



---

## **Game Arcade di Perpustakaan: Peran Video Games Bagi Perpustakaan Perguruan Tinggi**

Suci Yanti Ramadhan\*

*Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta*

---

### **ARTICLE INFO**

*Article history:*

Received: 24 Des 2019

Accepted: 11 Nov 2020

Published: 16 Des 2020

*Keyword:*

video games,  
pemustaka,  
perpustakaan perguruan  
tinggi. minat kunjung

---

### **ABSTRACT**

Artikel ini merupakan studi literatur yang membahas peran video games dalam pelaksanaan kegiatan di perpustakaan perguruan tinggi Di Indonesia sendiri jarang ditemukan perpustakaan yang memanfaatkan video game untuk menarik pemustaka. Walaupun masih ada keraguan tentang instalasi video game di perpustakaan, namun penelitian-penelitian yang ada membuktikan bahwa video games mempunyai manfaat bagi perpustakaan. Video game yang menarik dan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan sekaligus menambah pengetahuan pemustaka dengan cara yang menyenangkan. Hasil yang didapatkan dari pembahasan artikel ini yaitu video game tidak hanya memberi manfaat saja namun efektif untuk membangun komunitas dan meningkatkan minat kunjung serta penggunaan sumber-sumber perpustakaan.

---

### **Pendahuluan**

(Felker and Phetteplace 2014) menyatakan bahwa perpustakaan selalu menjadi tempat dimana individu menggali pengetahuan baru, tetapi dalam sepuluh tahun terakhir, perpustakaan telah menjadi sarana diskusi dan eksplorasi. Saat ini kita berada di era kepuasan instan dimana hanya dengan satu klik saja, kita mampu mengakses informasi yang beragam. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus-menerus mengalami perubahan. Untuk tetap relevan, perpustakaan harus beradaptasi. Oleh sebab itu diperlukan kreativitas dan inovasi pengelola perpustakaan dalam menghadapi tantangan di era yang serba digital ini. Perpustakaan yang berinovasi sesuai perkembangan jaman tidak akan ditinggalkan oleh pemustaka. Jika dilihat dalam

---

\* Corresponding author.

E-mail addresses: [suciramadan31@gmail.com](mailto:suciramadan31@gmail.com) (Suci Yanti Ramadhan)

konteks perpustakaan perguruan tinggi, hal ini sangat penting mengingat perpustakaan sebagai jantung perguruan tinggi sudah sepatutnya menyediakan sumber-sumber informasi yang relevan dan *up-to-date*.

Menurut (Carlile 2007), perpustakaan perguruan tinggi dapat menjadi tempat yang menakutkan bagi mahasiswa dan staf perpustakaan. Hal ini disebut *library anxiety*. Library anxiety tentu saja bukan satu-satunya alasan rendahnya minat kunjung dan keterlibatan pemustaka namun salah satu cara yang cukup efisien dalam meningkatkan keterlibatan pemustaka dalam kegiatan perpustakaan ialah menerapkan konsep gamifikasi. Konsep ini sudah banyak diterapkan di perpustakaan-perpustakaan perguruan tinggi yang ada di luar negeri. Sementara di Indonesia sendiri belum banyak diterapkan. Gamifikasi banyak digunakan untuk meningkatkan literasi informasi, namun bagaimana dengan *video games*?

Masih ada asumsi luas bahwa pemain video game adalah remaja pria yang bermain game untuk mengisi waktu luang. Faktanya, pemain video game tidak hanya pria saja namun juga wanita. Penelitian yang dilakukan oleh Bosman (2019) menunjukkan jumlah pemain game pria dan wanita di dunia hampir setara yaitu lebih dari 1 miliar pengguna. Bosman juga melakukan penelitian pada 30 perusahaan game populer yang menunjukkan bahwa 30% wanita bermain game untuk mengisi waktu luang atau yang biasa disebut Time Filler. Sementara pria hanya mencapai 19%. Kategori Time filler ini berusia diantara 36-40 tahun. Sementara untuk kategori Ultimate Gamers atau permainan yang lebih serius adalah 26-30 tahun. Selain itu ada kategori Popcorn Gamers yakni mereka yang lebih suka melihat orang lain bermain game. Kategori ini diisi oleh usia 10-35 tahun. Data ini menunjukkan bahwa video games tidak hanya untuk anak dan remaja laki-laki namun juga wanita dan segala usia.

Perpustakaan dunia mulai menerapkan video games dalam program dan koleksi mereka. Seperti yang diterapkan oleh Halifax Public Libraries di Kanada, New York Public Library di Amerika dan Science & Engineering Library (S&E) di Universitas Santa Cruz. Di Indonesia, video game sebagai program perpustakaan sangat langka terjadi. Salah satu perpustakaan yang menerapkan video games edukatif yaitu perpustakaan sekolah SMA Islam Hidayatullah Banyumanik Semarang. Namun belum ada perpustakaan perguruan tinggi di Indonesia yang menerapkan video games dalam program perpustakaan. Menurut Association of College & Research Libraries (2011), perpustakaan akademik harus mematuhi prinsip-prinsip berikut: 1) ruang: perpustakaan ialah tempat pengguna berinteraksi dengan gagasan di lingkungan fisik dan virtual untuk memperluas pembelajaran dan memfasilitasi penciptaan pengetahuan baru, 2) penemuan: perpustakaan memungkinkan pengguna untuk menemukan informasi dalam semua format melalui penggunaan teknologi dan pengelolaan pengetahuan.

(Bird, McBride, and Cramer n.d.) menyoroti pentingnya komitmen perpustakaan perguruan tinggi bagi komunitas, untuk mempererat hubungan di antara komunitas kampus, dan untuk mempertahankan ruang di mana komunitas ini termotivasi untuk mengeksplorasi berbagai platform pengetahuan dan informasi. Popularitas video game dan perluasan penggunaannya dalam kegiatan akademik membutuhkan peran perpustakaan dan profesional informasi untuk mengeksplorasi signifikansi mereka akan koleksi perpustakaan Video game memiliki potensi untuk membantu perpustakaan perguruan tinggi dalam memperkuat rasa komunitas di antara universitas dan dalam menarik pemustaka ke ruang perpustakaan sehingga pembelajaran kolaboratif dapat terjadi. Artikel ini akan membahas pentingnya video games bagi perpustakaan

perguruan tinggi khususnya dalam membangun komunitas dan meningkatkan kesadaran dan penggunaan sumber daya dan layanan perpustakaan.

### **Membangun Komunitas dengan Video Game**

Evolusi yang terjadi pada perpustakaan menjadikannya bukan lagi hanya tempat belajar yang sunyi dan sepi, tetapi tumbuh menjadi pusat penghubung yang menyediakan ruang untuk kolaborasi dan komunikasi. Kegiatan kolaboratif tidak hanya sekedar belajar kelompok saja, tetapi juga meliputi rekreasi. Banyak perpustakaan perguruan tinggi yang memiliki kafe atau lounge area, yang dirancang sebagai area istirahat, rekreasi, atau zona belajar santai (McMullen, 2008; Gayton, 2008). Perpustakaan-perpustakaan itu memberikan mereka atmosfer yang nyaman bagi pemustaka. Waktu luang dan istirahat terbukti bermanfaat bagi keberhasilan akademik mahasiswa (Bergin, 1992; Rokusek & Enomoto, 2016; Bishoff, Farrell, & Neeser, 2015).

Video game di perpustakaan perguruan tinggi menyediakan aktivitas rekreasi yang sangat dibutuhkan bagi komunitas kampus (Nicholson, 2009). Video games memungkinkan mahasiswa untuk beristirahat dari pekerjaan dan tugas-tugas perkuliahan yang menuntut mental. Hal ini dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bishoff et al. (2015) yang menunjukkan mahasiswa mengaku merasakan dampak positif pada kondisi mental mereka setelah bermain video game di perpustakaan. Perpustakaan dapat memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk berkolaborasi dengan pemain lainnya dan pada akhirnya mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam perpustakaan hingga membentuk komunitas game mereka sendiri. Meskipun banyak mahasiswa memiliki akses konsol game dan video game di rumah, Brown dan Kasper (2013) menemukan dalam penelitiannya bahwa mahasiswa lebih senang berpartisipasi dalam komunitas video game di luar rumah karena memiliki kesempatan untuk berinteraksi langsung dengan pemain lainnya. Hal ini adalah insentif utama bagi perpustakaan perguruan tinggi untuk menyediakan akses video game dan menjadi tuan rumah klub atau acara game.

Bermain secara berkelompok atau *group gaming* tidak hanya menjadi motivator bagi siswa, tetapi juga bermanfaat bagi kemampuan akademik mahasiswa. Video game dapat menempatkan mahasiswa ke dalam suasana yang kasual sehingga memungkinkan gamer untuk terlibat dalam *group gaming* dan mengembangkan keterampilan kerjasama secara organik sehingga dapat diterapkan dalam karir akademik mereka. Oleh sebab itu, perpustakaan perguruan tinggi harus bisa memfasilitasinya.

Rasa kebersamaan antar gamer di kampus secara alami terbentuk saat interaksi terus dipupuk. Karena video game sering dimainkan dalam kelompok, seperti via konsol online dan permainan PC atau dalam MMO (Massively Multiplayer Online Game), maka secara alami akan membentuk suatu komunitas. Permainan online ini memungkinkan pemain untuk masuk ke lingkungan game virtual untuk bermain satu sama lain secara real time. Ruang bermain digital ini sangat besar, dan seringkali ribuan pemain atau lebih masuk pada waktu tertentu. Pemain dapat memainkan game bersama, mendiskusikannya dalam kelompok, atau bahkan bermain sebagai pertunjukan untuk ditonton orang lain. Semakin populernya game siaran langsung melalui platform seperti Twitch dan Youtube menunjukkan bahwa gamer tidak hanya ikut bermain, tetapi menonton orang lain memainkannya juga. Kehadiran kotak obrolan aktif dalam siaran langsung ini juga menyoroti keinginan penonton untuk berkomunikasi kepada pemain game atau antar masing-masing pemain. Hal ini menunjukkan bahwa sesi *group gaming* ini menyediakan konteks dimana pemain, pemirsa, dan mereka yang memiliki minat

yang sama dapat berinteraksi. Video game dalam perpustakaan perguruan tinggi pun demikian, yaitu dapat dimainkan untuk rekreasi mahasiswa secara perseorangan namun dapat memberikan peluang untuk berkolaborasi ketika dimainkan atau didiskusikan dalam kelompok. Video game juga dapat membantu merobohkan tembok yang mungkin ada di antara pengunjung dan anggota staf, perpustakaan yang pada akhirnya mengarah ke interaksi yang lebih produktif. Untuk menumbuhkan rasa kebersamaan, video game dapat dipasang selama pertemuan komunitas game atau selama acara khusus di perpustakaan. Ikatan secara alami terbentuk di antara mereka yang berpartisipasi dalam kepentingan bersama (Adams, 2009a). Staf dapat ikut berpartisipasi dalam video game kolaboratif. Bermain video game bersama dapat menciptakan keakraban di antara pengunjung dan staf perpustakaan.

Perpustakaan akademik harus menyediakan ruang yang dapat menumbuhkan pembelajaran kolaboratif dan menemukan informasi (Association of College & Research Libraries, 2011). Mempromosikan video game dapat memikat pengguna ke ruang perpustakaan untuk datang menjelajahi koleksi, bermain permainan, dan bertemu dengan orang lain yang memiliki minat yang sama, hingga pertukaran pengetahuan (Waelchli, 2010). Ketika manusia terus mencari dan berbagi informasi dalam berbagai format, sangat penting bagi perpustakaan untuk mendukung menyediakan berbagai platform. Sekali lagi, Association of College & Research Libraries (2011) menekankan hal ini dalam standar perpustakaan perguruan tinggi: "Perpustakaan memungkinkan pengguna menemukan informasi dalam semua format melalui penggunaan teknologi dan pengelolaan pengetahuan yang efektif" (hlm. 11). Video game adalah format informasi unik yang harus dimiliki perpustakaan perguruan tinggi untuk melayani pemustaka dengan baik. Selain menumbuhkan kolaborasi, yaitu berlaku untuk semua bentuk pembelajaran, jiwa kolaborasi yang ditimbulkan dari video game dapat mengarah pada peningkatan interaksi antar pemustaka, bahan pustaka, dan layanan perpustakaan. Video game adalah katalisator yang kuat untuk pencarian informasi.

### **Video Games sebagai Katalisator untuk Pencarian Informasi**

Dengan menciptakan rasa kebersamaan di kampus dan menarik bagi minat pribadi mahasiswa, video game dapat mempromosikan penggunaan sumber dan layanan perpustakaan dengan menarik lebih banyak pemustaka untuk menjelajahi ruang fisik dan digital di perpustakaan perguruan tinggi. Nicholson (2009) menemukan bahwa pemain game kembali ke perpustakaan untuk "aktivitas non-game" (hlm. 210-11) setelah menghadiri acara video game di tempat yang sama yaitu perpustakaan. Dalam studinya, perpustakaan berhasil menggunakan program video game sebagai gerbang ke layanan perpustakaan lainnya (Nicholson, 2009). Program video game menarik pengguna dengan menarik minat rekreasi dan keinginan mereka untuk bersosialisasi serta memberikan peluang bagi pustakawan untuk mempromosikan sumber dan layanan perpustakaan. Metode yang bijaksana adalah dengan membuat display buku atau bahan pustaka lain terkait dengan konten game yang ditawarkan. Untuk menarik perhatian, staf dapat menempatkan *food station* atau tanda yang mencolok di sekitar display tersebut. Apa pun strategi yang digunakan, kehadiran pengunjung di perpustakaan adalah kesempatan sempurna bagi pustakawan untuk mempromosikan sumber dan layanan perpustakaan secara keseluruhan.

Layanan perpustakaan akademik yang secara fundamental penting adalah pendidikan literasi informasi. Pihak perpustakaan dapat bekerja sama dengan programmer untuk membuat sebuah video game yang dirancang khusus untuk pendidikan literasi informasi. Bermain video game, menurut Waelchli (2010),

mencerminkan proses penelitian karena membutuhkan usaha dan pengumpulan informasi untuk mencapai tujuan tertentu. Video game karenanya menumbuhkan keterampilan literasi informasi dalam format yang unik. Pustakawan dapat mempromosikan pentingnya literasi informasi bagi siswa saat mereka berpartisipasi dalam program video game. Ini didukung oleh studi penelitian yang dilakukan oleh Brown dan Kasper (2013), di mana mereka membuktikan bahwa staf perpustakaan berhasil menggunakan peluang yang disajikan oleh mahasiswa saat bermain video game untuk menyatukan informasi instruksi keaksaraan. Pustakawan juga dapat secara alami beralih diskusi kasual tentang berbagai sumber dan layanan yang ditawarkan oleh perpustakaan perguruan tinggi selama berinteraksi dengan mahasiswa.

Selain memotivasi pemustaka untuk berkunjung ke perpustakaan, membangun komunitas hingga meningkatkan literasi informasi, penting untuk disadari bahwa video game adalah gerbang bagi pemustaka untuk menjelajahi koleksi perpustakaan. Dalam penelitian yang dilakukan Adams (2009a), pemain video game cenderung mencari informasi yang terkait subjek dari game yang mereka mainkan. Misalnya banyak game memiliki latar belakang sejarah, seperti *Age of Empires*, dan dalam penelitian Adams (2009a), itu adalah hal biasa bagi pemain yang memainkan game itu untuk kemudian mencari buku dan bahan terkait dengan periode waktu historis game tersebut. Permainan dapat berkontribusi pada minat yang tinggi dalam pencarian informasi umum (Adams, 2009b). Kesediaan untuk mencari pengetahuan sangat diperlukan bagi pertumbuhan intelektual dan akademis, dan ini merupakan manfaat nyata dari video game di perpustakaan perguruan tinggi. Selain itu, video game menyediakan format yang berbeda dalam mencari informasi, baik untuk tujuan pribadi atau ilmiah. Video game semakin banyak digunakan sebagai sumber utama dalam penelitian game dan multidisiplin lainnya (Thomas & Clyde, 2013). Perpustakaan akademik perlu untuk memberikan akses ke sumber-sumber informasi yang relevan dan beragam untuk memberikan yang terbaik bagi pemustaka (Association of College & Research Libraries, 2011). Video game juga diketahui mendorong para pemain untuk membuat materi game mereka sendiri, termasuk panduan strategi tambahan, web, atau forum, dan bahkan membuat konten game original seperti modifikasi (mod). Semua upaya ini, pada gilirannya, mendorong eksplorasi lebih lanjut kepada sumber daya dan kapabilitas perpustakaan. Karena itu, video game merangsang penemuan metode baru dalam pencarian informasi dan dapat mendorong mahasiswa untuk belajar lebih banyak tentang perpustakaan, termasuk sumber dan layanan yang tidak terkait dengan game yang dapat mereka akses sepanjang karir akademik mereka

## **Kesimpulan**

Tantangan yang dihadapi perpustakaan dalam menghadapi era digital mendorong perpustakaan untuk selalu berinovasi. Salah satu yang dapat dilakukan ialah dengan menerapkan program video game di kegiatan perpustakaan. Sesuai dengan pembahasan di atas, ditemukan bahwa video games dapat: 1) membangun dan mempererat komunitas dan hubungan antara sesama gamer dan staf perpustakaan, 2) sebagai katalisator dalam penggunaan sumber-sumber informasi di perpustakaan serta penggunaan layanan perpustakaan, 3) meningkatkan literasi informasi.

## **Daftar Rujukan**

Adams, S. S. (2009a). The case for video games in libraries. *Library Review*, 58(3), 196–202. doi:10.1108/00242530910942045

- Adams, S. S. (2009b). What Games Have to Offer: Information Behavior and MeaningMaking in Virtual Play Spaces. *Library Trends*, 57(4), 676–693.
- Bird, Amanda, Kelly Rhodes McBride, and Elizabeth Cramer. n.d. “Modeling ACRL’s Standards for Libraries in Higher Education: A Path to Creating a Culture of Assessment | Bird | College & Research Libraries News.” doi: <https://doi.org/10.5860/crln.75.11.9228>.
- Carlile, Heather. 2007. “The Implications of Library Anxiety for Academic Reference Services: A Review of Literature.” *Australian Academic & Research Libraries* 38(2):129–47. doi: 10.1080/00048623.2007.10721282.
- Felker, Kyle, and Eric Phetteplace. 2014. “Gamification in Libraries: The State of the Art.” *Reference & User Services Quarterly* 54(2):19–23.
- Bishoff, C., Farrell, S. L., & Neeser, A. E. (2015). Outreach, Collaboration, Collegiality: Evolving Approaches to Library Video Game Services. *Journal of Library Innovation*, 6(1), 92-109.
- Brown, R. T., & Kasper, T. (2013). The Fusion of Literacy and Games: A Case Study in Assessing the Goals of a Library Video Game Program. *Library Trends*, 61(4), 755- 778. doi:10.1353/lib.2013.0012
- Nicholson, S. (2009). Go back to start: gathering baseline data about gaming in libraries. *Library Review*, 58(3), 203–214. doi:10.1108/00242530910942054
- Waelchli, P. (2010). Playing with Process: Video Game Choice as a Model of Behavior. *Public Services Quarterly*, 6(4), 380-388. doi:10.1080/15228959.2010.521091
- Bosman, Sander. (2019). Women Account for 46% of All Game Enthusiasts: Watching Game Video Content and Esports Has Changed How Women and Men Alike Engage with Games, dalam [https://newzoo.com/insights/articles/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games/?utm\\_campaign=Games%20Market%20Report&utm\\_source=hs\\_automation&utm\\_medium=email&utm\\_content=76474808&hsenc=p2ANqtz--y3TolUhXEGg0A2ZVdoU2c99a5BpBaDrMmwRjYdHwoMp3SjoOwVizBoBymoZ-3zz8oeCH1Q\\_cFywd9wGrUDsQ0YQS-YA&hsmi=76474808](https://newzoo.com/insights/articles/women-account-for-46-of-all-game-enthusiasts-watching-game-video-content-and-esports-has-changed-how-women-and-men-alike-engage-with-games/?utm_campaign=Games%20Market%20Report&utm_source=hs_automation&utm_medium=email&utm_content=76474808&hsenc=p2ANqtz--y3TolUhXEGg0A2ZVdoU2c99a5BpBaDrMmwRjYdHwoMp3SjoOwVizBoBymoZ-3zz8oeCH1Q_cFywd9wGrUDsQ0YQS-YA&hsmi=76474808), diakses tanggal 18 Desember 2019.