

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
ABSTRACT.....	xvi

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
1.5 Tinjauan Pustaka	11
1.6 Kerangka Konseptual dan Teori.....	20
1.6.1 Triadik Teori Ruang Henri Lefebvre	20
a. Praktik Ruang (<i>Spatial Practices</i>).....	24

b. Representasi Ruang (<i>Representations of Space</i>).....	26
c. Ruang Representasi (<i>Representational of Space</i>).....	30
1.6.2 McDonaldisasi Ritzer.....	34
1.6.3 Habitus, Gaya Hidup, dan Distingsi Bourdieu.....	36
1.7 Metode Penelitian.....	40
1.8 Refleksi Peneliti	48
1.9 Sistematika Penulisan.....	48

BAB II DIGITAL NATIVES DAN PERKEMBANGAN RUANG PERPUSTAKAAN

2.1 <i>Digital Natives</i> Dalam Konteks Perkembangannya.....	50
2.1.1 Munculnya <i>Digital Natives</i>	50
2.1.2 <i>Digital Natives</i> di Indonesia.....	56
2.1.3 <i>Digital Natives</i> di Kalangan Remaja.....	67
2.1.4 Pemustaka <i>Digital Natives</i> di Perpustakaan UGM	76
2.2 Perkembangan Ruang Perpustakaan Sebagai “Ruang Paradoks”	81
2.2.1 Regulasi yang Bias Mayoritas.....	82
2.2.2 Efisien yang Tidak Efisien	99

BAB III REPRESENTASI RUANG PERPUSTAKAAN SEBAGAI RUANG KONTESTASI KEPENTINGAN

3.1 Ruang Perpustakaan Sebagai Arena.....	108
3.1.1 Kepentingan Eksternal: Internasionalisasi dan Filantropi “Bersayap”	109



3.1.2 Akreditasi: Citra dan Visibilitas Institusi	135
3.2 McDonaldisasi Ruang Perpustakaan	155
3.2.1 Efisiensi - <i>One Stop Service</i>	158
3.2.2 Keterprediksian - Standarisasi.....	164
3.2.3 Kuantifikasi - Tidak Rasional	167
3.2.4 Teknologisasi - Dehumanisasi	171
3.3 Relasi Historis Faktor Pimpinan Perpustakaan UGM.....	180

BAB IV PRAKTIK KONSUMSI RUANG PERPUSTAKAAN OLEH PEMUSTAKA *DIGITAL NATIVES*

4.1 Ruang Produktif dan Ruang <i>Leisure</i>	190
4.2 Ruang Alternatif Untuk Mencari Kebebasan	219
4.3 Ruang Perpustakaan: Bagian Dari Gaya Hidup Untuk Membangun Distingsi.....	237
4.4 Ruang <i>Community Hub</i> Untuk Membentuk Identitas Kolektif Pemustaka <i>Digital Natives</i>	272
4.5 Meta Teori Hasil Penelitian.....	288

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	292
5.2 Saran	298

DAFTAR PUSTAKA	300
-----------------------------	-----

LAMPIRAN	307
-----------------------	-----



DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
I.1	Karakter <i>Spatial Triads</i>	23
I.2	Daftar Informan Kunci.....	46
I.3	Daftar Informan Tambahan.....	47

DAFTAR GAMBAR

Gambar		Halaman
2.1	Penetrasi Pengguna Internet di Indonesia	65
2.2	Ruang Seminar Disewakan Untuk Pelatihan	92
2.3	Contoh Aturan Perpustakaan UGM	95
2.4	Peraturan <i>Quiet Area</i>	98
2.5	Keberadaan TV di Perpustakaan UGM.....	102
3.1	Ruang <i>Sampoerna Corner</i>	116
3.2	Contoh <i>Corner</i> dalam Ruang <i>WoW</i>	120
3.3	Ruang <i>WoW</i>	121
3.4	Ruang <i>Nation Building Corner</i>	124
3.5	Ruang <i>Hatta Corner</i>	129
3.6	Ruang <i>ETD</i>	154
3.7	Ruang <i>Reading Cafe</i>	160
3.8	Jenis Ruang Perpustakaan UGM.....	165
3.9	<i>Counter</i> Layanan Mandiri	172
3.10	Contoh Peraturan Bentuk Plakat	176
3.11	Contoh Fasilitas <i>E-Money</i> Untuk Minuman	178
3.12	Ruang Sirkulasi	183
4.1	Contoh Iklan <i>Jualan Vr</i>	200
4.2	Aktivitas <i>Booking</i> Tempat <i>Ra</i> dan <i>Rn</i>	203
4.3	<i>Fikra Kids Online</i> <i>Informan Mu</i>	214



4.4	Aktivitas Informan Dw dan Vn Saat Lesehan.....	223
4.5	Persimpangan Kepentingan.....	289
4.6	Pemetaan <i>Social Agents</i>	290



UNIVERSITAS
GADJAH MADA

PRAKTIK PEMAANAAN PEMUSTAKA DIGITAL NATIVES ATAS RUANG PERPUSTAKAAN
ENDANG FATMAWATI, Dr. Wening Udasmoro, DEA, M.Hum;Dr. Ratna Noviani, SIP., M.Si
Universitas Gadjah Mada, 2018 | Diunduh dari <http://etd.repository.ugm.ac.id/>

LAMPIRAN

Wawancara Informan Kunci	307
--------------------------------	-----