

ABSTRAK

Hampir setiap orang pernah bermain game, entah itu pada usianya masih kecil atau bahkan ketika dia sudah dewasa dia masih bermain game. Alasan mereka bermain game bermacam-macam, ada yang bermain game hanya sekedar hiburan saja atau mengisi waktu luang tapi ada juga dari mereka yang bermain game sudah seperti rutinitas mereka entah setiap hari harus bermain game atau mungkin setiap akhir pekan. Aktivitas mereka bermain game tidak hanya sekedar bermain saja karena beberapa dari mereka ada yang tergabung kedalam komunitas yang mana mereka bisa saling bertukar informasi antara anggota satu dengan anggota yang lainnya. Dari berbagai macam game yang mereka mainkan ada salah satu judul game yang merupakan salah satu favorit mereka yaitu 'Harvest Moon: Back to Nature' yang mana dalam game ini terdapat pustakawan dan perpustakaan meskipun latar tempat dari mengambil tempat disebuah pedesaan. Penelitian ini merupakan studi kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan studi resepsi karena pengalaman para pemain game ketika berkunjung ke perpustakaan sangat diperlukan untuk melihat makna yang ada didalam game tersebut. Penelitian ini menggunakan teori representasi, teori identitas, dan teori artikulasi dari Stuart Hall serta teori pemaknaan dari Charles S. Peirce dan teori semiotika visual dari Kris Budiman. Hasil penelitian ini memperoleh dua tipologi pemain game yaitu *Visualization Library/Librarian* dan *Reality Library/Librarian*. *Visualization Library/Librarian* merupakan mereka yang berpikiran bahwa pustakawan dan perpustakaan dalam game berbeda dengan yang dipikirkan informan dan merasa lebih baik, sedangkan *Reality Library/Librarian* merupakan mereka yang berpikir bahwa pustakawan dan perpustakaan dalam game sama saja dengan yang ada di dunia nyata.

Kata Kunci : game, gamer, pustakawan, perpustakaan.

ABSTRACT

Almost everyone has ever played a game, whether it's at a young age or even when he's an adult he's still playing the game. The reason they play a variety of games, there are playing games just for entertainment or leisure time but there are also from those who play the game is like their routine either every day have to play games or maybe every weekend. Their activity is not just playing games just play because some of them there are incorporated into the community where they can exchange information between members one with other members. Of the various games that they play there is one game title which is one of their favorite is 'Harvest Moon: Back to Nature' which in this game there are librarians and libraries despite setting the place from a place in a rural. This research is a qualitative study by using approach method of study reception because experience of game player when visit to library really needed to see meaning in that game. This research uses theories of representation, identity theory, and the articulation theory of Stuart Hall and the meaning theory of Charles S. Peirce and the theory of visual semiotics of Kris Budiman. The results of this study obtained two game game typologies: Visualization Library / Librarian and Reality Library / Librarian. Visualization Library / Librarians are those who think librarians and libraries in games are different from those of informants and feel better, while the Reality Library / Librarians are those who think librarians and in-game libraries are the same as those in the real world.

Keywords : games, gamers, librarians, libraries.