi memang selama ini menjadi tempat dimana orang bisa berkunjung kapan saja ia mau, namun perpustakaan masih dirancang sebagai ruang formal, yakni sebagai tempat mencari informasi. Sebagian perpustakaan belum didesain sebagai sarana yang memfasilitasi pengunjung untuk bersosialisasi dan menjalin hubungan yang lebih dekat dengan orang lain.

Perpustakaan juga masih terkesan kaku dalam menetapkan aturan bagi pengunjung, misalnya saja aturan terkait kegiatan mengobrol di kalangan pengunjung. Selama ini perpustakaan menetapkan diri sebagai tempat sunyi dimana orang membaca ataupun sebagai tempat untuk mengasingkan diri. Suara pengunjung akan memancing pustakawan untuk mengeluarkan jurus "sstttttt...". Bahkan pustakawannya sendiri terkadang mengambil jarak secara formal dengan pengunjung. Keluhan tentang pustakawan yang tidak ramah juga kerap kali terdengar. Tentu, hal ini menjadi hal yang menghambat hubungan harmonis dengan pengunjung perpustakaan. Sikap yang demikian tentu bukanlah sambutan yang diharapkan oleh para pengunjung.





Aturan lain yang perlu dilonggarkan adalah ketentuan makan dan minum. Perpustakaan seringkali melarang keras pengunjung perpustakaan untuk makan dan minum di perpustakaan. Ketentuan ini kiranya bisa diperlunak dengan memberikan area tersendiri dimana pengunjung bisa menikmati kudapan atau secangkir kopi. Perpustakaan bisa menyediakan kantin atau café mungil di area perpustakaan, dan bahkan memberikan makanan atau minuman gratis bila memungkinkan.

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah perpustakaan perguruan tinggi selama ini masih terkesan eksklusif. Walaupun sebenarnya ia tidak menetapkan batasan siapa saja yang bisa mengakses perpustakaan, namun seringkali masyarakat umum masih jarang memanfaatkan perpustakaan perguruan tinggi. Selain itu, status sosial seperti pejabat struktural, dosen, staf administrasi dan mahasiswa, yang berlaku dalam lingkungan perguruan tinggi bisa jadi merupakan hal yang mempengaruhi penerimaan pengunjung lain terhadap kehadiran orang tersebut dan pada akhirnya

pada hubungan yang terjalin dan suasana yang tercipta.

Sebagai tempat ketiga, perpustakaan juga seharusnya sangat mudah dijangkau dan memberikan kenyamanan bagi para pengunjung. Namun selama ini pengunjung memiliki keterbatasan akses ke perpustakaan. Ini tidak hanya terkait dengan lokasi, namun juga waktu. Jam buka yang terbatas dapat menjadi penghambat orang untuk berkunjung. Ini tentu jauh berbeda dengan desain *coffee shop* seperti *Starbucks* yang justru ramai sekali pada jam-jam setelah pulang kantor.

Kegiatan di perpustakaan selama ini juga terbatas pada pengumpulan, pengolahan dan penyebarluasan informasi. Padahal bila dikaitkan dengan konsep tempat ketiga, maka idealnya perpustakaan dapat mengakomodasi segala kebutuhan pengguna, mulai dari aktivitas yang serius, hingga aktivitas yang berifat bermain-main dan menyenangkan. Perpustakaan bisa menawarkan aktivitas-aktivitas lain yang tidak bersifat serius, namun menghibur, seperti layanan *game*. Bila



hal ini dikaitkan dengan koleksi perpustakaan, maka idealnya perpustakaan tidak hanya menawarkan literatur yang ilmiah, namun juga koleksi lain yang sifatnya menghibur, seperti buku fiksi dan koleksi *audiovisual* yang menghibur.

### Penutup

Inisiatif untuk menggeser peran perpustakaan sebagai tempat ketiga kiranya menjadi tantangan tersendiri di negeri kita. Hal ini mengingat masih adanya paradigma dari para pembuat kebijakan yang lebih melihat perpustakaan sebagai “penjaga ilmu pengetahuan”. Berpegang pada paradigma ini tentu menjadikan para pemegang kebijakan menekankan peran perpustakaan dalam mengumpulkan dan melestarikan ilmu pengetahuan. Hal ini tentu perlu dipikirkan kembali, mengingat perubahan terjadi dalam masyarakat. Masyarakat saat ini memerlukan suatu sarana yang mampu memfasilitasi kebutuhan mereka untuk melakukan interaksi sosial melalui tempat seperti “*third place*”. Dan perpustakaan seharusnya bisa menjadi

“*third place*” agar keberadaannya tetap relevan di tengah masyarakat.

Namun upaya mengubah paradigma lama perpustakaan dengan paradigma baru seperti “*third place*” ini tentu tidak mudah. Sosialisasi konsep menjadi tahap awal untuk memberikan wacana baru bagi dunia perpustakaan kita. Dengan wacana baru ini, diharapkan muncul berbagai pemikiran segar yang mampu membawa perubahan kebijakan dalam pengelolaan perpustakaan serta menemukan bentuk-bentuk penerapan “*third place*” yang paling tepat di perpustakaan, terutama dikaitkan dengan tren dan budaya lokal. Tidak hanya itu, pustakawan sendiri juga perlu merubah cara pandangnya dalam mengelola perpustakaan. Mereka perlu belajar dari *Starbucks* untuk memahami konsep “*third place*” agar bisa memberikan layanan terbaik bagi para pemustaka.

*Penulis berterimakasih kepada Bp. Ida Fajar Priyanto atas masukan yang diberikan untuk memperkaya artikel ini.*

## daftar pustaka

**Minimarket Berbasis Kafe: Simbol Eksistensi Rasionalisasi Konsumtif Masyarakat Ibukota.** Diakses dari <http://pensosreg12.blogspot.com/2013/09/minimarket-berbasis-kafe-simbol.html>. Diakses tanggal 9 Desember 2013.

**BBC.** Pengunjung Perpustakaan Menurun. Diakses dari [http://www.bbc.co.uk/indonesia/majalah/2013/09/130929\\_pendidikan\\_perpustakaan.shtml](http://www.bbc.co.uk/indonesia/majalah/2013/09/130929_pendidikan_perpustakaan.shtml). Diakses tanggal 10 Desember 2013.

**Herlyana, Elly** (2012). *Fenomena Coffee Shop Sebagai Gejala Gaya Hidup Baru Kaum Muda*. Diakses dari <http://journal.uin-suka.ac.id/thaqafiyat/article/download/115/pdf>. Diakses tanggal 14 Desember 2013

**Morris, Douglas E.** (2005) *It's a sprawl world after all*. Canada: New Society publisher

**Mustofa, Chakim.** (2003). *Perpustakaan : Kebanggaan Bersama Milik Masyarakat (Tinjauan Dari Segi Tantangan dan Peran di Era Informasi)*. Diakses dari <http://www.pnri.go.id/MajalahOnlineAdd.aspx?id=54> diakses tanggal 27 Desember 2013.

**Oldenberg, Ray** (1989). *The Great Good Place*, New York: Marlowe and Company.

**Orum, Anthony M. dan Zachary P. Neal.** *Common Ground? Readings and Reflections on Public Space*. New York: Routledge

**Starbucks.** *Our Heritage*. Diakses dari <http://www.starbucks.com/about-us/our-heritage>. Diakses tanggal 13 Desember 2013

**Sumut Pos.** *Perpustakaan Indonesia kurang diminati*. 13 April 2012. Diakses dari <http://sumutpos.co/2012/04/31290/perpustakaan-indonesia-kurang-diminati> tanggal 10 Desember 2013.

**Title, Sam** (2013). *Coffice' Etiquette: How to Politely Work From a Coffee Shop*

Diakses dari [http://www.huffingtonpost.ca/sam-title/coffice-coffee-shop-etiquette\\_b\\_3605501.html](http://www.huffingtonpost.ca/sam-title/coffice-coffee-shop-etiquette_b_3605501.html). Diakses tanggal 13 Desember 2013.

**Davie, Chris Xu Janet; Brionny Harris dan Lin Bin.** 2010. *The Third Place: exploring the relationship between the mount gambier library and the local community* september 2010. Diakses dari [http://furcs.flinders.edu.au/education/med\\_stud/y2/posters/2010%20GGT%20The%20Third%20Place.pdf](http://furcs.flinders.edu.au/education/med_stud/y2/posters/2010%20GGT%20The%20Third%20Place.pdf). Diakses tanggal 10 Januari 2014.

**Ontario School Library Association.** 2010. *Together for learning: school libraries and the emergence of the learning commons, a vision of the 21<sup>st</sup> century*, Ontario: Ontario School Library Association

**Appleton, Leo, Stevenson, V., & Boden, D.** (2011). *Developing learning landscapes : academic libraries driving organisational change*. *Reference Services Review*, 39(3), 343–361. doi:10.1108/00907321111161368

**Pennington, Tara M** (2012) *Third Space: Creating A Library Environment That Opens Doors For Collaboration, Value, And Student Achievement*. Diakses dari [http://centralspace.ucmo.edu/xmliui/bitstream/handle/10768/119/TPennington\\_LIBRARYSCIENCE.pdf?sequence=1](http://centralspace.ucmo.edu/xmliui/bitstream/handle/10768/119/TPennington_LIBRARYSCIENCE.pdf?sequence=1). Diakses tanggal 10 Januari 2014.

**Clemons, Stephanie A, Waxman, Lisa K dan Banning, James.** (2013) *University Libraries as third place*. Diakses dari <http://www.ifla2009.it/online/wp-content/uploads/2009/06/FinalClemons.pdf>. Diakses tanggal 10 Januari 2014.