

**PEMAKNAAN CITRA PUSTAKAWAN DAN PERPUSTAKAAN  
DALAM VIDEO GAME “HARVEST MOON: BACK TO NATURE”  
DI KALANGAN KOMUNITAS PECINTA GAME**

**Wisnu Bayu Aji Nugraha<sup>1</sup>**

***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

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi Ilmu Informasi dan Perpustakaan, FISIP, Universitas Airlangga.

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.

## **1. Pendahuluan**

### **1.1 Latar Belakang**

Perspektif orang-orang mengenai pustakawan dibentuk oleh sikap perilaku, dan cara pustakawan itu sendiri mengekspresikan diri mereka dengan cara memiliki kemampuan yang memadai sehingga akan mendapatkan kepercayaan yang baik dari pemustaka. Selain itu, faktor yang mampu menentukan baik atau buruknya citra pustakawan tergantung dari bagaimana pustakawan mampu mengapresiasi diri dalam bentuk pelayanan yang baik dan ramah kepada pemustaka dan untuk mendapatkan citra yang baik memang tidak semudah yang dipikirkan. Namun, realitanya citra pustakawan sendiri di mata masyarakat masih sangat memperhatikan dan hal tersebut disebabkan oleh beberapa faktor seperti minimnya pustakawan yang terlatih dan terdidik di bidang perpustakaan, selain itu minimnya lembaga atau institusi pendidikan untuk bidang perpustakaan. Faktor-faktor seperti yang disebutkan itulah yang dinilai kurang oleh masyarakat sehingga mereka menilai bahwa pustakawan kurang

profesional dan kurang mengetahui ilmu-ilmu perpustakaan. Namun hal tersebut masih bisa ditutupi dengan kemampuan pustakawan untuk berkomunikasi dengan baik sehingga pustakawan mampu berkomunikasi dengan para pemustaka dan masyarakat sekitar.

Selain itu, citra seorang pustakawan juga dikatakan buruk karena pustakawan itu sendiri tidak menyukai kegiatan membaca dan terkadang mereka yang dijadikan seorang pustakawan juga bukan melalui proses penerimaan yang sesuai aturan namun mereka menjadi seorang pustakawan karena posisi tersebut harus diisi oleh seseorang. Bisa jadi beberapa orang masih berpikiran bahwa profesi sebagai seorang pustakawan masih dianggap sebagai profesi yang kurang menjanjikan karena dianggap tidak ada keilmuan. Sehingga seorang yang mempunyai pemahaman mengenai ilmu-ilmu perpustakaan nantinya akan membantu membentuk citra perpustakaan menjadi bagus dengan cara menyumbangkan inovasi-inovasi yang menarik agar pengunjung tertarik untuk mengunjungi perpustakaan di tempat dia bekerja. Selain itu, seorang pustakawan

juga merupakan salah satu sumber daya manusia yang berhadapan secara langsung dengan pemustaka dan berperan juga sebagai ujung tombak dalam menumbuhkan citra baik sebuah perpustakaan dengan cara *personal branding*. Yang dimaksud *personal branding* disini adalah pustakawan harus bisa memperlihatkan sebuah citra yang baik dari sikap dan perilaku mereka ketika mereka sedang berhadapan langsung dengan para pengunjung perpustakaan agar para pengunjung perpustakaan merasa betah dan kebutuhan mereka terpenuhi melalui pelayanan yang diberikan pustakawan yang mana hal ini terjadi karena pustakawan bisa memahami situasi dan kondisi sehingga secara tidak langsung mereka bisa memperoleh ide-ide kreatif. Pustakawan sendiri juga dianggap sebagai seorang yang mampu dipercaya dimana hal ini disebabkan karena mereka selalu berbicara sesuai dengan apa yang mereka ketahui. Sehingga kepercayaan yang diperoleh dari para pengunjung perpustakaan harus bisa dijaga sebaik-baiknya oleh pustakawan itu sendiri. Selain pustakawan, kepala perpustakaan juga berperan penting sebagai pemimpin yang selalu mendukung aktivitas bawahan sebagai rekan kerja sehingga pustakawan tidak terpasung dalam berkreasi yang nantinya akan membangun sebuah citra positif. Oleh karena itu peran pustakawan dalam meningkatkan citra perpustakaan sangatlah besar mengingat kontribusi yang mereka

berikan kepada tempat mereka bekerja sehari-hari yaitu di perpustakaan.

Kontribusi yang diberikan pustakawan dalam berbagai macam bentuk dan salah satunya adalah ada yang memiliki ide berupa menambahkan fasilitas kepada pemustaka karena mereka berpikir bahwa hampir setiap orang membutuhkan fasilitas pendukung untuk mencari informasi baik di dunia maya maupun di dunia nyata dengan bantuan teknologi yang sudah bisa dibilang menjadi semakin canggih dan sudah menjadi bagian dari kehidupan kita sehari-hari. Namun, contoh teknologi yang biasa digunakan oleh berbagai macam kalangan dan berbagai usia salah satunya adalah video game. Memang benar bahwa hampir sebagian besar orang mengisi aktivitasnya dengan bermain game dan bisa dilihat dari keadaannya adalah kebanyakan para pemain game atau yang biasa kita sebut dengan *gamers* hanya menggunakan video game sebagai sarana hiburan saja. Selain itu, dari sebuah video game bisa diperoleh berbagai macam permasalahan dan kita bisa belajar untuk mengatasinya dengan cara-cara tertentu seperti menganalisisnya terlebih dahulu sehingga mereka bisa memperoleh solusi untuk mengatasi permasalahan agar permasalahan yang ada di video game bisa terpecahkan dengan mudah contohnya seperti game-game edukasi. Solusi-solusi yang mereka peroleh biasanya tidak diajarkan kepada mereka di dunia pendidikan maupun dunia nyata namun mereka bisa memperoleh

pengetahuan yang lebih dengan bermain video game, namun itu jika mereka bisa mengambil nilai positif atau ilmu pengetahuan tersebut dengan benar karena beberapa dari para *gamers* tidak memperdulikan hal tersebut sehingga mereka hanya membuang-buang waktu mereka untuk sekedar mencari hiburan semata.

Tidak hanya nilai positif saja yang ada di dalam video game namun di video game juga memiliki dampak negatif seperti bisa membuat mereka menjadi kecanduan dan dianggap sebagai sesuatu hal yang mampu mempengaruhi seseorang untuk selalu memainkannya. Selain itu, dampak negatif lainnya bisa berupa kehilangan kesadaran peran dan tanggungjawab sosial. Bahkan beberapa kejadian buruk sempat dipublikasikan oleh media secara luas. Contohnya sebuah kejadian di Taipei telah terjadi peristiwa ditemukannya seorang pemain game atau *gamers* yang meninggal akibat kecanduan bermain game selama 72 jam di di warung internet (warnet) tepatnya di depan komputer yang sedang dia gunakan untuk bermain game. Hal tersebut diketahui setelah penjaga warnet yang awal mulanya berpikir bahwa dia sedang tidur ternyata sudah berbaring tak bernyawa dan dokter di Rumah Sakit Nasional Taiwan mengatakan bahwa pria tersebut meninggal karena gagal jantung yang disebabkan karena dia terlalu lama bermain game tanpa beristirahat. Namun, pada kenyataannya tidak semua *gamers* bisa terpengaruh oleh video game

yang mereka mainkan yang bisa berujung menjadi kecanduan akan game.

Hal-hal seperti bermain game tanpa tujuan yang bisa membuat seorang *gamers* menjadi kecanduan atau bahkan perilaku-perilaku negatif yang akhirnya akan merugikan diri mereka sendiri dan tidak bermanfaat sama sekali padahal mereka bisa memperoleh hal lebih dari bermain game dan efek buruk dari sebuah video game. Contohnya saja pada tanggal 7 Juni 2013, seorang remaja dari Amerika Serikat merebut senjata polisi dan menembak tiga orang polisi setempat bahkan ada juga tewas ketika akan ditahan karena dituduh melakukan pencurian kendaraan dan ternyata remaja tersebut mengakui bahwa dia terinspirasi dari video game "Grand Theft Auto III". Remaja tersebut pastilah tidak bisa memaknai game yang dimainkannya secara benar karena dia hanya mengambil suatu hal yang dianggapnya keren padahal itu membuatnya rugi banyak dan bisa berujung dipenjara karena tindakan yang sudah dilakukannya tanpa berfikir dua kali untuk melakukannya. Contoh lainnya pada bulan dan tahun yang sama terjadi penembakan menggunakan senapan yang digunakan untuk menembaki kendaraan yang lewat bahkan kejadian tersebut berujung menewasnya seorang pria berusia 45 tahun dan melukai gadis berumur 19 tahun. Pelaku dari kejadian tersebut adalah dua orang saudara kakak beradik yang masih berumur 14 dan 16 tahun, dan mereka juga mengaku kalau perbuatan mereka

terinspirasi oleh game yang sama pula dengan kejadian 7 Juni 2013 di Amerika Serikat.

Tidak semua video game memiliki dampak negatif karena ada juga video game yang memiliki nilai-nilai positif contohnya video game bisa mengenalkan kita akan teknologi yang sedang berkembang, dan beberapa video game juga menyediakan permasalahan dan hanya bisa diselesaikan dengan logika. Selain itu, video game akan bisa membuat kita berfikir secara bebas sehingga akan menjadikan kita seseorang yang kreatif karena kita bisa bereksperimen atau berani mencoba sesuatu hal. Contohnya dalam video game bergenre simulasi, di video game seolah-olah menggambarkan kita melakukannya secara langsung sehingga kita akan berfikir seperti apa cara yang tepat dilakukan untuk mencapai tujuan yang ada didalam video game. Selain itu, video game ini juga membuat kita belajar untuk memutuskan sesuatu dengan memberikan apa saja konsekuensi yang didapatkan. Contohnya seperti ketika kita bermain game dan melakukan kesalahan secara otomatis kita akan mengalami kekalahan dan harus mengulangi lagi dari awal atau titik *check point* karena video game ini membuat kita seolah-olah benar-benar mengalaminya sebagai tokoh utama tersebut dan bisa mengajarkan agar mampu hidup didalam masyarakat yang memiliki berbagai macam karakter yang berbeda-beda sehingga kita bisa mengetahui bagaimana bersahabat

dengan mereka karena kita bersikap baik kepadanya. Ketika kita berbuat baik kepadanya, biasanya mereka juga akan bersikap baik dengan kita karena seperti itulah kehidupan di dunia nyata. Contoh video game yang dimaksud adalah video game yang berjudul “Harvest Moon: Back to Nature” karena video game ini memiliki genre sebagai game simulasi dan juga RPG (Role Player Game / game yang membuat kita sebagai karakter utama).

“Harvest Moon: Back to Nature” sendiri merupakan sebuah game yang memceritakan seorang pemuda yang mewarisi perkebunan milik kakeknya yang sudah meninggal. Disini dia memiliki tugas untuk merawat serta mengatur perkebunan tersebut agar perkebunan tersebut tidak diambil alih oleh orang lain dan kita sebagai karakter utama hanya diberikan waktu hingga tahun ketiga dan apabila kerja kita buruk untuk merawat perkebunan maka kita gagal memainkan game tersebut karena tujuan dari game ini untuk merawat perkebunan agar tidak diambil alih. Namun, di dalam game juga menyarankan kita untuk berinteraksi dengan warga sekitar yang tinggal di desa tersebut agar mereka bisa membantu kita dalam merawat perkebunan atau dalam hal lainnya. Yang menarik dari video game “Harvest Moon: Back to Nature” ini adalah terdapat sebuah perpustakaan dan dikelola oleh seorang pustakawan bernama Mary. Selain itu, dia juga merupakan salah satu dari kelima gadis yang bisa dipilih oleh karakter

utama yang kelak bisa dinikmati. Bisa dikatakan juga bahwa video game ini merupakan penggambaran dari realitas perpustakaan yang ada di dunia nyata yaitu penggambaran dari citra seorang pustakawan dan citra dari perpustakaan.

## **1.2 Tinjauan Pustaka**

Penelitian ini memiliki dua fokus penelitian dimana fokus penelitian tersebut bisa dijelaskan melalui teori-teori berikut ini dimana untuk fokus penelitian yang pertama yaitu mengenai representasi pustakawan dan perpustakaan dalam video game dijelaskan menggunakan tiga teori yaitu teori representasi, identitas, dan artikulasi dari Stuart Hall. Ketiga teori tersebut saling berkaitan antara satu sama lain sehingga akan menghasilkan sebuah temuan mengenai representasi seorang pustakawan dan perpustakaan dalam game. Untuk fokus penelitian kedua yaitu pemaknaan citra pustakawan dan perpustakaan yang dilakukan oleh pemain game atau *gamers* yang mana mereka merupakan para pemain yang berasal dari komunitas pecinta game yang mana fokus kedua ini dijelaskan menggunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce, dan semiotika visual dari Kris Budiman.

### **1.2.1 Representasi**

Representasi merupakan istilah yang merujuk pada orang, objek, ide, atau yang lainnya yang mana istilah tersebut mampu mewakili apa yang diwakilinya. Makna yang dibaca antara satu dengan yang lainnya

pastilah tidak akan menunjukkan kesamaan antara satu sama lainnya dimana mereka tidak akan berbagi makna yang sama apalagi representasi bersifat polisemis (memiliki banyak arti) sehingga memungkinkan makna tersebut memiliki berbagai macam makna yang harus direalisasikan oleh pembaca di dunia nyata dengan membayangkan kehidupannya.

Menurut Stuart Hall (1997) dalam bukunya yang berjudul 'Representation: Cultural Representations and Signifying Practices' membagi representasi menjadi tiga pendekatan, yaitu pendekatan reflektif, pendekatan yang disengaja, dan pendekatan konstruktivis. Dalam pendekatan reflektif sendiri diduga berupa orang, ide, objek yang mana memiliki fungsi untuk mencerminkan atau meniru arti sebenarnya dari apa yang sudah ada di dunia nyata. Pendekatan kedua atau pendekatan yang disengaja, maksudnya adalah pembicara atau penulis memaksakan penggambaran yang unik untuk menggambarkan apa yang ada di dunia melalui bahasa. Pendekatan terakhir yaitu pendekatan konstruktivis merupakan pendekatan yang mengakui sebuah karakter sosial dalam masyarakat baik itu dalam diri individu itu sendiri maupun pada orang lain.

### **1.2.2 Identitas**

Ketika kita membahas representasi atau penggambaran kembali seseorang atau kelompok dalam bentuk teks maka tidak mungkin akan tergambarkan tanpa adanya identitas yang menyertai penggambaran

tersebut. Maksudnya ketika seorang pustakawan dan perpustakaan yang tergambarkan dalam sebuah teks pastilah mereka akan memiliki identitas mereka masing-masing, entah identitas tersebut akan tergambarkan sama dengan apa yang ada didunia nyata atau bahkan akan berbeda dengan di dunia nyata (bisa lebih baik atau sebaliknya).

Dalam sebuah karyanya yang berjudul "Cultural Identity and Diaspora", Stuart Hall (1994) memandang sebuah identitas budaya melalui dua sudut pandang yaitu identitas sebagai sebuah wujud dan identitas sebagai proses menjadi. Maksud dari cara pandang yang pertama adalah identitas mampu mencerminkan kesamaan yang mana dalam hal ini mampu membuat seseorang berpikir bahwa semua orang berasal dari sebuah kelompok meskipun mereka memiliki ciri fisik yang berbeda. Contohnya seperti perempuan yang memeluk agama Islam biasanya akan menggunakan jilbabnya yang mana jilbab tersebut bisa menunjukkan identitasnya sebagai seorang pemeluk agama Islam karena ketentuan dari agama Islam sendiri yang mengharuskan perempuan untuk menutupi auratnya (rambut dan lainnya).

Sedangkan maksud dari cara pandang kedua atau identitas sebagai proses menjadi adalah ketika ada suatu faktor internal dari seorang individu, tentunya faktor-faktor tersebut secara tidak langsung akan membentuk sebuah identitas tanpa mereka sadari. Contohnya ketika ada seorang teman

bernama A yang sedang terjatuh dan kita menolongnya maka secara tidak langsung si A akan berpikiran bahwa kita adalah seorang yang baik dan suka menolong terhadap sesama yang sedang kesusahan. Sehingga secara tidak langsung kedua cara pandang ini dianggap penting karena faktor eksternal yang melihat dari segi fisik dan faktor internal yang melihat dari segi perasaan maka akan memperkuat pendapat seseorang mengenai identitas suatu individu atau sebuah kelompok.

### **1.2.3 Artikulasi**

Artikulasi menunjukkan pengekspresian/perepresentasian dan pemaduan yang tidak dapat diprediksikan sebelum sebuah fakta ditemukan. Menurut Chris Barker (2004) dalam bukunya yang berjudul "Cultural Studies: Teori dan Praktek" mengartikan artikulasi adalah kesatuan temporer dari elemen diskursif yang tidak beriringan, maksudnya adalah artikulasi merupakan suatu bentuk hubungan yang dapat menciptakan satu kesatuan dari dua unsur yang berbeda pada kondisi tertentu.

Stuart Hall (1996) dalam Chris Barker (2004) menegaskan bahwa artikulasi memiliki kaitan yang dapat menciptakan satu kesatuan dari dua unsur berlainan pada beberapa kondisi tertentu. Kesatuan akhir identitas benar-benar merupakan artikulasi elemen yang berbeda dan khas yang pada situasi historis dan kultural lain dapat diartikulasikan dengan cara yang berbeda. Jadi, individu adalah sebuah artikulasi unik

yang khas secara historis dari berbagai unsur diskursif yang tidak menentu namun juga ditentukan atau ditata secara sosial.

#### **1.2.4 Semiotika**

Model tanda yang dikemukakan Peirce adalah trikotomis atau triadik, dimana prinsip dasarnya adalah bahwa tanda bersifat representatif yaitu tanda adalah sesuatu yang mewakili sesuatu yang lain. Model triadik ini memperlihatkan peran besar subjek dalam proses transformasi bahasa. Peirce melihat tanda (representamen) sebagai bagian yang tidak bisa dipisahkan dengan objek serta pemahaman subjek atas tandanya (interpretan) sehingga proses pemaknaan tanda pada Peirce mengikuti hubungan antara tiga titik tersebut yaitu representamen - objek - interpretan. Representamen adalah bagian tanda yang dapat dipersepsikan secara fisik atau mental, yang merujuk pada sesuatu yang diwakili olehnya sebuah objek. Kemudian Interpretan adalah bagian dari proses yang menafsirkan hubungan antara representamen dan objek. Oleh karena itu bagi Peirce, tanda tidak hanya representatif, tetapi juga interpretatif. Teori Peirce tentang tanda memperlihatkan pemaknaan tanda sebagai suatu proses kognitif dan bukan sebuah struktur.

Charles Sander Peirce dalam Kris Budiman (2011) memfokuskan diri pada tiga aspek tanda yaitu ikonik, indeksikal dan simbol. Ikonik adalah sesuatu yang melakukan fungsi sebagai penanda yang sama dengan bentuk obyeknya. Indeks adalah

sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan petandanya, sedangkan simbol adalah penanda yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang oleh kaidah secara konvensional telah lazim digunakan dalam masyarakat.

#### **1.2.5 Semiotika Visual**

Dalam buku semiotika visual Kris Budiman (2011) mengungkapkan bahwa semiotika visual pada dasarnya merupakan salah satu dari bidang studi semiotika yang menarik minat pada penyelidikan terhadap segala jenis makna yang disampaikan melalui sarana indra penglihatan (visual sense). Didalam buku tersebut juga dikemukakan kajian semiotika visual memiliki dimensi dasar yaitu dimensi sintatik, dimensi semantik, dan dimensi pragmatik. Dimensi sintatik ini lebih dikenal luas dalam semiotika linguistik metode memilah pemaknaan kata melalui proses artikulasi ganda yang mana proses tersebut berarti memisah sebuah kata menjadi unsur kecil yang masih memiliki makna (morfem) dan unsur kecil yang membedakan makna (fonem).

Dimensi selanjutnya adalah dimensi semantik, Charles Morris (1938) dalam Kris Budiman (2011) mengemukakan bahwa gambar tersusun dari tanda ikonik (seperti tipologi Peirce) sehingga apabila demikian maka makna akan bersifat identik dengan hal-hal yang menjadi acuannya apalagi Peirce sendiri mengatakan tanda-tanda visual yang sempurna adalah tanda yang memiliki sifat



yang seimbang antara ikonik, simbolik, dan indeksikal. Dimensi yang terakhir adalah pragmatik, dimensi ini membahas mengenai fungsi-fungsi yang dominan dalam komunikasi (seni visual) dan memperdebatkan apakah tanda yang diproduksi memiliki fungsi estetik atau konotatif dan ekspresif. Dalam teori estetik, akan melihat apakah sebuah karya seni visual memiliki fungsi yang mengacu pada dirinya sendiri (*self-referential*). Sedangkan fungsi konotatif dan ekspresif lebih mengarah ke ruang lingkup komunikasi sosial yang mana pada karya visual yang pada akhirnya harus mempertimbangkan kenyataan bahwa komunikasi bukan sebuah proses yang tunggal.

### **1.3 Metodologi**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan studi resepsi. Analisis resepsi memfokuskan pada proses pemaknaan dan pemahaman yang mendalam atas teks media dan bagaimana individu menginterpretasikan isi media tersebut. Stuart Hall juga mengatakan bahwa pembuatan makna yang sudah dibuat oleh pembuat pesan tidak menjamin akan dimaknai sesuai dengan pesan tersebut sehingga makna yang terkandung akan bersifat polisemis atau memiliki makna lebih dari satu. Penelitian ini menggunakan studi resepsi dikarenakan pengalaman dari para *gamers* baik pengalaman dari bermain game serta pengalaman mereka berkunjung ke

perpustakaan sangat diperlukan untuk menangkap makna yang ingin disampaikan oleh pembuat video game “Harvest Moon: Back to Nature” atau malah mereka akan membentuk makna baru berdasarkan pengalaman mereka masing-masing.

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria-kriteria sebagai berikut yaitu yang pertama, informan haruslah pernah atau sedang bermain video game “Harvest Moon: Back to Nature” agar pemain game tersebut bisa mengingat-ingat kembali kejadian yang akan ditanyakan oleh peneliti yang berhubungan dengan perpustakaan sehingga informan akan mampu memberikan informasi-informasi yang dibutuhkan, dan kriteria yang kedua adalah informan merupakan individu yang tergabung kedalam sebuah komunitas dimana komunitas tersebut memiliki kegiatan bermain video game. Data yang diperoleh dibagi menjadi dua yaitu data primer yang dilakukan dengan cara wawancara secara mendalam (*indepth interview*), dan data sekunder yang berasal dari studi literatur berupa buku dan sebagainya serta dokumentasi yang sudah disiapkan peneliti.

## **2. Temuan dan Analisis Data**

### **2.1 Representasi Sikap Perilaku Pustakawan Dalam Game**

Menurut para informan Mary tergambar sebagai seseorang yang ramah dimana hal ini terjadi ketika pemain game

berkunjung pertama kalinya dan Mary memberikan sapaan serta memperkenalkan dirinya dan menjelaskan beberapa informasi mengenai perpustakaan tempat dia bekerja. Sapaan dianggap sebagai suatu pelayan yang prima apalagi hal ini juga menunjukkan bahwa dia merupakan seorang yang ramah terhadap siapa saja. Namun, beberapa dari mereka juga berpikir bahwa Mary bukan merupakan seorang yang ramah dan baik dimana hal ini terjadi ketika pemain berkunjung dan Mary hanya berdiam diri saja dan seperti sedang melakukan kegiatannya sendiri selain melaksanakan tugasnya sebagai seorang pustakawan.

## **2.2 Representasi Ciri-ciri Fisik Pada Pustakawan Dalam Game**

Dalam sub ini, para informan melihat Mary merupakan pustakawan yang berkacamata tapi dia berpakaian rapi yang mampu bersikap fleksibel dan mampu beradaptasi dengan apa yang ada disekitarnya dimana hal ini diperlihatkan dari Mary yang bisa mengenali kita sebagai pengunjung perpustakaan dan bersikap baik dengan menyambut kedatangan pengunjung perpustakaan. Namun, pustakawan yang berkacamata dan berpakaian rapi dianggap memperlihatkan sebagai seorang yang kaku yang susah untuk berbaur dengan orang lain yang mana hal ini diperlihatkan ketika dia hanya berdiam diri saja ketika ada pengunjung perpustakaan yang datang.

## **2.3 Representasi Perpustakaan Didalam Game**

Perpustakaan dirasa memiliki pengunjung dimana hal ini dikarenakan mereka tertarik dengan koleksi buku yang dianggap selalu *up to date* sehingga mereka berkunjung ke perpustakaan untuk melihat buku baru yang tersedia di perpustakaan. Selain itu, perpustakaan dianggap sebagai tempat yang menarik untuk menghabiskan waktu. Perpustakaan di game terlihat sepi tidak ada pengunjung yang datang dimana hal ini terjadi karena koleksi perpustakaan yang tidak mengalami *up to date* sehingga terkesan monoton.

## **2.4 Makna Citra Pustakawan dan Perpustakaan Yang Ada di Dalam Video Game**

Mary merupakan pustakawan yang sangat profesional dimana dia mampu memberikan respon yang baik dan pelayanan yang ramah kepada para pengunjungnya. Dalam game ini seolah-olah ingin memperlihatkan seperti apa pustakawan yang profesional ketika mereka sedang bekerja. Pustakawan seperti Mary ini merupakan pustakawan yang tidak profesional dimana hal ini terlihat seolah-olah dia sedang asik melakukan kegiatannya yang lain selain tanggungjawabnya sebagai pustakawan hingga tidak sadar dengan kedatangan pengunjung perpustakaan.

Mary terlihat seperti seorang pustakawan yang memiliki banyak informasi atau seorang ahli informasi dimana dia menggunakan berbagai macam informasi dan pengetahuan untuk mengelola informasi di perpustakaan

dan membantu mempermudah pengunjung untuk mencari koleksi buku yang diinginkan. Mary terlihat seperti seorang pustakawan yang melakukan pekerjaan teknis sebagai seorang pustakawan dimana hal ini ditunjukkan dari dia tidak melakukan kegiatan apapun seolah-olah dia hanya perlu terlihat di perpustakaan agar pengunjung berpikir bahwa ada orang yang bekerja didalam sana.

Pemain game merasa perpustakaan sebagai tempat yang tidak hanya menyediakan buku tetapi seolah-olah juga memperlihatkan akan kebutuhan dari para pengunjung perpustakaan baik dari segi koleksi maupun fasilitas yang ada contohnya pencahayaan dan desain interior lainnya. Pemain game merasa perpustakaan sebagai tempat untuk mencari buku atau mencari informasi dimana hal ini disebabkan karena perpustakaan menyimpan informasi yang berguna baik untuk memberikan informasi yang ada di desa maupun hanya sekedar menambah bahan bacaan.

Pemain game menganggap penggambaran dari seorang pustakawan yang sebenarnya yang mampu melaksanakan tugasnya dengan baik yang mana mereka merasakan sesuatu yang berbeda ketika mereka berkunjung ke perpustakaan dan berinteraksi dengan Mary sebagai seorang pustakawan yang bekerja dimana menurut mereka pustakawan tergambar sebagai sosok yang berbeda 180 derajat dari apa yang mereka pikirkan selama ini. Pemain game berpikir bahwa dalam game ini pustakawan

tergambar sebagai seorang yang mirip dengan pustakawan di dunia nyata dimana Mary merupakan seorang yang sama sekali tidak memberikan pelayanan yang diinginkan oleh pengunjung perpustakaan.

### 3. Simpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai pemaknaan yang dibangun oleh para pemain game atau *gamers* yang berasal dari komunitas pecinta game, peneliti menarik kesimpulan bahwa temuan dan analisis dari penelitian ini diarahkan untuk menjawab dua permasalahan yaitu yang pertama adalah seperti apa representasi pustakawan dan perpustakaan dalam video game “Harvest Moon: Back to Nature” dan yang kedua adalah pemaknaan citra pustakawan dan perpustakaan yang dilakukan oleh pemain game atau *gamer* yang berasal dari komunitas pecinta game. Dua jawaban dari permasalahan tersebut terangkum dalam dua tipologi yaitu *Visualization Library/Librarian* dan *Reality Library/Librarian* dimana *Visualization Library/Librarian* merupakan mereka yang melihat penggambaran dalam game ini merupakan sebuah penggambaran yang berbeda dengan apa yang ada di dunia nyata. Pemain game yang termasuk ke dalam tipe ini melihat bahwa penggambaran pustakawan dan perpustakaan dalam game lebih baik dibandingkan dengan yang ada di dunia nyata, hal ini disebabkan karena pelayanan yang ramah dan baik dari Mary sebagai

pustakawan yang ada di game seolah-olah menolak perspektif para informan yang berpikir bahwa pustakawan merupakan seorang yang galak dan tidak ramah. Pemain game yang masuk ke tipe ini memaknai Mary sebagai seorang pustakawan yang profesional dimana dia mampu memberikan respon dan pelayanan yang baik dan ramah kepada para pengunjung perpustakaan. Menurut mereka Mary merupakan seorang ahli informan dimana informasi tersebut digunakannya untuk memenuhi kebutuhan pengunjung perpustakaannya.

Sedangkan *Reality Library/Librarian* merupakan pemain game yang melihat penggambaran yang ada didalam game

adalah sesuatu yang memang mirip dengan realitas yang ada di dunia nyata sehingga mereka merasa Mary sebagai penggambaran yang mirip dengan pustakawan di dunia nyata seperti contohnya Mary terlihat seperti seorang yang tidak ramah dan tidak peduli dengan kedatangan dari pengunjung perpustakaannya yang ditunjukkan dengan sikapnya yang berdiam diri saja tanpa memberikan sapaan Selanjutnya informan dalam tipe ini memaknai Mary sebagai seorang yang kurang profesional yang melupakan tanggungjawabnya sebagai seorang pustakawan dan lebih asik melakukan kegiatan yang dilakukannya.

## Daftar Pustaka

- Amelia, R. A. (2014). *Membangun Citra Pustakawan yang Komunikatif*. Dipetik 4 Maret 2017, dari Website Resmi BPAD Provinsi Bangka Belitung.
- Anawati, S. (2016). Peran perpustakaan dalam membangun citra perpustakaan di Era Teknologi Informasi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 2 (1).
- Barker, C. (2004). *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana.
- Budiman, K. (2011). *Semiotika Visual: Konsep, Isu, dan Problem Ikonitas*. Yogyakarta:Jalasutra.
- Cavallaro, D. (2004). *Critical and Cultural Theory*. Yogyakarta: Niagara.
- Danesi, M. (2010). *Pesan, Tanda, dan Makna: Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Eriyanto. (2001). *Analisis Wacana: Pengantar Analisis Teks Media*. Yogyakarta: LKiS.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. London: Sage Publication.
- Henry, S. (2010). *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Herdiansyah, H. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif Untuk Ilmu-ilmu Sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.

- Kellner, D. (2010). *Budaya Media: Cultural Studies, Identitas, dan Politik Antara Modern dan Postmodern*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Kidd, J. (2016). *Representation*. New York: Routledge.
- Kurniawati, R. (2014). Fakta dan Pencitraan Pustakawan dalam Sertifikasi. *Media Pustakawan* , 49-55.
- Mayesti, N. (2012). Stereotip Pustakawan dalam Poster Film “The Librarian: Quest for the Spear”: Analisis Semiotika atas Citra Fotografis dan Teks. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 10 (2).
- Naibaho, K. (2014). Konsep Pengembangan Standar Kompetensi Tenaga Perpustakaan Pasca UU No.43 Tahun 2007: Sebuah Usulan. *Jurnal Pustakawan Online*.
- Piliang, Y. A. (2003). *Hipersemiotika: Tafsir Cultural Studies Atas Matinya Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Ratna, N. K. (2007). *Sastra dan Cultural Studies: Representasi Fiksi dan Fakta*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Restanti, A. (2015). Tantangan dan Strategi Untuk Mengembangkan Citra Positif Perpustakaan. *Journal of Universitas Airlangga* , 1 (2).
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sundari, AY. (2012). *Representasi Pustakawan Pada Perpustakaan Umum Dalam Novel “Dewey”*. [Skripsi]. Depok: Universitas Indonesia.
- Sutrisno, Mudji. Dkk. *Cultural Studies: Tantangan Bagi Teori-teori Besar Kebudayaan*. Depok: Koekoesan.
- Swanti, E. (2015). *Main Game Selama 3 Hari, Pria Taiwan Meninggal di Warnet*. Dipetik 13 Maret 2017, dari Website Resmi Liputan 6.
- Wijayanti, T.W. (2013). *Motif dan Adiksi Pemain Game Online: Studi Deskriptif tentang Motif dan Adiksi Pemain game Online Dragon Nest di Surabaya*. [Skripsi]. Surabaya: Universitas Airlangga.