

## Game dalam Upaya Menaikkan Citra Perpustakaan di Kalangan Generasi Strawberry

\***Rusmiatiningsih<sup>1</sup>, Okky Rizkyantha<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, Indonesia

<sup>2</sup>Institut Agama Islam Negeri Curup, Indonesia

<sup>1</sup>Jl. K.H. Zainal Abidin Fikry km.3,5 Palembang, Indonesia

<sup>2</sup>Jl. Dr. AK Gani, Curup Utara, Rejang Lebong, Bengkulu, Indonesia

Corresponding author: \*[rusmiatiningsih\\_uin@radenfatah.ac.id](mailto:rusmiatiningsih_uin@radenfatah.ac.id)

### Abstract

This research discusses the use of games as a medium to improve the image of libraries among the Strawberry generation and change their perception of libraries. By exploiting the appeal of games and integrating the values of literacy, education and interactivity, libraries can become interesting and educational places. Analysis shows that games have universal appeal for the Strawberry generation who are accustomed to technology and digital entertainment. With the right design, games can appeal to this generation, allowing libraries to better suit their lifestyle. Integrating games into a library environment or gamification requires a holistic approach, including appropriate technical support, education, and promotion. Good integration will create a cohesive and continuous experience for visitors. The results of this research conclude that the use of games as a tool to improve the image of libraries has positive potential. By combining the unique nature of libraries as a literacy resource with the appeal of games, libraries can become interesting, educational and innovative places for young people, helping them develop literacy skills in an interactive and fun environment.

**Keywords:** Library Games, Strawberry Generation, Library Image, Innovative Services

### Abstrak

Penelitian ini membahas penggunaan game sebagai media untuk meningkatkan citra perpustakaan di kalangan generasi Strawberry dan mengubah persepsinya terhadap perpustakaan. Dengan memanfaatkan daya tarik game dan mengintegrasikan nilai-nilai literasi, pendidikan, dan interaktivitas, perpustakaan dapat menjadi tempat yang menarik dan edukatif. Analisis menunjukkan bahwa game memiliki daya tarik universal bagi generasi Strawberry yang terbiasa dengan teknologi dan hiburan digital. Dengan desain yang tepat, game dapat menarik minat generasi ini, memungkinkan perpustakaan menjadi lebih sesuai dengan gaya hidupnya. Pengintegrasian game ke dalam lingkungan perpustakaan atau gamifikasi memerlukan pendekatan holistik, termasuk dukungan teknis, pendidikan, dan promosi yang tepat. Integrasi yang baik akan menciptakan pengalaman kohesif dan berkesinambungan bagi pengunjung. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan permainan sebagai alat untuk meningkatkan citra perpustakaan memiliki potensi positif. Dengan menggabungkan uniknya perpustakaan sebagai sumber literasi dengan daya tarik game, perpustakaan dapat menjadi tempat menarik, edukatif, dan inovatif bagi generasi muda, membantu nya mengembangkan keterampilan literasi dalam lingkungan yang interaktif dan menyenangkan.

**Keywords:** Game Perpustakaan, Generasi Strawberry, Citra Perpustakaan, Layanan Inovatif

## A. Pendahuluan

Dalam era digital yang semakin berkembang, perpustakaan menghadapi tantangan besar untuk mempertahankan relevansinya di kalangan generasi muda, termasuk di antaranya generasi Strawberry, yang tumbuh dengan akses mudah ke teknologi dan hiburan digital.

Menurut Rhenald Kasali, generasi ini merupakan generasi yang dipenuhi ide gagasan yang unik dan kreatif tetapi mudah menyerah dan sangat mudah sakit hati. Sebutan strawberry pun dicetuskan oleh Rhenald Kasali untuk menganalogikan generasi strawberry yang menarik, kreatif, indah, bersemangat namun mudah menyerah menghadapi tantangan. Hal ini dikarenakan pola kebiasaan cara didik orang tua digital yang serba memanjakan anaknya dengan sejahtera dan jarang menemui tantangan terutama di era serba klik (Fauzi & Tarigan, 2023). Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa generasi ini merupakan generasi yang memiliki potensi hebat dibandingkan generasi sebelumnya, bahkan dijuluki generasi cerdas (Aulia et al., 2022). Generasi ini pun cenderung memiliki minat yang berbeda dalam menghabiskan waktu luang, dengan cenderung lebih tertarik pada dunia digital, seperti permainan (game) dan platform media sosial. Strategic Planning Director Vero menyampaikan surveynya bahwa 52 juta orang Indonesia bermain game secara konsisten dan 68% didominasi remaja dan anak muda. Menurut alasan remaja bermain game adalah untuk hiburan dan memberikan adrenalin untuk menyelesaikan tantangan. Ditambahkan menurut, Sapto Irawan, dari sisi psikologis, penyebab bermain game dikarenakan efek fantasi dan momen kejadian serta cerita yang ada pada game membuat pemainnya merasa tertarik dan sangat berminat untuk melihat dan memainkan permainan tersebut di lain waktu dalam waktu dekat. Para pemain game mengaku bahwa dirinya sangat terpicu dan termotivasi untuk terus bermain. Hal ini dikarenakan game itu memberikan perasaan tantangan untuk bereksperimen dan sangat menyenangkan serta menghibur (Irawan & Siska W., 2021). Selain itu, dalam pemenuhan kebutuhan afiliasi seseorang perlu merasakan keterlibatan dan memiliki kelompok sosial. Remaja yang memiliki kebutuhan afiliasi yang tinggi memerlukan hubungan interpersonal dengan orang lain, sehingga game online dijadikan sebagai sarana untuk memenuhi kebutuhan afiliasi (Lebho et al., 2020). Dalam memenuhi kebutuhan hiburan, seyogyanya perpustakaan menjadi sarana fasilitas umum yang seharusnya bisa sekaligus memenuhi kebutuhan hiburan dan pengakuan afiliasi individu, namun, seolah perpustakaan semakin meredup dengan menurunnya minat pengunjung dan image perpustakaan. Artinya game memberikan sarana hiburan lebih dan meningkatkan motivasi dibandingkan jika harus ke perpustakaan. Akibatnya, citra perpustakaan sering dianggap kuno dan tidak sesuai dengan gaya hidup modern generasi strawberry, padahal fungsi perpustakaan selain sebagai sumber informasi juga sebagai sarana hiburan dan pendidikan.

Di tengah tantangan ini, perpustakaan memiliki peluang dan tantangan untuk merumuskan strategi inovatif guna mengubah persepsi generasi strawberry terhadap perpustakaan sebagai tempat yang menarik dan edukatif serta sekaligus sebagai sarana untuk kebutuhan afiliasi. Game sering diidentikkan dengan kegiatan buruk, mulai dari tidak efisiensi waktu serta kasus kecanduan bermain game. Namun tidak sepenuhnya game membawa dampak negatif, jika dalam

penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan pendidikan yakni dalam hal mendapatkan informasi sekaligus hiburan. Penggunaan game sebagai sarana untuk meningkatkan citra perpustakaan muncul sebagai solusi yang menarik dan potensial. Game memiliki daya tarik universal di kalangan generasi muda khususnya generasi remaja yakni generasi strawberry, karena mampu menggabungkan aspek hiburan, belajar, dan interaktivitas dalam satu paket. Di sisi lain, banyak perpustakaan dunia telah memulai menerapkan video games dalam program dan koleksi serta layanannya. 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. Skala nasional Indonesia, video game sebagai program perpustakaan masih belum banyak dijumpai. Menurut Ramadhan salah satu perpustakaan di Indonesia yang menerapkan video games edukatif yaitu perpustakaan sekolah SMA Islam Hidayatullah Banyumani Semarang. Meskipun belum banyak terdata, harapannya ini adalah peluang dan ide menarik untuk dirumuskan dan dikembangkan di Perpustakaan Indonesia, mengingat literasi dan minat masyarakatnya yang rendah. (Ramadhan, 2020)

Meskipun beberapa perpustakaan telah memanfaatkan game untuk layanannya terutama untuk pustakawan generasi strawberry, namun implementasi game dalam konteks perpustakaan juga menimbulkan sejumlah pertanyaan dan tantangan. Bagaimana game dapat dirancang sedemikian rupa sehingga sesuai dengan minat dan preferensi generasi Strawberry? Bagaimana penggunaan permainan (game) dapat efektif digunakan sebagai alat untuk meningkatkan citra perpustakaan di kalangan generasi Strawberry dan mengubah persepsi mereka terhadap perpustakaan menjadi tempat yang menarik, edukatif, dan berinovasi? Lebih penting lagi, bagaimana perpustakaan dapat memastikan bahwa penggunaan game tidak hanya menciptakan hiburan semata, tetapi juga mampu meningkatkan pemahaman literasi dan pengetahuan generasi Strawberry?

Untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan ini, diperlukan pendekatan yang holistik dan kreatif. Perlu diidentifikasi elemen-elemen dalam game yang dapat mendukung tujuan pendidikan dan literasi perpustakaan. Selain itu, perlu juga dikaji cara mengintegrasikan game ke dalam lingkungan perpustakaan secara efektif, agar mampu memanfaatkan potensi interaksi fisik dan sosial yang unik di dalam perpustakaan.

Dengan memahami latar belakang ini, perpustakaan dapat merancang strategi yang lebih mendalam dan terarah untuk menggunakan game sebagai alat inovatif dalam mengatasi tantangan meningkatkan citra perpustakaan di kalangan generasi Strawberry.

## **B. Metodologi**

Dalam penelitian ini, dirasa sangat tepat menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jenis studi literatur (penelitian kepustakaan). Hal ini dilakukan dengan cara Penelitian mengumpulkan berbagai macam dokumen dan sumber rujukan dari buku, jurnal, maupun artikel ilmiah yang berkaitan serta berhubungan dengan tema atau topik perpustakaan, minat masyarakat terhadap game dan penerapan game pada layanan perpustakaan. Selain itu, pengambilan data diambil dari beberapa literatur online yang berguna untuk mendukung analisa dalam penyelesaian topik masalah di dalam naskah ini. Selanjutnya, data yang telah

didapatkan dalam penelitian ini akan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman berupa reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan (Miles dkk., 2019). Selengkapnya proses analisis data dimulai dengan mengumpulkan semua data-data, melakukan proses screening dari data yang telah dikumpulkan, menarik kesimpulan dan verifikasi awal (mereduksi data). Selanjutnya dilakukan analisis dengan mengelompokkan dan mengkodekan data sesuai dengan tema-tema dan topik indikator masalah, mengecek kesesuaian isi artikel dengan topik penelitian dan menyajikan. Tahap akhir berupa pengambilan makna yang muncul untuk diuji kembali kebenarannya, melakukan analisa verifikasi dan membuat analisa kesimpulan akhir dari hasil analisis-analisis. Analisis keabsahan data dilakukan dengan triangulasi, yakni membandingkan satu data dengan data yang lain apakah memiliki keselarasan yang akhirnya memberikan gambaran kesimpulan akhir yang abash, jelas dan akurat.

### **C. Pembahasan**

#### **Pentingnya Citra Perpustakaan di Kalangan Generasi Strawberry**

Reynald menjelaskan bahwa generasi Strawberry disebut sebagai generasi muda saat ini atau generasi Z yang identik dengan mental mudah rapuh, cepat menyerah dengan sedikit sekali memiliki effort dalam menyelesaikan tugas hidupnya (Fauzi & Tarigan, 2023). Generasi Strawberry, yang merupakan generasi yang tumbuh dan berkembang pada era digital yang cepat dan terhubung dengan teknologi, (Kosasih & Yunanto, 2022) membawa dinamika baru dalam pandangannya terhadap perpustakaan. Citra positif perpustakaan memiliki peran yang sangat penting dalam mempengaruhi bagaimana generasi Strawberry melihat perpustakaan, berinteraksi dengannya, dan apakah generasi ini merasa bahwa perpustakaan relevan dalam kehidupan modernnya tak terkecuali dalam hal pemenuhan akses informasi.

Akses informasi menjadi cerminan kualitas literasi yang mendukung minat generasi muda dalam mengakses sumber bacaannya. Hal ini selaras dari data yang diterbitkan oleh International Educational Achievement Evaluation Association (IEA) East Asia Research, dibandingkan dengan anak-anak Asia Timur, Indonesia terlihat memiliki minat membaca paling rendah dengan skor 51,7, lebih rendah dari Filipina 52,6, Thailand 65,1, Singapura 74,0, Hongkong 75,5 (Nurtika, 2021). Hal ini seolah memvalidkan bahwa minat baca masyarakat Indonesia masih rendah (Finishi & Friyatmi, 2023). Kondisi ini seharusnya menjadi tantangan perpustakaan sebagai penyedia sumber bacaan agar diminati oleh generasi strabery, yang memiliki karakter unik yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Dengan kondisi seperti gambaran di atas, sangat perlu sekali perpustakaan menaikkan citranya terutama pada generasi strawberry.

Citra atau image atau branding memiliki kata dasar yaitu brand. Kkata brand adalah simbol dari suatu produk, perusahaan, atau instansi. Makna branding sendiri dipahami sebagai proses pembentukan karakter, kesan, persepsi, dan anggapan serta pendapat di benak konsumen terhadap suatu nama dan citra dari perusahaan atau lembaga instansi (Landa, 2006). Lebih lanjut lagi Ali Irhamni mendefinisikan branding sebagai kumpulan pengetahuan serta implementasinya

yang bertujuan untuk mengukur, membangun, dan mengatur citra suatu lembaga. Sehingga, branding dapat didefinisikan sebagai suatu proses penerapan teori yang bertujuan untuk mengukur dan membangun citra organisasi sehingga dapat memberikan kesan bagi konsumen. Selain itu, branding pada perpustakaan merupakan istilah yang akhir-akhir ini digunakan di dunia perpustakaan. Sehingga pustakawan perlu memperkaya pengetahuannya untuk mengerti arti dan manfaat dari pelaksanaan branding di perpustakaan (Nuriana & Amelia, 2019). Hal ini semakin memperjelas bahwa perpustakaan perlu memahami dengan betul pengetahuan tentang branding serta memahami cara melaksanakan strategi branding untuk membentuk citra positif di mata generasi strawberry (Risdiyanto et al., 2023)

Pentingnya citra positif perpustakaan dalam pandangan generasi Strawberry adalah landasan penting bagi perpustakaan untuk tetap menjadi institusi yang berarti dan relevan dalam masyarakat modern. Citra ini berfungsi sebagai pintu masuk untuk menarik partisipasi, membentuk persepsi yang positif, dan memastikan bahwa perpustakaan terus mampu memenuhi kebutuhan generasi Strawberry dalam cara yang bermakna yakni dengan memberikan pelayanan yang inovatif misalnya dengan menyediakan game online.

### **Peran Game dalam Meningkatkan Citra Perpustakaan di Kalangan Generasi Strawberry**

Penggunaan game sebagai alat untuk meningkatkan citra perpustakaan menjanjikan. Game memiliki potensi untuk mengubah persepsi generasi Strawberry dengan menciptakan pengalaman yang menarik dan berbeda dalam lingkungan perpustakaan. Dengan pendekatan ini, perpustakaan dapat menjadi lebih relevan dengan minat generasi muda. Dalam menganalisisnya, akan dianalogikan dengan teori pertukaran sosial. Dimana, konsep pertukaran sosial ini memungkinkan untuk menemukan jawaban bagaimana antara perpustakaan dan generasi strawberry berinteraksi sehingga menimbulkan hubungan yang sangat baik dari keduanya yang disebut sebagai hubungan sosial. Teori pertukaran sosial menjelaskan hubungan sosial yang terjadi antar sekelompok manusia dengan organisasi dimana mereka terlibat berada didalamnya dengan segala aspek dan aktivitasnya, baik dari segi manfaat yang diperoleh, pengorbanan maupun keuntungan yang akan didapatkan, termasuk tingkat pertumbuhan, tingkat spesialisasi yang menuju pada terjadinya proses pertukaran sosial dalam organisasi. Pertukaran sosial akan pasti terjadi dalam sebuah kelompok dan organisasi sebagai bentuk keberpihakan. Selanjutnya, teori pertukaran sosial meliputi hubungan sosial yang didalamnya terdapat hadiah atau apresiasi dan penghargaan, kemampuan yang bisa dikeluarkan, serta kemanfaatan yang diperoleh kedua belah pihak yaitu kelompok dan organisasi, dimana hal ini didasarkan pada keseimbangan yang dikeluarkan (Suparyanto dan Rosad (2015, 2020). Lebih dalam lagi, George C. Homans sebagai tokoh sosiolog memberikan pendapatnya tentang teori pertukaran sosial (social exchange) , menurutnya, terdapat lima substansi pernyataan proposisi untuk menjelaskan tentang pentingnya pertukaran sosial manusia dalam menciptakan hubungan sosial mencakup; proposisi sukses, stimulus, nilai (deprivasi-satiasi), dan restu-agresi

(approval-agression). Dengan memahami proposisi tersebut, maka proses pertukaran sosial itu dapat tercipta dengan baik, terutama dalam hubungan positif serta mampu meningkatkan branding serta kepercayaan positif bagi kedua belah pihak atau bagi semua aktornya. (Umar, 2017)

### **Penggunaan Game sebagai Alat Pendidikan dan Hiburan serta sarana akses informasi**

game merupakan istilah lain dari bermain. Game identic dengan kegiatan santai dan hiburan atau bermain peran untuk mendapatkan point tertentu. Kategori game beragam mulai dari game konvensional sampai dengan video game online. Game online adalah cara bergaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan generasi strawberry. Untuk bermain game online saat ini cukup menggunakan smart phone yang menjadi ciri generasi strawberry sebagai generasi smart dan selalu terhubung dengan internet. Game itu sendiri dapat dimainkan dengan aturan, cara dan teknik tertentu sehingga menciptakan nuansa ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam ruang lingkup hiburan, tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Didukung pula, manfaat dan kemudahan mengakses game yang bisa digunakan dengan memanfaatkan smartphone pribadi yang terhubung dengan internet(Surbakti, 2017).

Berdasarkan data survey Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia pada tahun 2017, bahwa lebih dari setengah masyarakat Indonesia telah memiliki smartphone, yaitu sebesar 66,3% individu memiliki smartphone. Sebesar 70,98 % di antaranya merupakan pelajar atau mahasiswa. Hasil survey juga menunjukkan bahwa 26,58 % dari responden menggunakan game saat tidak terhubung dengan internet dan sebesar 47,05% dari responden bermain game saat terhubung dengan internet. Artinya kebanyakan pemain game bermain game online lebih besar dibandingkan dengan game offline. Dan menunjukkan bahwa rata-rata masyarakat Indonesia memiliki handphone yang terhubung internet. Lebih lanjut lagi hasil survey tersebut menunjukkan bahwa 13,97 % dari responden menggunakan handphone untuk kegiatan dan aktifitas belajar saat tidak terhubung dengan internet dan sebesar 27,51 % dari responden menggunakan smartphone untuk belajar saat terhubung dengan internet (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2017). Artinya pelajar di Indonesia telah banyak yang sudah mempunyai smartphone, namun tidak banyak yang memanfaatkannya untuk belajar, justru kegiatan yang paling paling banyak dilakukan ketika terhubung dengan internet digunakan untuk bermain game. (Najuah et al., 2022)

Meskipun kerap identik dengan image negatif dikarenakan banyaknya generasi strawberry yang kecanduan bermain game mengakibatkan menurunnya prestasi akademik. Penggunaan game dalam durasi yang lama dan tanpa terkontrol memang mengakibatkan dampak buruk bagi penggunaannya bahkan berdampak sindrom dan penyakit serta kualitas hidup. Namun demikian, terdapat juga dampak positif bermain game(Surbakti, 2017), diantaranya adalah;

- 1) Mengasah kecerdasan. Penelitian di Manchester University dan Central Lanchashire University membuktikan hal positif dari bermain game bahwa

gamer yang bermain 18 jam per minggu memiliki koordinasi yang lebih baik diantara tangan dan mata bahkan setara kemampuan atlet. Hal ini terjadi karena otak terpaksa terasah.

- 2) Menambah tingginya konsentrasi. Dr. Jo Bryce yakni seorang Kepala peneliti suatu universitas di Inggris menemukan hal positif lainnya bahwa gamer sejati mempunyai daya konsentrasi tinggi yang memungkinkan mereka mampu menyelesaikan beberapa tugas dengan cepat dan fokus.
- 3) Menambah kemampuan berbahasa Inggris dan lokal. Riset di Indonesia membuktikan bahwa pria yang mahir berbahasa Inggris di sekolah atau universitas tanpa kursus adalah mereka yang bermain game. Selain itu game dengan konsep muatan lokal juga bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan bahasa lokal serta kemampuan literasi budaya berbasis kearifan lokal.
- 4) Membantu kendala bersosialisasi. Beberapa professor di Loyola University, Chicago berpendapat bahwa game online mampu menumbuhkan serta mengembangkan interaksi sosial yang menentang dan membatasi stereotip gamer yang terkurung dan terisolasi. Hal ini sesuai dengan ciri dan karakteristik generasi strawberry yang lebih suka bersosialisasi maya dibandingkan dengan bertatap muka.
- 5) Kemampuan multitasking. Kebanyakan game online mengharuskan pemain mengetik ketika sedang berkomunikasi dengan lawan bicara, sehingga hal ini secara tidak langsung akan membiasakan pemain dalam mengetik. Hal ini memaksa gamer untuk secara cepat berkoordinasi antara otak, mulut, jari untuk bergerak cepat dalam satu waktu, hal ini akan mengasah skill multitasking.
- 6) Menghilangkan stress serta memulihkan kebugaran. Para peneliti di Indiana University menjelaskan bahwa bermain game mampu mengendurkan dan merileksasi syaraf yang tegang. Hal ini sangat cocok sekali dengan generasi strawberry yang sangat mudah tersinggung dan terbakar emosi. Setidaknya dengan bermain game akan tercipta hormone pelepas stress sehingga terminimalisir perasaan gelisah dan marah.
- 7) Menambah minat belajar dan memotivasi memecahkan masalah. Beberapa teknik belajar saat ini mengusung konsep belajar menggunakan sarana game baik konvensional maupun online untuk menyelaraskan minat generasi strawberry. Generasi strawberry memiliki cara belajar yang berbeda yakni belajar sambil bermain tanpa tekanan. Dengan ini, game yang dirancang untuk mentransfer sebuah informasi akan masuk ke dalam otak dengan cara rileks dan diterima tanpa tekanan.

Dari data survey di atas menunjukkan bahwa Generasi Strawberry lebih suka bermain game dari pada belajar, artinya game edukasi bisa dimanfaatkan untuk media belajar dan transfer informasi. Penggunaan game sebagai alat pendidikan dan hiburan telah menjadi pendekatan yang semakin populer dalam berbagai konteks, termasuk di dalam lingkungan perpustakaan. Game memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan berdaya tarik tinggi, sambil tetap memberikan hiburan yang menghibur. Dalam konteks perpustakaan, penggunaan game sebagai alat pendidikan dan hiburan memiliki beberapa manfaat penting: yakni belajar yang menyenangkan dan interaktif,

kreatifitas dan problem solving, dan peluang untuk bersosialisasi dan berkompetisi.

Menurut Arsyad dalam tulisan Retno di tahun 2019 pemanfaatan media dalam pembelajaran akan memunculkan keingintahuan serta minat siswa sehingga muncul motivasi dan rangsangan untuk terus belajar. Hal ini memberikan makna ada kesempatan belajar yang bisa ditingkatkan melalui pemanfaatan aktifitas game dalam media pembelajaran. Media pembelajaran juga mampu meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Salah satu media alternatif tambahan yang dapat digunakan yaitu game edukasi.

Pada era digital saat ini, dan didukung adanya sarana pembelajaran digital seperti laptop, komputer dan android baik yang ada disediakan di lembaga pendidikan dan perpustakaan ataupun juga yang dimiliki siswa secara pribadi akan mampu mendukung berlangsungnya pembelajaran melalui game edukasi berbasis digital.

Selain itu, game bisa dijadikan solusi untuk refreshing oleh pelajar agar tidak stress dan penat setelah belajar seharian di kelas. Dengan bermain game sesaat maka mental pelajar bisa terpacu kembali untuk menyelesaikan tugas belajarnya. Selain untuk media belajar, serta sarana hiburan game bisa didesain untuk diterapkan di perpustakaan dalam ruang lingkup layanan perpustakaan. Akses informasi yang biasanya monoton menggunakan katalog online bisa didesain ulang baik dari segi interface dan peran aksesnya seolah sedang bermain game. Kegiatan penelusuran informasi misalnya, bisa didesain dengan konsep tantangan, sehingga ketika mengakses sumber informasi seolah-olah pemustaka sedang tertantang menemukan sumber bacaan yang dimaksud. Istilah konsep game untuk layanan perpustakaan dalam hal mengakses informasi ini dikenal dengan istilah gamifikasi di perpustakaan. Hal ini sebagai upaya perpustakaan untuk terus berinovasi sesuai dengan minat generasi strawberry dengan akses serba digital dan hiburan.

Hal ini akan memberikan kesenangan bagi generasi strawberry dan semakin menjadikan perpustakaan sebagai tempat yang nyaman sekaligus untuk mencari informasi. Penggunaan game sebagai alat pendidikan dan hiburan di perpustakaan dapat mengubah persepsi perpustakaan menjadi tempat yang lebih menarik dan bermanfaat bagi generasi muda. Melalui game, perpustakaan dapat menyajikan informasi secara interaktif, merangsang minat belajar, dan menciptakan pengalaman yang menggabungkan pendidikan dengan hiburan. Layanan video game yang diberikan perpustakaan sebagai tawaran yang dipertukarkan untuk mendapatkan branding menarik dari generasi strawberry.

### **Tantangan Pustakawan dan Strategi Pengintegrasian Game dalam Lingkungan Perpustakaan**

Pengintegrasian game dalam lingkungan perpustakaan merupakan pendekatan yang menarik untuk menarik generasi muda, termasuk generasi Strawberry, dan meningkatkan citra perpustakaan. Namun, pustakawan dihadapkan pada sejumlah tantangan ketika merancang dan mengimplementasikan strategi pengintegrasian game. Beberapa tantangan yang mungkin dihadapi oleh pustakawan dan strategi untuk mengatasinya (Hill, 2016) adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan teknis tentang perancangan dan pengembangan game. Meskipun tidak semua sumber daya manusia memiliki skill dan berminat terhadap game, namun seyogyanya harus memiliki pengetahuan lebih tentang game tersebut. Selain, menyediakan memberikan layanan, akan lebih menarik jika pustakawan juga terlibat dalam bermain game agar terlibat aktif dan menyesuaikan minat generasi strawberry. Pustakawan berkolaborasi dengan pengembang game untuk merancang game yang relevan. Selain itu pustakawan bisa mengikuti pelatihan dan workshop guna memperdalam teknis manajemen layanan game di perpustakaan.
2. Memilih game yang relevan. Pustakawan perlu memilih game yang relevan yang sesuai dengan visi misi pendidikan dan disesuaikan dengan minat generasi strawberry. Dibutuhkan evaluasi dan riset untuk memilih dan mengembangkan konten game yang positif.
3. Aksesibilitas dan kelengkapan alat. Tantangan ini berupa pemeliharaan perangkat keras, lunak serta akses bagi semua pengunjung. Dibutuhkan ruang khusus yang benar-benar focus untuk layanan game serta semua alat dan perangkat berfungsi dengan baik.

dengan berkolaborasi antara pustakawan, ahli teknologi, perancang game, dan pendidik, diharapkan mendapatkan strategi yang tepat untuk menjalin hubungan positif serta menarik minat generasi strawberry untuk memanfaatkan perpustakaan serta untuk mendapatkan pengalaman yang menarik, edukatif serta inovatif. Hal ini akan meningkatkan branding perpustakaan bagi kalangan generasi strawberry.

### **Konten Game yang Relevan dan Berinovasi untuk diterapkan di Perpustakaan**

Berikut beberapa game edukasi yang memungkinkan untuk bisa diterapkan di perpustakaan sekolah (Najuah et al., 2022):

1. GCompris merupakan aplikasi yang berisi banyak game untuk latihan logika yang memungkinkan anak berlatih penalaran. Bentuk penalaran yang dilakukan dapat berupa gambar, bentuk, suara, serta gerak.
2. TuxType adalah aplikasi pengenalan terhadap huruf dan angka. Aplikasi ini memadukan keterampilan mengetik dengan bentuk-bentuk menarik sehingga merangsang pengguna untuk belajar huruf dan angka.
3. TuxPaint adalah aplikasi menggambar interaktif. Tidak hanya membubuhkan warna pada canvas digital memanfaatkan keyboard dan mouse, melainkan juga dapat dikemas dalam bentuk animasi. Gerak dan suara yang terintegrasi dan terhubung dalam animasi ini diharapkan merangsang minat siswa dalam belajar gambar dan bentuk
4. Stykz merupakan aplikasi sekaligus game animasi untuk membuat animasi sederhana menggunakan tokoh Stykz yang berbentuk seperti batang lidi. Gerak dan perilakunya kemudian diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan animasi yang menarik.

5. Stellarium adalah aplikasi game yang memungkinkan peserta untuk belajar astronomi secara real-time atau waktu yang sesungguhnya. Aplikasi ini dapat membantu dan memberikan pengalaman serta pengetahuan siswa mengenal benda-benda langit, rasi bintang, dan galaksi.

Selain beberapa game di atas, pustakawan bisa menyusun desain game dengan memperhatikan hal-hal berikut;

1. Konten atau isi Game, isi atau tujuan utama dari game. Sebagai contoh agar siswa mampu memahami topik tertentu, maka isi game nya dibuat berdasarkan topic yang diinginkan.

2. Alur cerita mind map utama , merupakan cara yang telah disusun agar pemain game dapat mencapai tujuan yang sudah disusun. Hal ini termasuk tantangan-tantangan yang akan dihadapi oleh pemain dari tingkat dasar sampai ke tingkat lanjutan, tokoh-tokoh yang akan ditemui untuk diingat, atau bahkan penghargaan-penghargaan dan point atas tindakan yang dilakukan di dalam permainan tersebut. Oleh karenanya game di perpustakaan harus berisi alur cerita proses pertukaran informasi dan dokumen di perpustakaan yang sebelumnya di buat terlebih dahulu alurnya, disesuaikan dengan tujuan dan fungsi setiap layanan perpustakaan.

3. Karakter. karakter-karakter utama dan beberapa karakter pendukung yang akan sangat berpengaruh penting terhadap cerita game. Siswa dapat berimajinasi mengenai peran, kemampuan, maupun latarbelakangnya. Sehingga dari informasi tersebut, game bisa menjadi cerita yang lebih menarik. Memasukkan karakter pustakawan menjadi point penting dalam menyusun game di perpustakaan

4. Tempat, merupakan desain atau rancangan peta yang akan dijelajahi oleh pemain game perpustakaan. Jika didasarkan pada inspirasi wilayah dan layanan perpustakaan yang sudah ada, desain tidak perlu harus sama dengan aslinya. Seringkali perlu ditambahkan beberapa improvisasi agar tampak lebih hidup dan menarik untuk dijelajahi.

5. Tujuan permainan, merupakan misi yang disusun serta dirancang oleh pustakawan dan harus dicapai oleh pemain agar proses pembelajaran dan pemanfaatan koleksi yang diharapkan dapat terwujud. Informasi mengenai misi perlu disampaikan di awal permainan agar pemain dapat mengetahui target yang harus dicapai. Pembuatan game edukasi untuk perpustakaan yang baik haruslah memenuhi kriteria dan tujuan serta visi misi awal dari game edukasi itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah game edukasi (Irsa, Wiryasaputra, & Primaini, 2015), yaitu: Nilai keseluruhan, user friendly dan akurat serta priorotas.

Penggunaan game sebagai strategi untuk meningkatkan layanan dan citra perpustakaan di kalangan generasi Strawberry adalah langkah inovatif yang menggabungkan literasi, hiburan, dan teknologi. Daya Tarik Universal membuat game memiliki daya tarik universal di kalangan generasi Strawberry. Mereka tumbuh dalam lingkungan yang dibanjiri hiburan digital dan berinteraksi dengan teknologi sehari-hari. Penggunaan game memungkinkan perpustakaan untuk

memanfaatkan ketertarikan alami generasi ini terhadap game sebagai alat untuk mengundang mereka ke perpustakaan.

Selain itu, pendidikan yang Menyenangkan membuat game bisa menjadi sarana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Mereka memungkinkan pemain untuk belajar sambil bermain, mempromosikan pemahaman konsep melalui interaksi aktif dan pengalaman langsung. Ini meningkatkan efektivitas pembelajaran dan membuat perpustakaan menjadi sumber pengetahuan yang menarik. Selanjutnya adalah Inovasi dan Relevansi bagi generasi Strawberry sering kali mencari inovasi dan teknologi terbaru. Dengan mengintegrasikan game, perpustakaan menunjukkan bahwa mereka mampu berinovasi dan tetap relevan dalam era digital. Ini memperkuat citra perpustakaan sebagai lembaga yang sesuai dengan zaman. Pengalaman interaktif dari game memberikan pengalaman interaktif yang menggabungkan aspek hiburan dengan pendidikan. Ini menciptakan hubungan positif antara pengunjung dan perpustakaan, memberi mereka kesempatan untuk berpartisipasi aktif, memecahkan masalah, dan belajar dalam lingkungan yang menarik. Kolaborasi sosial juga banyak game mendukung kolaborasi dan kompetisi antara pemain. Ini menciptakan peluang untuk interaksi sosial dan kolaborasi di dalam perpustakaan, membangun komunitas pengguna yang kuat. Keseluruhannya membuat dampak positif terhadap citra perpustakaan. Penggunaan game yang sukses dapat mengubah persepsi perpustakaan dari sekadar tempat membaca menjadi pusat edukasi dan hiburan yang menarik. Generasi Strawberry lebih cenderung melihat perpustakaan sebagai sumber daya yang dinamis dan inovatif.

Dengan perencanaan yang baik, kolaborasi dengan ahli game, dan evaluasi yang terus menerus, penggunaan game dapat menjadi strategi yang kuat untuk meningkatkan layanan dan citra perpustakaan di kalangan generasi Strawberry. Itu dapat membuat perpustakaan menjadi lebih relevan, menarik, dan efektif dalam memenuhi kebutuhan generasi muda.

#### **D. Kesimpulan**

Penggunaan permainan (game) sebagai alat untuk meningkatkan citra perpustakaan di kalangan generasi Strawberry dan mengubah persepsi mereka terhadap perpustakaan telah terbukti sebagai pendekatan yang menarik dan berpotensi efektif. Dalam era di mana generasi muda semakin terikat dengan dunia digital, strategi ini memberikan peluang untuk mengintegrasikan nilai-nilai literasi, pendidikan, dan interaktivitas ke dalam lingkungan perpustakaan. Dari analisis dan pemahaman mengenai penggunaan game dalam konteks perpustakaan, terdapat beberapa kesimpulan yang dapat ditarik.

Pertama, game memiliki daya tarik universal di kalangan generasi Strawberry. Melalui desain yang tepat dan pengembangan konten yang menarik, permainan dapat menarik minat dan perhatian generasi ini yang cenderung terbiasa dengan teknologi dan hiburan digital. Strategi ini berpotensi untuk membuat perpustakaan menjadi lebih relevan dan sesuai dengan gaya hidup modern generasi Strawberry.

Kedua, penggunaan game tidak hanya memberikan hiburan semata, tetapi juga dapat berfungsi sebagai alat pendidikan dan peningkatan literasi. Melalui permainan yang cerdas dan bermakna, perpustakaan dapat menyampaikan informasi, fakta, dan konsep-konsep penting secara menyenangkan dan interaktif. Hal ini memungkinkan perpustakaan untuk berperan sebagai tempat pembelajaran yang menarik bagi generasi muda.

Ketiga, integritas dan relevansi konten game sangat penting. Pengembangan game yang berkualitas, sesuai dengan minat dan preferensi generasi Strawberry, akan berdampak positif pada persepsi mereka terhadap perpustakaan. Konten game harus dirancang dengan cermat agar mampu menyampaikan nilai-nilai literasi dan edukatif secara efektif tanpa mengorbankan unsur hiburan yang diharapkan oleh pemain game.

Keempat, pengintegrasian game ke dalam lingkungan perpustakaan memerlukan pendekatan yang holistik. Game harus diintegrasikan dengan baik dalam berbagai program dan aktivitas perpustakaan, sehingga menciptakan pengalaman yang kohesif dan berkesinambungan bagi pengunjung. Dukungan teknis, pendidikan, dan promosi yang tepat akan memperkuat efektivitas penggunaan game dalam mencapai tujuan meningkatkan citra perpustakaan.

Dalam kesimpulannya, penggunaan permainan sebagai alat untuk meningkatkan citra perpustakaan di kalangan generasi Strawberry merupakan pendekatan yang menjanjikan. Dengan memadukan keunikan perpustakaan sebagai sumber daya literasi dengan daya tarik game, perpustakaan dapat menjadi tempat yang menarik, edukatif, dan inovatif bagi generasi muda, membantu mereka membangun keterampilan literasi dan pengetahuan dalam lingkungan yang menyenangkan dan interaktif.

## Referensi

- Aulia, S., Meilani, T., & Nabillah, Z. (2022). Strawberry Generation: Dilematis Keterampilan Mendidik Generasi Masa Kini. *Jurnal Pendidikan*, 31(2), 237. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i2.2485>
- Fauzi, F. I., & Tarigan, F. N. (2023). Strawberry Generation: Keterampilan Orangtua Mendidik Generasi Z. *Jurnal Consulenza: Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 6(1), 1–10. <https://doi.org/10.56013/jcbkp.v6i1.2047>
- Finishi, S. A., & Friyatmi, F. (2023). Problematika Minat Baca Siswa di Tengah Digitalisasi Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 6239–6246. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i2.6689>
- Hill, C. (2016). Play On: The Use of Games in Libraries. *The Christian Librarian*, 59(1). <https://doi.org/10.55221/2572-7478.1157>
- Irawan, S., & Siska W., Di. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online Peserta Didik. *Jurnal Konseling Gusjigang*, 7(1), 9–19.
- Kosasih, D. N., & Yunanto, T. A. R. (2022). Kajian psychological capital pada filosofi

- hidup Suku Banjar “Waja Sampai Kaputing” pada Strawberry Generation. *Satwika: Kajian Ilmu Budaya Dan Perubahan Sosial*, 6(2), 402–413. <https://doi.org/10.22219/satwika.v6i2.22637>
- Lebho, M. A., Lerik, M. D. C., Wijaya, R. P. C., & Littik, S. K. A. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 2(3), 202–212. <https://doi.org/10.35508/jhbs.v2i3.2232>
- Najuah, Sidiq, Simamora, R., & Sabrina, R. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*.
- Ramadhan, S. Y. (2020). Game Arcade di Perpustakaan : Peran Video Games Bagi Perpustakaan Perguruan Tinggi. *BIBLIOTIKA : Jurnal Kajian Perpustakaan Dan Informasi Volume*, 4, 148–153.
- Risdiyanto, P., Isyawati, R., & Ganggi, P. (2023). *Strategi Branding Perpustakaan Universitas Indonesia melalui Instagram sebagai Upaya Pembentukan Citra di Generasi Milenial*. 7(2), 245–262.
- Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). Teori Pertukaran Sosial Dalam Perilaku Kelompok. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3)*, 248–253.
- Surbakti, K. (2017). Pengaruh Game Online Terhadap Remaja. *Jurnal Curere*, 1(1), 29.
- Umar. (2017). Pendekatan Social Exchange. *Jurnal Pemikiran Keislaman Dan Kemanusiaan*, 1(1), 97–111.