

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran *makerspace* dalam komunitas *C2O Library and Collabtive* di Kota Surabaya. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Hasil penelitian ini menunjukkan aktivitas *makerspace* di perpustakaan *C2O Library and Collabtive* memiliki peran sebagai ruang eksplorasi dan praktik belajar (*hands on learning and exploration*), ruang kerja bersama (*coworking*), dan ruang menciptakan budaya untuk berbagi peralatan (*make culture share your stuff*). Implementasi *makerspace* di *C2O Library and Collabtive* meliputi kegiatan kelas sehat, *coworoking space* dan pasar sehat. Ketiga aktivitas *makerspace* di perpustakaan menguatkan posisi *C2O Library and Collabtive* sebagai ruang publik yang menjadi pusat berkumpulnya masyarakat (*community center*), ruang-ruang pembelajaran yang inovatif, kolaboratif, dan berwawasan teknologi.

**Kata Kunci:** *Makerspace*; Perpustakaan Komunitas; *C2O Library and Collabtive*.