



## **PREFERENSI ANAK MUDA KABUPATEN TULUNGAGUNG DALAM MENENTUKAN *LEARNING SPACE***

**\*Muchammad Alwi Akbar Rafsanjani<sup>1</sup>, Moch. Fikriansyah Wicaksono<sup>2</sup>**

\*Email: [alwiakbar04@gmail.com](mailto:alwiakbar04@gmail.com), [fikriansyahw24@gmail.com](mailto:fikriansyahw24@gmail.com)

<sup>1,2</sup>*Jurusan Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah*

**Keyword :**

Preference;  
Learning space;  
Youth

**Article Info :**

**Submitted date**

09/08/2022

**Revised date**

30/08/2022

**Accepted date**

31/08/2022

**Abstract** – *This study discusses the preferences of a learning space carried out by young people in Tulungagung Regency and the focus of this research is to find out the preferences of Tulungagung youth in determining the learning space and what learning space is needed by the youth of Tulungagung Regency. This study examines two learning space models, the Regional Library of Tulungagung Regency and coffee shops (Rocabana, Rumah Putih, Kopi Sawah, and Warung Salman) with the characteristics of the informant, namely a young person who is studying in that place. This study uses a descriptive type of methodology with a qualitative approach to answer the problem. The results of this study indicate that the preferences of young people in Tulungagung Regency are influenced by the need for self-existence and an unpretentious attitude so that in determining learning space, young people choose a place that provides their needs, namely adequate facilities starting from wifi, toilets, places of worship, food and drinks, services, as well as the atmosphere offered by the learning space.*

**Abstrak** – Penelitian ini membahas mengenai preferensi sebuah *learning space* yang dilakukan oleh anak muda Kabupaten Tulungagung dan fokus dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung dalam menentukan *learning space* dan sebuah *learning space* apa yang dibutuhkan anak muda Kabupaten Tulungagung. Penelitian ini meneliti pada dua model *learning space*, Perpustakaan Daerah Kabupaten Tulungagung dan *coffee shop* (Rocabana, Rumah Putih, Kopi Sawah, dan Warung Salman) dengan karakteristik informan yaitu seorang anak muda yang sedang belajar di tempat tersebut. Penelitian ini menggunakan metodologi jenis deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk menjawab permasalahan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung dipengaruhi faktor kebutuhan eksistensi diri dan sebuah sikap yang bersahaja sehingga dalam menentukan *learning space*, anak muda memilih tempat yang menyediakan kebutuhannya yaitu fasilitas memadai mulai wifi, toilet, tempat ibadah, makanan minuman, pelayanannya, serta suasana yang ditawarkan *learning space*.



## PENDAHULUAN

Fenomena berkumpul atau bisa juga disebut nongkrong yang biasa dilakukan oleh anak muda ini menjadi suatu kegiatan yang sering dilakukan untuk mengisi waktu luang disela kesibukannya. Salah satunya bisa dilihat pada anak muda Kabupaten Tulungagung banyak yang *hangout* di mana-mana, di kawasan sekolah atau kampus, di kosan teman, di taman kota, dan tempat yang paling sering di pilih untuk nongkrong yaitu di *coffee shop*. Bukan tanpa alasan, banyak anak muda yang memilih *coffee shop* sebagai tempat nongkrong langganan mereka, adanya wifi gratis, tempat nyaman, menjual beraneka makanan dan minuman yang membuat anak muda betah melakukan aktivitasnya di *coffee shop*, dapat diketahui bahwa kegiatan yang dilakukan anak muda di *coffee shop* bukan hanya sekedar bermain-main, melainkan ada juga mengerjakan tugas, belajar kelompok, kumpul organisasi, dan rapat bisnis. Yang seharusnya kegiatan ini dilakukan di perpustakaan yang sebenarnya sebagai sarana belajar. Melihat dari fenomena diatas, hal tersebut yang melatar belakangi penelitian ini untuk dikaji lebih mendalam.

Munculnya gaya hidup baru di kalangan anak muda Kabupaten Tulungagung yaitu nongkrong di *coffee shop* untuk berbagai macam tujuan sehingga ini lah yang menjadi salah satu alasan banyaknya jumlah *coffee shop* di Kabupaten Tulungagung mulai yang hadir dengan konsep alam, konsep ala rumah lawas, konsep kekinian dan tak lupa di setiap kafe tersebut mempunyai sudut yang instagramable untuk diunggah ke sosial media. Dan secara tidak langsung hal inilah yang memotivasi preferensi dari anak muda Kabupaten Tulungagung dalam menentukan *learning space*, mulai dari anak muda sampai yang sudah berkeluarga pun terlihat memilih *hangout* ke *coffee shop* karena disana mereka mendapatkan fasilitas seperti internet gratis, disediakan makan dan minum, *space* untuk berkegiatan dan berkumpul. Preferensi anak muda dalam menentukan ruang belajarnya bisa dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti yang diungkapkan oleh Philip, Cotler, dan Gery Amstrong (2012) preferensi dipengaruhi empat faktor yaitu, faktor budaya, sosial, pribadi, sikap dan keyakinan oleh karena itu preferensi



seseorang selalu berbeda dengan yang lainnya namun hampir sama, karena preferensi datang dari individu itu sendiri.

Anak muda Kabupaten Tulungagung yang memilih menghabiskan waktunya di sebuah *coffee shop* kini bukan hanya sekadar kegiatan *hangout* dan bermain saja, melainkan melakukan kegiatan belajar bersama, kumpul dengan anggota satu organisasi, dan tak jarang yang mengadakan rapat di sana. Hal inilah salah satu preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung memilih *coffee shop* sebagai *learning space* mereka. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan di *coffee shop* semakin hari semakin beragam maknanya dan hal ini bisa juga dikatakan sebagai bentuk kegiatan komunikasi literasi. Menurut James A.F. Stoner, (2010) dalam bukunya yang berjudul, *managemen*. Menyebutkan bahwa komunikasi adalah proses di mana seseorang berusaha memberikan pengertian dengan cara pemindahan pesan. Dapat diketahui bahwa komunikasi yaitu merupakan sebuah usaha seseorang untuk menyampaikan pesan atau informasi ke orang lain. Pada dasarnya literasi diartikan sebagai suatu kegiatan yang berkenaan dengan membaca dan menulis saja, namun karena seiring dengan perkembangan pengetahuan maka literasi mempunyai makna yang lebih kompleks dan dinamis, menurut Elizabeth Sulzby (1986) seorang professor dari University of Michigan memaknai literasi adalah kemampuan berbahasa yang dimiliki oleh seseorang dalam berkomunikasi, membaca, berbicara, menyimak, dan menulis. Maka melihat fenomena ini, peneliti berusaha untuk mengkaji preferensi yang ada pada anak muda kabupaten tulungagung yang sering berkunjung ke *coffee shop* untuk melakukan komunikasi literasi seperti belajar bersama yang seharusnya kegiatan tersebut dapat dilakukan di perpustakaan yang merupakan *learning space* bagi masyarakat.

*Learning space* atau yang biasa disebut sebagai ruang belajar harus memenuhi beberapa hal, menurut Kent dan Myrick (2003) yaitu seorang cendikiawan dari amerika serikat berpendapat bahwa *learning space* harus mempunyai empat atribut, *access and linkages* yaitu sebuah akses yang memudahkan pengguna dalam menuju ke *learning space*, *users and*



*activities* yang dimaksud yaitu siapa dan kegiatan apa saja yang akan dilakukan di *learning space* tersebut, *sociability* merupakan atribut yang perlu di perhatikan yaitu mengusung konsep sebuah ruangan yang bersifat sosial seperti yang diketahui pengguna *learning space* tidak hanya seorang individu saja melainkan semua masyarakat, atribut terakhir yang harus di perhatikan untuk sebuah *learning space* yaitu *comfort and image* sebuah rasa nyaman dan citra yang baik dari tempat tersebut dengan tujuan tidak lain untuk menarik pengunjung yang sudah datang untuk berkunjung lagi di kemudian hari.

Seperti penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2021) dalam skripsinya berjudul “*Konstruksi Identitas Anak Muda Urban Dalam Memanfaatkan Coffee Shop*” yang mengkaji sebuah identitas apa yang terbentuk pada anak muda urban Kota Ponorogo dalam memanfaatkan sebuah *coffee shop* yaitu adanya sebuah tipologi pada identitas anak muda dan hal tersebut dapat menjadi petunjuk dalam penelitian ini untuk mengkaji preferensi yang ditunjukkan oleh anak muda kabupaten tulungagung dalam menentukan sebuah *learning space*. Dan juga pada karya ilmiah Ahmad Fauzi, I Nengah Punia, akademisi Universitas Udayana yang berjudul, “*Budaya Nongkrong Anak Muda Di Kafe (Tinjauan Gaya Hidup Anak Muda Di Kota Denpasar)*” (Fauzi et al., 2017) menyatakan bahwa adanya gaya hidup baru yang muncul dikalangan anak muda Kota Denpasar yaitu budaya nongkrong di *coffee shop* dan hal ini juga menjadi sebuah identitas mereka, karena dengan adanya sebuah *coffee shop* disatu daerah maka hal itu menunjukkan adanya eksistensi anak muda. Menunjukkan bahwa *coffee shop* sudah menjadi tempat ketiga bagi anak muda untuk melakukan kegiatan belajar setelah rumah dan sekolah dan hal ini mampu menjadi referensi bagi penelitian yang akan dilakukan.

Penelitian ini berfokus pada masalah, bagaimana preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung dalam menentukan *learning space* dan sebuah *learning space* seperti apa yang dibutuhkan oleh anak muda Kabupaten Tulungagung. Dengan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung dalam menentukan *learning space* dan untuk mengetahui sebuah *learning space* yang dibutuhkan oleh anak muda



Kabupaten Tulungagung. Pemilihan tempat penelitian berdasarkan pada jumlah pengunjung yang ada pada saat penelitian dilakukan sehingga dapat memenuhi data yang dibutuhkan dengan memilih informan yang memiliki karakteristik yaitu seorang anak muda yang sedang melakukan kegiatan belajar ditempat tersebut. Penelitian ini diharap mampu memberikan informasi yang bermanfaat dan berkontribusi terhadap wawasan informasi terkait preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung dalam menentukan *learning space* serta kemajuan pengetahuan masyarakat, pengembangan perpustakaan daerah Kabupaten Tulungagung, dan *coffee shop* dalam berinovasi sehingga mampu memberikan apa yang dibutuhkan pelanggan dengan lebih baik.

Preferensi dalam KBBI (Departemen Pendidikan Nasional, 2008) adalah hak untuk didahulukan dan diutamakan dari pada yang lain; prioritas; pilihan; kecenderungan; kesukaan. Jika mengacu pada pengertian preferensi dari KBBI maka preferensi merupakan hak seseorang dalam menentukan suatu hal yang diinginkan. Sedangkan menurut Philip, Kotler, dan Gary Armstrong (2012) bahwa perilaku atau preferensi masyarakat dipengaruhi oleh empat faktor, yang pertama yaitu faktor budaya, budaya adalah penyebab dasar keinginan dan perilaku masyarakat. Perilaku manusia sebagian besar merupakan hasil proses belajar. Sewaktu tumbuh, seseorang akan belajar mengenai nilai, persepsi, keinginan, dan perilaku yang kemudian mempengaruhi preferensinya. Kedua yaitu faktor sosial, perilaku individu atau masyarakat juga dipengaruhi oleh faktor sosial seperti kelompok kecil, keluarga, peran sosial, dan status yang melingkupi individu atau masyarakat tertentu. Ketiga yaitu faktor pribadi, faktor internal dari diri individu juga dipengaruhi oleh umur, pekerjaan, tingkat pendapatan, gaya hidup, dan kepribadian. Keempat yaitu faktor sikap dan keyakinan, sikap juga didefinisikan sebagai penelitian seseorang terhadap suka atau tidak suka, perasaan, emosi pada objek ataupun ide. Ada juga Simamora (2004) yang berpendapat bahwa preferensi dapat dibentuk dari pola pikir konsumen melalui dua hal yaitu pengalaman yang telah didapatkannya dan sebuah kepercayaan yang sudah turun-temurun. Dan juga ada seorang akademisi Richard A. Epstein



(2006) berpendapat bahwa preferensi dibentuk dari situasi-situasi sosial seperti keyakinan, selera, norma, nilai, pendapat, dan pikiran spontan. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli diatas, dapat diketahui bahwa preferensi merupakan sebuah sikap seseorang untuk menentukan atau mengutamakan suatu hal dengan beberapa faktor yang memengaruhinya seperti, kepercayaan, pengalaman, dan emosi.

Preferensi ini lah yang nantinya kemudian membentuk sebuah identitas pada anak muda Kabupaten Tulungagung. Identitas kerap kali menjadi sebuah gambaran atau pendiskripsian mengenai objek tertentu, sama halnya dengan identitas yang ada pada anak muda. Menurut Chris Barker (2003) representasi dan identitas merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan, identitas seseorang atau sebuah kelompok selalu tercipta melalui banyak bentuk representasi yang bisa dikenali oleh diri sendiri maupun oleh orang lain sehingga identitas dapat dilihat melalui tanda-tanda, selera, sikap, gaya hidup. Representasi yang diperlihatkan oleh anak muda Kabupaten Tulungagung yang berkunjung ke sebuah *coffee shop* bukan hanya sekedar nongkrong, melainkan disana anak muda biasa melakukan banyak hal, melihat itu sehingga muncul identitas anak gen z Kabupaten Tulungagung yang suka nongkrong karena sering berkunjung ke *coffee shop*.

Anak muda merupakan masa dimana seseorang telah mencapai masa remaja akhir dan mulai menuju ke masa kedewasaan. Menurut Elizabeth B. Hurlock (1991) masa remaja adalah seseorang yang beranjak dari masa kanak-kanak. Hal ini lebih ke pembentukan diri, masa transisi yang penting untuk perkembangan ego inilah yang menuju masa dewasa. Seorang remaja yang beranjak dewasa seperti seorang pengembara yang telah meninggalkan satu tempat namun masih belum sampai ketempat selanjutnya. Dan pada saat inilah anak remaja berada diantara pilihan untuk sebuah kebebasan dan sejumlah tanggung jawab serta komitmen serius mengenai nilai kehidupannya. Sehingga anak muda seringkali mudah berubah pikirannya, dan dengan representasi anak muda yang sering berkunjung ke *coffee shop* inilah yang membentuk identitasnya bahwa anak gen Z lebih suka ngopi. Generasi Z adalah generasi yang



lahir dari rentan tahun 1995-2010, pada generasi Z ini merupakan generasi yang sedang berada dilingkup universitas sehingga mereka sudah menunjukkan karakteristik kebiasaan belajar secara berkelompok, menyukai konten digital, dan menyukai tantangan yang lebih baru. Menurut David Stillman dan Jonah Stillman (2018) dalam bukunya yang berjudul *Generasi Z: Memahami Karakter Generasi Baru Yang Akan Mengubah Dunia Kerja* yaitu generasi z merupakan golongan manusia yang menduduki populasi tertinggi di abad 21 sekarang. Generasi ini telah mengenal dan sudah akrab dengan teknologi digital sejak lahir. Hal ini yang membuat gen z mempunyai rasa ingin tau tinggi. Menurut David Chaney (1996) gaya hidup merupakan sebuah modus keberadaan manusia modern, apabila tidak mengikuti perkembangan gaya hidup baru akan diremehkan, dilecehkan, atau mungkin tidak dianggap. Oleh karena itu dalam gaya hidup dapat dilihat melalui kegiatan yang dilakukan oleh seorang tersebut. Anak muda gen z yang sering berkunjung ke sebuah *coffee shop*, gen z yang sering nongkrong inilah yang akhirnya menjadi identitas bagi gen z yang lainnya.

*Learning Space* diartikan dari Bahasa Inggris yaitu ruang belajar atau latar fisik untuk lingkungan belajar, tempat dimana belajar mengajar terjadi. Istilah ini umumnya digunakan untuk alternatif yang definitif seperti ruang kelas tetapi juga dapat merujuk pada lokasi didalam atau luar ruangan baik yang nyata maupun virtual. Sedangkan menurut *KBBI* (Departemen Pendidikan Nasional, 2008), ruang belajar adalah *bibliotek*, perpustakaan, ruang baca, taman bacaan, dan taman pustaka. Menurut Kent dan Myrick (2003) seorang cendekiawan dari Amerika menjelaskan bahwa *learning space* mempunyai empat atribut yaitu *Access and Linkages*, perpustakaan harus menempati lokasi sentral dalam lingkungan pendidikan sehingga mudah untuk dijangkau oleh para pengunjungnya. Karena lokasi perpustakaan mempunyai pengaruh yang besar terhadap minat kunjung pengguna. Dalam lingkup universitas misalnya, tentu mahasiswa akan lebih senang menuju ke perpustakaan yang lokasinya tak jauh dari ruang kelasnya, sehingga dapat memberikan akses yang efektif dan efisien terhadap sumber-sumber belajar yang tidak hanya berupa cetak dan digital saja melainkan juga mampu memberikan



akses informasi antar-perpustakaan. *Users and Activities*, pengguna dan kegiatan yang dilakukan oleh pengguna juga merupakan salah satu atribut dalam menciptakan sebuah ruang belajar yang ideal. Dalam menyelesaikan tugas kuliah mahasiswa juga terkadang melakukan sebuah kegiatan lain sebagai bentuk menjernihkan pikiran sejenak. Oleh sebab itu ruang belajar juga harus dibuat sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan pengguna dan menyediakan sarana refreshing. *Sociability*, merupakan atribut yang perlu diperhatikan yaitu sebuah ruangan yang berkonsep social, dengan adanya beraneka ragam kepribadian pengunjung seperti pengunjung yang introvert dan ekstrovert tentu memiliki sebuah perbedaan. Oleh karena itu ruang belajar perlu melakukan penyesuaian dalam menyediakan space untuk seorang introvert yang suka menyendiri dan adanya sebuah ruangan untuk pengunjung ekstrovert yang lebih suka berkelompok dengan temannya. *Comfort and Image*, kenyamanan dan citra yang baik merupakan bagian penting yang harus bisa diberikan kepada pengguna, karena hal tersebut juga mampu memberikan motivasi kepada pengguna untuk terus-menerus berkunjung ke perpustakaan sebagai tempat belajar. Dengan adanya sebuah ruang yang mampu memberikan kenyamanan dan keamanan tentu pengunjung akan dengan senang hati berkunjung di esok hari.

*Coffee shop* sudah memenuhi keempat atribut tersebut dan minum kopi sudah merupakan kebiasaan masyarakat Indonesia sehingga banyak yang memilih untuk menggunakan *coffee shop*. Karena Indonesia sendiri merupakan salah satu negara penghasil biji kopi terbaik di dunia. Pada beberapa daerah yang terkenal mampu menghasilkan kopi terbaik yaitu, Aceh, Lampung, Medan, Jawa, Ternate, Sulawesi, dan Flores. Bahkan bagi orang Eropa sejak dulu, nikmatnya kopi yang mereka minum biasa disebut Java. Di Indonesia sendiri, para penikmat kopi tidak memandang usia dari yang muda sampai manula. Bagi mereka kopi merupakan konsumsi harian dan sudah menjadi bagian dari makanan dan minuman sehari-hari. Menurut Oldenburg yang dikutip oleh Bambang Hari Wibisono (2019) kafe secara terminology berasal dari perancis yang artinya kopi. Sebuah kafe yang semula hanya berada di pinggir jalan





## PUBLIS JOURNAL

Publication Library and Information Science

ISSN 2598-7852

Volume 6 Number 1 May 2022

<http://journal.umpo.ac.id/index.php/PUBLIS>

dengan tampilan sederhana, menu yang sederhana. Sekarang, sudah berkembang sehingga kehadirannya sudah ada di berbagai tempat seperti di dalam sebuah mall, hotel, bangunan megah, seperti Starbucks.

*Coffee shop* kini tidak hanya menyuguhkan minuman dan makanan ringan saja, melainkan ada sebuah *coffee shop* yang juga menyediakan bilyard, *game center*, dan sudut baca. Dari hal tersebut dapat diketahui bahwa perkembangan *coffee shop* sekarang tidak hanya bersaing dalam hal produk kopinya, melainkan banyak hal. *Coffee shop* juga menyediakan tempat yang instagramable untuk para anak muda yang doyan mengunggah kegiatannya ke media sosial mereka. Sebuah *coffee shop* yang juga menyediakan tempat bermain juga menjadi alternatif tempat untuk menghabiskan waktu dengan teman dan kekasih. Sebuah *coffee shop* yang menyediakan suasana tenang dan damai sangat cocok untuk tempat mengerjakan tugas sekolah dan pekerjaan yang menumpuk. Dengan hadirnya beraneka macam *coffee shop* ini maka tak heran kalau uang anak muda terkuras untuk gonta-ganti tempat nongkrong daripada untuk tabungan hari tua.

### METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Menurut Hashemnezhad (2015) penelitian kualitatif bersifat lebih fleksibel karena dalam studi ini membiarkan atau mempersilahkan sikap spontanitas yang luar biasa dan adaptasi interaksi antara peneliti dan informan. Fleksibilitas dapat dilihat dari penggunaan pertanyaan terbuka yang mendorong informan merespon dengan bebas sesuai dengan bahasa dan pemahaman mereka. Artinya, respon yang diperoleh tidak hanya sebatas jawaban “Ya” atau “Tidak”. Di harapkan adanya hubungan dapat terjalin antara peneliti dan informan yang tidak bersifat formal melainkan cenderung santai dan akrab. Dengan pendekatan kualitatif memang dikenal dengan penelusuran yang lebih mendalam karena peneliti juga harus dapat merasakan apa yang dirasakan oleh subjek penelitian. Dengan jenis penelitian deskriptif ini, maka sebuah



penelitian akan mendapatkan hasil yang mendalam karena pendeskripsian dari beberapa hal seperti pendeskripsian pada permasalahan dalam penelitian dan juga pemecahan masalahnya. Dengan menggunakan jenis deskriptif, diharapkan dapat menjelaskan preferensi anak muda kabupaten tulungagung dalam menentukan *learning space* secara lebih mendalam. Penentuan tempat penelitian ini dilakukan dengan melihat lapangan di mana ada sebuah pengunjung yang memenuhi kriteria ketika penelitian dilakukan yaitu di beberapa *coffee shop* yang meliputi Rocabana, Rumah Putih, Kopi Sawah, Warung Salman dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Tulungagung. Subjek dalam penelitian ini yaitu delapan belas informan dari para pengunjung anak muda *coffee shop* dan Perpustakaan Daerah Kabupaten Tulungagung yang sedang melakukan kegiatan belajar di tempat tersebut. Dan objek dalam penelitian ini yaitu preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung dalam menentukan *learning space*.

Dalam pengumpulan data, jenis data yang diperoleh terbagi menjadi dua yaitu, data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang berasal dari hasil observasi langsung dan wawancara dengan subjek penelitian, sedangkan data sekunder yaitu data yang terkumpul melalui dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengetahui secara sistematis dan langsung mengenai gejala - gejala terkait permasalahan yang ada, sehingga metode observasi dipilih karena dengan mengamati subjek penelitian, peneliti dapat melihat masalah secara menyeluruh. Wawancara merupakan cara yang digunakan dalam mengumpulkan data dengan melibatkan subjek dan realitas permasalahan yang sedang diteliti. Pedoman dalam wawancara biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan yang mendetail, dengan penyesuaian data yang ingin didapatkan dari informan yang nantinya dapat dikembangkan dengan memperhatikan perkembangan, konteks, dan situasi ketika wawancara. Dokumentasi yang dimaksudkan dalam hal ini adalah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan alat bantu yaitu dokumentasi dikolom media sosial. Dalam analisis data harus melalui beberapa tahapan, yaitu yang pertama reduksi data yang berfungsi sebagai memilah dan memilih data yang relevan dengan data yang tidak relevan. Yang kedua yaitu penyajian data yaitu peneliti berupaya untuk mengklasifikasikan



dan menyajikan data sesuai dengan pokok permasalahan seperti dari pengkodean sub pokok permasalahan. Dan tahapan yang terakhir dalam analisis data yaitu sebuah penarikan kesimpulan dan verifikasi data menjadi sebuah tahapan dimana data diproses untuk dicari hubungan, persamaan, serta perbedaan dari seluruh data yang telah terkumpul.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti membutuhkan sebuah data untuk menjawab pertanyaan rumusan masalah yaitu bagaimana preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung dalam menentukan *learning space* dan bagaimana bentuk *learning space* yang dibutuhkan anak muda Kabupaten Tulungagung. Peneliti melakukan penelitian di beberapa tempat di antaranya: Perpustakaan Daerah Kabupaten Tulungagung, Rocabana, Rumah Putih, Kopi Sawah, Warung Salman dengan alasan memilih tempat tersebut karena peneliti mencari subjek yang sesuai kriteria yaitu anak muda gen z yang sedang melakukan kegiatan belajar di tempat tersebut. Informan yang didapat sejumlah delapan belas orang yang sesuai dengan kriteria. Penelitian dilakukan melalui beberapa cara yaitu observasi secara langsung hal ini dilakukan agar peneliti dapat mendapat data dari tingkah laku subjek secara menyeluruh, selanjutnya yaitu wawancara dengan informan hal ini dilakukan agar peneliti memperoleh data yang lebih mendalam untuk menjawab permasalahan yang ada dengan mengajukan pertanyaan yang spesifik dan detail kepada para informan.

### **A. Preferensi Anak Muda Dalam Menentukan Learning Space**

Preferensi adalah sebuah kecenderungan seseorang dalam menentukan sebuah pilihan atau bisa juga dikatakan apa yang menjadi prioritas seseorang dalam menentukan suatu hal yang diinginkan. Menurut Philip, Kotler, dan Gary Armstrong (2012) bahwa preferensi seseorang itu dipengaruhi oleh empat faktor yaitu faktor budaya, faktor sosial, faktor pribadi, dan faktor keyakinan. Faktor budaya, yaitu sebuah penyebab dasar dari keinginan serta perilaku seseorang atau masyarakat. Preferensi seseorang juga dipengaruhi oleh faktor budaya masyarakat



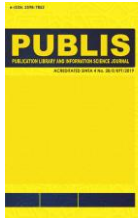
lingkungannya. Setelah dilakukan sebuah penelitian terhadap anak muda gen z Kabupaten Tulungagung ternyata faktor budaya ini mempengaruhi dalam menentukan sebuah *learning space*, seperti adanya anak muda mahasiswa yang lebih memilih *learning space* nya di sebuah warung kopi yang keberadaannya dekat dengan kampus karena budaya lingkungan mahasiswa Uin Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, lebih memilih tempat yang fleksibel dengan kemudahan akses sehingga banyak teman yang bergabung dan hal ini sudah menjadi sebuah budaya bagi mahasiswa Uin Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung terutama bagi para rantau untuk menambah teman seperjuangan. Faktor sosial, perilaku individu atau masyarakat juga dipengaruhi oleh factor sosial seperti kelompok kecil, keluarga, peran sosial, bahkan status yang melingkupi individu atau masyarakat tertentu. Faktor sosial ini juga menentukan preferensi seseorang dalam menentukan sebuah *learning space*, tak sedikit juga anak muda Kabupaten Tulungagung yang masih aktif belajar mendapat perhatian dan dorongan dari keluarga serta teman-temannya sehingga hal tersebut juga mempengaruhi mereka dalam menentukan *learning space*. Faktor pribadi, yaitu sebuah perilaku individu yang dipengaruhi dari faktor internal seperti umur, pekerjaan, tingkat pendapatan, gaya hidup, serta kepribadian yang mempengaruhi preferensi seseorang dalam menentukan sebuah *learning space*. Setelah dilakukan penelitian maka ditemukan bahwa dalam menentukan *learning space* untuk belajar dan mengerjakan tugas dari kerja anak muda Kabupaten Tulungagung juga dipengaruhi oleh faktor internal seperti usia yang pada gen z ini lebih cenderung untuk belajar di luar rumah baik di *coffee shop* maupun di perpustakaan dan hampir semua memilih untuk belajar berkelompok dengan teman. Sehingga dapat diketahui bahwa kepribadian mereka yang suka bereksplorasi dengan banyak tempat ternyata juga mempengaruhi preferensi mereka. Faktor sikap dan keyakinan, ada sebuah keyakinan yang akhirnya mendasari sikap seseorang dalam penentuan preferensinya. Seperti halnya ada sebuah pemicu kenapa seseorang memilih suatu tempat untuk belajarnya, misal yang pergi ke perpustakaan tentu punya sebuah keyakinan bahwa disana akan diperolehnya informasi yang dibutuhkan dari sebuah koleksi yang sudah disediakan



atau seperti yang memilih pergi ke *coffee shop* untuk belajar karena mereka berkeyakinan bahwa ketika belajar disana maka akan didapatnya suasana baru dan santai sehingga mempermudah untuk mendapatkan ide.

Dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, maka dapat diketahui bahwa preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung juga dipengaruhi oleh beberapa faktor diatas dan ada dua pembagian kelas yang menyebabkan mereka memilih sebuah *learning space* yaitu eksistensi diri dan bersahaja. Eksistensi diri, hal ini muncul pada beberapa informan yang menggunakan *coffee shop* seperti di Rocabana dan Rumah Putih yang dengan tujuan juga untuk memenuhi rasa haus mereka akan sebuah pengakuan atas eksistensi dirinya bahwa mereka mempunyai kelas dalam menentukan *learning space*, selain bertujuan ke *coffee shop* sebagai tempat belajar mereka juga menunjukkan adanya *gap* atau kelas pada diri mereka dengan pengguna warung kopi. Karena dirasa di *coffee shop* disediakan fasilitas yang bagus dan baik untuk dinikmati seperti adanya spot foto yang instagramable, yang menyebabkan atmosfer disebuah *coffee shop* terasa bahwa mereka yang berada disana adalah seorang selebriti. Bersahaja, memilih untuk merasa cukup dengan apa adanya dan hal ini sering kita jumpai pada diri anak muda yang notabnya punya uang seadanya namun tetap memilih untuk belajar diluar rumah agar dapat bertemu dengan teman dan bertukar pikiran, maka mereka akan memilih untuk pergi ke sebuah warung kopi. Dapat dilihat dengan menjamurnya warung kopi yang hanya menyediakan fasilitas wajib sebagai daya tarik pengunjungnya seperti wifi, makanan dan minuman, serta kamar mandi. Namun jarang yang menyediakan spot foto yang instagramable, sehingga banyak warung kopi yang mampu menekan harga jual mereka dan hal inilah yang menjadi faktor utama anak muda memilih warung kopi sebagai tempat belajar mereka karena tujuan awal hanya untuk belajar bukan untuk mencari sebuah pengakuan pada masyarakat.

Dalam pengguna *coffee shop* ada sebuah perbedaan dengan yang kafe dan warung kopi seperti yang dikatakan oleh Nika dan Nysah pengunjung Rocabana:



*“kita kalau pergi ke coffee shop atau kafe gini tuh yang bikin sukanya karena disini tidak banyak orang yang merokok dan semua yang datang kesini menggunakan pakaian yang bagus-bagus dan rapi, disini kita juga bisa melakukan foto-foto untuk diupload ke sosial media karena ada spot yang sangat instagramable, beda kalau kita pergi ke warung kopi yang dimana mereka banyak yang ngerokok dan suka teriak-teriak gitu” (Nika & Nysah, 2022)*

Berbeda dengan anak muda yang memilih warung kopi sebagai *learning space* mereka lebih cenderung mempunyai sikap yang bersahaja dalam memilih tempat belajar, seperti yang dikatakan oleh Deni dan Amel pengguna Warung Salman:

*“untuk milih tempat belajar kita biasanya cukup dengan pergi ke warung kopi saja, karena dengan harga makanan dan minumannya murah saja kita sudah dapat fasilitas untuk melakukan kegiatan belajar seperti wifi gratis dan colokan yang memadai sehingga kita sudah cukup dengan memilih pergi ke warung kopi seperti Warung Salman ini” (Deni & Amel, 2022)*

Temuan ini merupakan hal yang senada dengan hasil penelitian dari Lia Puji Astuti (2020) dalam skripsinya yang berjudul *“Konstruksi Anak Muda Urban Dalam Memanfaatkan Coffee Shop”* yaitu adanya tipologi pada identitas anak muda urban kota ponorogo yang dimana kegiatan nongkrong mereka juga melakukan belajar kelompok yang dibagi menjadi tiga tipe, yang pertama yaitu tipe anak muda urban santuy yang dimana mereka menganggap *coffee shop* sebagai sarana menghabiskan waktu dan tempat kumpul dengan teman, yang kedua yaitu anak muda urban hedonis dengan identitasnya yang terkonsep karena pengaruh postmodern dan kekinian. Mereka beanggaan kalau *coffee shop* sebagai tempat ketiga mereka yang disana mereka tidak segan mengeluarkan uang untuk memenuhi keinginan mereka, yang ketiga yaitu anak muda urban elegan dengan identitas bahwa mereka elit dan kelas atas, sehingga anggapan mereka terhadap *coffee shop* sebagai tempat menunjukkan kelas sosial mereka. Dan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Fauzi et al., 2017) dalam karya ilmiah yang berjudul *“Budaya Nongkrong Anak Muda Di Kafe (Tinjauan Gaya Hidup Anak Muda Di Kota Denpasar)”* yaitu adanya salah satu bukti eksistensi anak muda Kota Denpasar ditandai dengan keberadaan *coffee shop* disuatu daerah. Hasil dari kedua penelitian sebelumnya memiliki kecocokan dengan



temuan peneliti yaitu adanya dua kelas dalam memilih *learning space* anak muda Kabupaten Tulungagung.

## **B. *Learning Space* Di Kalangan Anak Muda**

*Learning space* merupakan sebuah tempat atau sudut yang digunakan untuk belajar. Menurut Kent dan Myrick (2003) sebuah *learning space* mempunyai empat atribut yang harus diperhatikan yaitu akses, pengguna, sosiabilitas, citra dan kenyamanan. *Learning space* harus memperhatikan sebuah aksesnya agar mudah dijangkau oleh para pengunjungnya, perpustakaan yang merupakan suatu sarana utama pemenuhan kegiatan belajar harus mempunyai akses yang mudah dijangkau pengunjungnya seperti ditengah kota untuk sebuah perpustakaan daerah, namun pada sebuah *coffee shop* yang keberadaannya sudah banyak maka atribut akses ini sudah terpenuhi.

Pengguna serta kegiatan apa yang hendak dilakukan oleh pengguna ini juga sebuah atribut dalam *learning space*, jadi siapapun para pengguna dan mereka hendak melakukan apa di *learning space* tersebut maka hal ini harus bisa diantisipasi dengan berupa adanya sebuah ruang atau sudut yang ideal untuk belajar, sebuah *learning space* bukan hanya memenuhi kebutuhan sarana belajar saja melainkan juga harus bisa menyuguhkan sebuah fasilitas lainnya seperti wifi yang juga bisa dimanfaatkan oleh pengguna sebagai pengalihan ketika jenuh belajar sehingga lebih betah berada di *learning space* tersebut. Sosiabilitas, merupakan sebuah atribut yang memperhatikan konsep ruangan yang bersifat sosial, pasalnya dengan ada banyaknya kepribadian para pengunjung maka sebuah *learning space* harus memperhatikan sosiabilitasnya seperti menyediakan tempat yang tenang bagi para introvert dan yang fleksibel bagi pengunjung ekstrovert yang suka berkelompok dengan banyak orang. Bisa dilihat pada sebuah *coffee shop* seperti di rocabana dan rumah putih yang dimana menyediakan banyak pilihan tempat duduk, di rocabana ada tempat yang outdoor untuk berkumpul dengan banyak orang dan ada juga indoor yang lebih sesuai bagi seseorang yang suka dengan suasana yang tenang.



Citra dan kenyamanan yang baik merupakan bagian penting yang harus disuguhkan kepada para pengunjung, sebab hal itu juga mampu memberikan motivasi seseorang untuk memilih tempat tersebut sebagai sarana belajarnya. Dengan memberikan rasa nyaman maka pengunjung tidak akan segan lagi untuk berkunjung di kemudian hari, seperti citra perpustakaan yang mampu memberikan konotasi baik sebagai sarana belajar dengan menyediakan kenyamanan melalui beraneka macam fasilitas seperti banyaknya koleksi yang tersedia maka hal ini otomatis akan membuat pengunjungnya langsung pergi ke perpustakaan ketika membutuhkan tempat belajar dan membutuhkan banyak referensi koleksi.

*Learning space* yang diteliti yaitu meliputi Perpustakaan Daerah Kabupaten Tulungagung dan juga beberapa *coffee shop* (Rocabana, Rumah Putih, Kopi Sawah, dan Warung Salman). *Coffee shop* di sini terbagi menjadi dua segmen yang pertama sebuah kafe yang merupakan sasaran pelanggannya yaitu seorang yang mencari kenyamanan dan citra baiknya serta mampu memberikan fasilitas dan layanan yang baik seperti wifi, pelayanan yang ramah, menyediakan makanan minuman yang kekinian dan tentu saja enak seperti di Rocabana yang selain menyediakan makan minum yang kekinian dan ada juga produk unggulan mereka yaitu menu donatnya. Dan yang kedua yaitu warung kopi yang keberadaannya sudah menjamur dimana-mana, warung kopi menjadi pilihan anak muda Kabupaten Tulungagung sebagai sarana belajar mereka karena menyediakan makanan dan minuman dengan harga yang relatif lebih murah, meskipun begitu warung kopi juga memberikan fasilitas yang cukup menarik seperti ada wifi. Salah satu warung kopi yang menjadi objek peneliti yaitu Kopi Sawah yang dimana menyuguhkan suasana tepi sawah sehingga banyak pengunjung yang datang kesana selain untuk sarana belajar mereka juga mencari suasana baru dengan menikmati pemandangan hijaunya persawahan.

Dapat diketahui bahwa *learning space* yang dibutuhkan anak muda generasi Z Kabupaten Tulungagung yaitu sebuah tempat yang memberikan kenyamanan baik dari segi fasilitas seperti adanya wifi, makanan dan minuman serta pelayanan yang ramah dan aktif





ketika pengunjung membutuhkan sesuatu yang dimana makanan dan minuman masih menjadi kendala ketika memilih perpustakaan sebagai *learning space* karena disana masih terdapat peraturan disiplin yang menghimbau para pengunjung untuk tidak membawa masuk makanan dan minuman kedalam ruang koleksi ditakutkan hal itu akan merusak koleksi yang ada. Namun temuan yang dari peneliti, sebenarnya perpustakaan membolehkan para pengunjungnya membawa masuk makanan dan minuman asal tidak mengkotori dan merusak koleksi seperti buku dan majalah yang disediakan.

Dalam menentukan sebuah *learning space*, anak muda Kabupaten Tulungagung mempunyai beberapa hal wajib untuk menunjang kegiatan belajar mereka, seperti yang di jelaskan oleh beberapa informan baik yang dari Perpustakaan Daerah Kabupaten Tulungagung dan *coffee shop*. Mereka mempunyai jawaban yang sama berkenaan dengan *learning space* yang mereka butuhkan. Hal ini dikatakan oleh Galuh, Firda, dan Hilya sebagai pengunjung Perpustakaan Daerah Kabupaten Tulungagung.

*“tempat belajar yang sesuai bagi kami adalah di mana kami bisa merasa nyaman dan tenang seperti di perpustakaan ini, karena suasana yang tenang dan lingkungan yang nyaman dengan ruangan yang ber AC, adanya wifi gratis, banyak koleksi yang bisa kita gunakan ketika membutuhkan informasi dalam mengerjakan tugas, adanya fasilitas umum seperti toilet dan tempat ibadah yang bersih, diperguruan ini sebenarnya juga membolehkan pengunjung untuk membawa makanan dan minuman dari luar namun jangan sampai mengkotori dan merusak koleksi. Sehingga kami merasa nyaman ketika belajar disini”* (Galuh et al., 2022)

Penentuan *learning space* bagi anak muda juga disebutkan dalam karya ilmiah yang diteliti oleh Citra Dewi Suryani, dkk (2021) dengan judul *“Studi Fenomenologi Pada Gaya Hidup Baru Anak Muda Sebagai Pengunjung Coffee Shop Di Kota Salatiga”* yang menemukan bahwa sebuah *learning space* yaitu *coffee shop* sekarang tidak hanya menyediakan makanan dan



minuman saja melainkan juga menyuguhkan banyak fasilitas seperti internet gratis dan sarana yang lebih kekinian sehingga ada pengunjung yang bertujuan untuk memenuhi rasa haus akan citra diri mereka dengan memilih tempat yang lebih kekinian tersebut. Dan penelitian yang dilakukan oleh Muh Afsal, dkk (2020) dalam karya ilmiahnya yang berjudul “*Mahasiswa Dan Warung Kopi (Kajian Antropologi Tentang Warung Kopi Sebagai Ruang Publik Di Sekitar Kampus Baru Universitas Halu Oleo)*” yang menyatakan kalau warung kopi juga sebuah ruang publik yang dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa UHO dalam mengerjakan tugas dengan suguhan beraneka macam fasilitasnya. Hasil dari kedua penelitian terdahulu diatas sama dengan temuan yang dilakukan oleh peneliti di lapangan yang dimana sebuah *learning space* yang dibutuhkan oleh anak muda kabupaten tulungagung yaitu dengan adanya fasilitas yang lengkap serta bagus dan sebuah pelayanan yang ramah.

## **PENUTUP**

Preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung dalam menentukan *learning space* di pengaruhi oleh dua hal yaitu kebutuhan akan eksistensi dirinya dan sebuah sikap yang bersahaja. Kubuthan akan eksistensi diri ini muncul pada preferensi anak muda Kabupaten Tulungagung yang memilih untuk menggunakan kafe untuk tempat belajar mereka dan di sana mereka tidak hanya melakukan kegiatan belajar melainkan juga menunjukkan bahwa dirinya mempunyai status sosial yang lebih tinggi daripada pengguna warung kopi. Dan adanya sebuah sikap yang bersahaja pada pengguna warung kopi yang lebih memilih kesana karena dengan harga yang lebih terjangkau, mereka juga sudah mendapatkan fasilitas yang mereka butuhkan. Serta ada beberapa hal yang memepengaruhi preferensi anak muda dalam menentukan *learning space* seperti, adanya dorongan dari teman dan keluarga untuk menambah semangat belajar, dan tak jarang anak muda memilih belajar di *coffee shop* untuk bertemu dengan teman untuk belajar berkelompok sekaligus dapat bertukar pikiran. Dalam penentuan sebuah *learning space* beberapa preferensi diatas berperan penting sehingga menjadi motivasi utamanya. Untuk *learning space* yang dibutuhkan oleh anak muda gen z Kabupaten Tulungagung yaitu



sebuah tempat yang mampu menyuguhkan dan menyediakan wifi, tempat ibadah, lingkungan yang bersih sehingga tidak bau kotoran, colokan yang cukup, kamar mandi yang terurus dan juga mampu memberikan suasana baru dengan menyuguhkan desain interior yang baik dan bagus agar dapat melepas penat dari kesibukan anak muda sehari-hari. Suasana yang menyenangkan sehingga dapat memunculkan ide baru dan lebih fokus terhadap apa yang dikerjakan dan *learning space* yang menyediakan makanan dan minuman untuk mengisi kembali tenaga yang telah digunakan untuk belajar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Afsal, M., Hasniah, & Zainal. (2020). *Mahasiswa Dan Warung Kopi (Kajian Antropologi Tentang Warung Kopi Sebagai Ruang Publik Di Sekitar Kampus Baru Universitas Halu Oleo)*. *Kabanti : Jurnal Sosial Dan Budaya*, 4(1).
- Amstrong, G., Philip, & Kotler. (2012). *Dasar-Dasar Pemasaran*. Jakarta. Prenhalindo.
- Astuti, L. P. (2020). *Konstruksi Identitas Anak Muda Urban Kota Ponorogo Dalam Memanfaatkan Coffee Shop*. Repository Universitas Airlangga.
- Bambang, H. W. (2019). *Karakteristik Third Place Dan Tipologi Kafe Di Yogyakarta (Kasus : Kawasan Karangwuni Dan Sekitarnya)*. Disertasi Universitas Gajah Mada.
- Barker, C. (2003). *Agency And The Politics Of Identity*. Manchester University Press Altrincham Street, Manchester M1 7JA.
- Chaney, D. (1996). *Life Style: Sebuah Pengantar Komprehensif*. Yogyakarta. Jalasutra.
- Deni, & Amel. (2022). *Hasil Wawancara dengan Customer Warung Salman*.
- Fauzi, A., Punia, I. N., & Kamajaya, G. (2017). *Budaya Nongkrong Anak Muda di Kafe (Tinjauan Gaya Hidup Anak Muda di Kota Denpasar)*. *Jurnal Ilmiah Sosiologi (SOROT)*, 3(5), 1–3.
- Galuh, Firda, & Hilya. (2022). *Hasil Wawancara dengan Pemustaka Perpustakaan Daerah*



*Kabupaten Tulungagung.*

Hashemnezhad. (2015). Qualitative Content Analysis Research : A Review Article. *Journal Of ELT And Applied Linguistics*, 3(1). EFL Department, Islamic Azad University, Khoy Branch, Khoy, Iran.

Hurlock, E. B. (1991). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, Jakarta: Erlangga.

Kent, F., & Myrick, P. (2003). *How To Become A Great Public Space*. *American Libraries*, 34(4). EBSCO.

Lestari, L. P. (2021). *Kontruksi Identitas Anak Muda Urban Dalam Memanfaatkan Coffe Shop*. In *Repository Universitas Airlangga*.

Nasional, D. P. (2008). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta. Balai Pustaka.

Nika, & Nysah. (2022). *Hasil Wawancara dengan Customer Rocabana*.

Richard, A. E. (2006). *Skeptisme dan Kebebasan*. Jakarta. Yayasan Obor Indonesia.

Simamora, B. (2004). *Panduan Riset Perilaku Konsumen*. Jakarta. PT Pustaka Gramedia Utama.

Stillman, D. (2018). *Generasi Z : Memahami Karakter Generasi Baru Yang Akan Mengubah Dunia Kerja*. Jakarta. PT Gramedia Pustaka Utama.

Suryani, C. D., & Kristiyani, D. N. (2021). *Studi Fenomenologi Pada Gaya Hidup Baru Anak Muda Sebagai Pengunjung Coffee Shop Di Kota Salatiga*. *PRecious : Public Relations Journal*, 1(2).

Widjaja. (2010). *Manajemen Komunikasi*. Jakarta. Alfabeta.