

Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi, Vol. 19, No. 2, Desember 2023, Hal. 332-345  
<https://doi.org/10.22146/bip.v19i1.7090>  
ISSN 1693-7740 (Print), ISSN 2477-0361 (Online)  
Tersedia online di <https://journal.ugm.ac.id/v3/BIP>

## Penggambaran perpustakaan dan pustakawan dalam *role playing game* Genshin Impact

Qoonitah Amiza Rahma, Nina Mayesti

Departemen Ilmu Perpustakaan, Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya, Universitas Indonesia,  
Depok, Jawa Barat, 16424, Indonesia  
*e-mail: qoonitamiza@gmail.com*

Naskah diterima: 1 Maret 2023, direvisi: 26 Juli 2023, disetujui: 25 September 2023

### ABSTRAK

**Pendahuluan.** Penelitian ini membahas mengenai analisis resepsi tentang penggambaran perpustakaan dan pustakawan pada *role playing game* (RPG), Genshin Impact, khususnya Rumah Daena sebagai perpustakaan terbesar dan Lisa sebagai pustakawan pada Perpustakaan Ksatria Favonius. Melalui Genshin Impact, pemaknaan perpustakaan dan pustakawan diteliti melalui pendekatan yang berbeda dari penelitian dalam media lainnya.

**Metode penelitian.** Penulisan ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi resepsi dan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam. Penentuan informan menggunakan teknik purposive sampling dengan lima informan.

**Data analisis.** Data dianalisis dengan cara mereduksi, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

**Hasil dan Pembahasan.** Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) informan sebagai pemain memaknai Perpustakaan Ksatria Favonius dan Rumah Daena sama seperti perpustakaan di dunia nyata; (2) Lisa dan Katayoun sebagai pustakawan, digambarkan lebih ramah serta profesional dibandingkan dengan pustakawan pada dunia nyata.

**Kesimpulan dan Saran.** Penggambaran perpustakaan dan pustakawan dalam Genshin Impact menghadirkan kesan positif yang diharapkan dapat meningkatkan pandangan pengguna akan perpustakaan di dunia nyata.

**Kata kunci:** *Role playing game* (RPG); analisis resepsi; penggambaran perpustakaan; penggambaran pustakawan; genshin impact

### ABSTRACT

**Introduction.** This study discusses reception analysis regarding the depiction of libraries and librarians in the role-playing game (RPG) Genshin Impact, particularly House of Daena as the most extensive library and Lisa as the librarian at the Knights of Favonius Library. Through Genshin Impact, the description of libraries and librarians is examined through a different approach from research in other media.

**Data Collection Methods.** This study use a qualitative method with a reception study approach. The data collection techniques with in-depth interviews was conducted using a purposive sampling technique with five informants.

**Data Analysis.** The data is analyzed by reducing, presenting data, and drawing conclusions.

**Results and Discussion.** The results showed that (1) the informant, as a player, had the view that the Knight of Favonius Library and House of Daena the same as library in real world; and (2) Lisa and Katayoun, as librarians, described as more friendly and professional than the real librarians.

**Conclusion.** The depiction of libraries and librarians in Genshin Impact presents a positive impression that is expected to improve the views of library users in the real world.

**Keywords:** *Role playing game* (RPG); reception analysis; library depiction; depiction of librarians; genshin impact

## A. PENDAHULUAN

Berkat perkembangan teknologi, *video game* atau permainan elektronik yang melibatkan interaksi antara pengguna muncul semakin banyak. Neys dalam artikel *Exploring persistence in gaming: The role of self-determination and social identity* (2014) menyatakan bahwa game termasuk ke dalam bidang hiburan yang memiliki perkembangan paling cepat saat ini. Sejak Gary Alan Fine menjadikan *role playing game* (RPG) sebagai penelitian akademisnya pada tahun 1983 untuk menyelidiki pemain *Dungeons & Dragons*, RPG yang dirilis pada tahun 1974, penelitian mengenai RPG semakin banyak diteliti dari berbagai aspek (Mackay, 2017).

Dikembangkan oleh miHoYo, *Genshin Impact* resmi dirilis pada 28 September 2020 dengan mengkombinasikan genre *action* dan *massively multiplayer online* (MMO atau permainan daring dengan banyak pemain dalam satu waktu di *server* yang sama). Pada 2 November 2022, versi 3.1 resmi dirilis dengan total 55 karakter yang dapat dimainkan dan pembukaan Sumeru sebagai area baru pada peta yang dapat dijelajahi oleh pemain. Terkenal sebagai pusat pembelajaran dan rumah bagi akademi (peserta akademi), Sumeru merupakan lembaga paling bergengsi di seluruh Teyvat sebagai dunia latar utama *Genshin Impact* yang mengalami keruntuhan pada 500 tahun lalu.

Terletak di Sumeru, Rumah Daena (*House of Daena*) merupakan perpustakaan terbesar di seluruh peta dunia *Genshin Impact*. Dalam Rumah Daena, terdapat pustakawan bernama Katayoun yang merupakan *Non-Player Characters* (NPC). Selain Rumah Daena, terdapat *Knights of Favonius Library* atau Perpustakaan Ksatria Favonius yang berada di Mondstadt. Pustakawan yang bertugas di Perpustakaan Ksatria Favonius adalah Lisa sebagai *Player Characters* (PC) yang diakui sebagai lulusan paling terkemuka dari Akademi Sumeru.

Perpustakaan sebagai *learning commons* merupakan tempat melakukan berbagai kegiatan yang dapat dimanfaatkan oleh semua individu untuk menjalani hubungan komunikasi

sebagai makhluk sosial. Dalam membantu kegiatan di perpustakaan, pustakawan mempunyai peran penting dalam mewujudkannya. Dalam penelitian Yuliaswati (2021), disebutkan bahwa pemaknaan pandangan mengenai perpustakaan dalam drama tidak seperti apa yang ada di dunia nyata. Dalam segi pencahayaan, ruangan yang sempit, kurangnya jumlah koleksi, dan suasana yang kuno menjadi kekurangan dari perpustakaan dalam dunia nyata.

Rosenberg (2022), menyatakan bahwa *video game* telah menyaingi narasi tradisional dalam bercerita, seperti novel dan film. Berfokus pada *video game The Last of Us Part II* (permainan yang memiliki tema balas dendam dengan sentuhan mitologi Yunani), penelitian tersebut menunjukkan bagaimana permainan memanfaatkan buku sebagai lapisan penting untuk narasi kompleks dengan menggunakan nilai simbolis buku sebagai objek material. Selain itu, dalam postingan di blog perpustakaan *Manchester Metropolitan University* (MMU), Marshall (2019) memberikan penggambaran bagaimana pustakawan muncul di beberapa *video game*. Meskipun survei hanya pada sebagian kecil game, temuannya menunjukkan bahwa *video game* dapat menampilkan gambaran pustakawan yang berbeda dari media lain.

Pemain merupakan elemen penting dalam *video game*. Salah satu cara untuk mengenal pemain dengan mempelajari dan menggali beragam pendekatan, salah satunya dengan menggunakan teori analisis resepsi. Dalam beberapa penelitian lain yang membahas mengenai citra perpustakaan dan pustakawan dalam media novel, disebutkan bahwa perpustakaan adalah aset berharga untuk menyimpan ilmu pengetahuan dan beberapa novel memberikan pengetahuan baik untuk pembaca atau pemustaka bagaimana cara mengelola sebuah perpustakaan yang baik. Terlepas dari kesan perpustakaan yang biasa digambarkan bagus, tidak jarang stereotipe pustakawan lebih sering menunjukkan sudut pandang negatif (Wisnuwardani, 2015).

Nugraha (2018) dalam penelitiannya menyatakan bahwa penggambaran pustakawan

berdasarkan *video game Harvest Moon: Back to Nature* lebih bagus dibandingkan dengan kenyataan berkat pelayanan yang ramah dari Mary sebagai pustakawan. Selain itu, informan dalam penelitian tersebut berpikir bahwa pustakawan dalam dunia nyata tidak ramah dan tidak dapat memenuhi kebutuhan pengunjung. Lalu, penggambaran perpustakaan pada penelitian oleh Khoiroh (2017), yang membahas mengenai pemaknaan pembaca dalam komunitas *GoodReads* (situs pembaca internasional) terhadap citra perpustakaan dalam Novel "*The Magic Library: Perpustakaan Ajaib Bibbi Bokken*" memberikan makna bahwa perpustakaan sebagai tempat sejarah, sebagai seni arsitektur, dan sebagai gudang ilmu pengetahuan.

Berkaca pada penelitian sebelumnya yang membahas mengenai pemaknaan dan pemahaman mengenai perpustakaan dan pustakawan dalam media non-interaktif seperti novel atau film, media RPG atau permainan bermain peran digunakan dalam penelitian ini sebagai upaya menunjukkan kebaruan (*novelty*). Pembahasan yang sebelumnya terbatas pada media teks berubah menjadi media audiovisual dan moving motion seperti video game. Penggambaran media mengenai pustakawan telah dipelajari secara ekstensif. Namun, studi tentang stereotipe perpustakaan dan pustakawan di media yang berbeda telah menghasilkan hasil yang tidak konsisten (Carroll, 2021).

Melalui game *Genshin Impact*, pemaknaan analisis resepsi perpustakaan dan pustakawan diharapkan menarik perhatian untuk diteliti lebih lanjut melalui penggambaran yang berbeda dari penelitian dalam media lainnya. Pendapat khalayak atau pemain game diperlukan untuk memberikan pemaknaan serta mengenal pengguna sebagai pengembangan konsep yang ingin disampaikan oleh pembuat game agar diterima oleh seluruh lapisan masyarakat. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana pemaknaan pesan tentang penggambaran perpustakaan dan pustakawan pada game *Genshin Impact* diterima oleh khalayak pemain, khususnya Rumah Daena sebagai perpustakaan terbesar

dan Lisa sebagai pustakawan pada Perpustakaan Ksatria Favonius.

## B. TINJAUAN PUSTAKA

### Resepsi

Resepsi merupakan sebuah pendekatan alternatif yang meneliti tentang khalayak media dan bagaimana pemaknaan pesan diterima dari sebuah media. Teks pada media akan dimaknai saat audiens melakukan penerimaan atau resepsi (Toni et al., 2017). Dalam resepsi, salah satu perkembangan yang dikaji yaitu budaya dengan memfokuskan pada pesan atau wacana komunikasi dan keterlibatannya pada khalayak. Khalayak merupakan pencipta aktif makna.

Teori pemaknaan atau *reception theory* yang dikemukakan oleh Stuart Hall (2013) berfokus pada studi tentang makna. Teori resepsi beranggapan bahwa tanpa adanya subjek (pembaca), maka tidak akan hadir objek. Produksi dan pengalaman audiens atau khalayak yang memiliki hubungan dalam berinteraksi dengan teks media terkadang dipengaruhi oleh penggambaran atau pemaknaan kenyataan. Menurut Stuart Hall terdapat tiga bentuk pemaknaan, yaitu:

1. Pemaknaan Dominan (*Dominant Hegemonic Position*), posisi ideal di mana kode yang disampaikan diterima secara umum dan dimaknai secara umum dan tanpa penolakan. Dalam hal ini, setiap individu mencampurkan pesan dengan pemikiran sesuai dengan minat dan keyakinan mereka.
2. Pemaknaan yang Dinegosiasikan (*Negotiated Code* atau *Position*), di mana kode yang disampaikan ditafsirkan secara terus menerus di antara kedua belah pihak hingga adanya campuran elemen adaptif dan selektif. Kode yang diterima khalayak tidak dibaca dalam pengertian umum, tetapi khalayak akan menggunakan keyakinannya untuk menyetujui kode yang disediakan oleh produsen pesan dan memberikan beberapa pengecualian.
3. Pemaknaan oposisi (*Oppositional Code* atau *Position*), pemaknaan ini terjadi ketika konsumen memahami dan menandakan

secara berbeda pesan, teks atau kode yang disampaikan oleh produsen dengan kerangka konsep dan ideologinya. Individu akan mengganti makna dengan pemikiran mereka sendiri sesuai dengan apa yang ingin disampaikannya.

Dalam penelitian ini pemaknaan dilakukan oleh pemain game, terhadap suatu pesan untuk mengkaji penerimaan pesan yang dilakukan terhadap penggambaran perpustakaan dan pustakawan dalam Genshin Impact.

### **Role Playing Game**

Permainan *video game* telah berkembang dan semakin banyak individu yang memainkannya tanpa memandang usia. *Role playing game* atau permainan bermain peran adalah sebuah game di mana pemainnya memainkan karakter dalam latar fiksi dan berperan dalam sebuah narasi, baik dengan akting, mengambil keputusan secara terstruktur dalam cerita, dan mengembangkan karakter sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Landasan utama dari berbagai permainan peran yaitu menugaskan pemain untuk menyelamatkan dunia atau lingkungan yang sedang terancam dalam peta dunia. Berkat alur cerita yang selalu linear (sejalan) dengan pemain lain, tidak jarang pemain mendapatkan dialog dan narasi yang berulang dan jalan cerita dapat berubah tergantung dari pemilihan jawaban pemain saat dialog diberikan.

Keberhasilan aktivitas pemain bergantung dengan sistem yang telah ditentukan pembuat game. Salah satu aspek penting dalam RPG adalah eksplorasi akan dunia dalam game. Pemain dapat berbicara dengan karakter baru baik NPC atau PC dari belahan peta lain, mengambil objek untuk mendapatkan pencapaian tertentu dan terus meningkatkan level. RPG biasanya memungkinkan pemain untuk kembali ke lokasi yang dikunjungi sebelumnya dengan bantuan teleport point. Berdasarkan survei oleh Agate Studio sebagai salah satu perusahaan pengembang permainan video di Indonesia, RPG merupakan genre nomor satu kesukaan dan paling banyak dimainkan masyarakat Indonesia dengan

persentase 46% (Joni, 2018).

### **Pemaknaan Penggambaran Perpustakaan dan Pustakawan dalam Game**

Penggambaran yang merujuk pada suatu individu atau objek pastilah berbeda dan akan menghasilkan makna yang direalisasikan oleh pembaca di dunia nyata. Penggambaran mengenai perpustakaan dalam video game "*Harvest Moon: Back to Nature*" mirip dengan perpustakaan pada dunia nyata. Selain itu, citra pustakawan dalam *game* digambarkan lebih bagus dibandingkan dengan kenyataan berkat pelayanan yang ramah dari Mary sebagai pustakawan. Meskipun demikian, informan yang pernah bermain *game* menyatakan bahwa pustakawan dalam dunia nyata tidak ramah dan tidak dapat memenuhi kebutuhan pengunjung (Nugraha, 2018).

Sebagian besar penelitian terkait penggambaran pustakawan di media populer terbatas pada bentuk media non-interaktif seperti film dan novel (Carroll, 2021). Salah satu penelitian paling komprehensif yang membahas mengenai penggambaran perpustakaan dan pustakawan dalam *video game*, yaitu tesis berbahasa Swedia oleh Richard Holmström. Holmström, menemukan bahwa stereotipe pustakawan laki-laki lebih bervariasi daripada stereotipe pustakawan perempuan. Mengingat pentingnya teknologi informasi untuk citra pustakawan, game dapat menjadi perwakilan yang relevan (Holmström, 2019).

Pembahasan mengenai perpustakaan dan pustakawan dalam *video game* lebih banyak di luar dari jurnal akademik dan menghadirkan perbedaan sesungguhnya dengan apa yang ada di dunia nyata. Selain penggambaran perpustakaan dan pustakawan pada permainan video, penelitian lain kebanyakan membahas mengenai komunikasi *virtual* dalam *game*, tingkat konsumtif pemain pada sistem gacha (permainan berbasis kesempatan dan keberuntungan pemain untuk menggunakan mata uang asli demi mengumpulkan karakter atau item langka dalam *game*), gender pada karakter yang bisa dimainkan, analisis dampak positif dan negatif, serta motivasi para pemain dalam bermain game.

### C. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan didasarkan pada pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam. Teknik penentuan informan menggunakan *purposive sampling* dengan kriteria, yaitu (1) pemain sedang bermain Genshin Impact minimal versi 3.0; (2) pernah berkunjung ke Rumah Daena dan Perpustakaan Ksatria Favonius; (3) pernah melakukan interaksi dengan Lisa dan Katayoun yang memiliki profesi pustakawan untuk memberikan informasi yang dibutuhkan; dan (4) pemain yang pernah berkunjung ke perpustakaan pada dunia nyata sehingga dapat memberikan perbandingan perpustakaan mana yang lebih mereka sukai.

Data yang diperoleh, yaitu data primer berdasarkan wawancara mendalam (*indepth interview*) terhadap pemain game Genshin Impact. Wawancara mendalam dilakukan pada 5 November 2022 dan 14 November 2022 secara daring kepada lima pemain Genshin Impact untuk menjadi pembanding akan makna yang didapat. Penyajian data wawancara diikuti dengan penarikan kesimpulan dan dipaparkan dalam bentuk narasi. Metode kualitatif ini akan dianalisa dengan analisis resepsi yang berfokus pada pembuatan makna dan pemahaman mendalam mengenai teks media serta bagaimana individu menerima atau memahami objek. Setiap informasi yang diberikan oleh media akan dimaknai oleh khalayak yang secara aktif memaknai isi teks media tersebut. Khalayak atau dalam hal ini adalah pemain game akan menjadi audiens yang menerima pesan atau memaknai pesan yang disampaikan oleh komunikator, yaitu Genshin Impact.

Metode lain yang digunakan, yaitu visual image dengan memaknai pesan dari penggambaran perpustakaan dan pustakawan dalam game Genshin Impact diambil dari latar dan karakter, khususnya pada Rumah Daena sebagai perpustakaan terbesar dan Lisa sebagai pustakawan pada Perpustakaan Ksatria Favonius. Dalam proses mengartikan visual image, langkah penelitian yang dilakukan, yaitu (1) Rumah Daena sebagai perpustakaan dan Lisa sebagai pustakawan yang akan dianalisis;

(2) mengamati dan memilih beberapa bagian konteks narasi serta tampilan karakter dari game untuk dianalisis melalui metode *image-based research*; (3) sudut pandang yang digunakan berhubungan dengan khalayak dalam menginterpretasi visual image menggunakan sudut pandang dari gambar itu sendiri (*the site of the image itself*).

### D. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 1. Genshin Impact

Genshin Impact merupakan RPG yang mengkombinasikan genre *Action* dan MMO. Dikembangkan oleh miHoYo, Genshin Impact resmi dirilis pada 28 September 2020 dan berhasil memenangkan penghargaan game terbaik dalam *Google Play's* ditahun yang sama game ini dirilis. Pada 2 November 2022, versi 3.1 resmi dirilis dengan total 55 karakter yang dapat dimainkan dan pembukaan Sumeru sebagai area baru pada peta yang dapat dijelajahi oleh pemain. Genshin Impact menampilkan lingkungan dunia terbuka (*open world* dimana pemain dapat bergabung dengan pemain dari server dunia lain) dengan gaya *anime* dan sistem pertarungan berbasis aksi.

Pada 2 November 2022, Genshin Impact secara resmi merilis versi 3.2 dan memperkenalkan tiga karakter baru yang dapat dimainkan. Bersamaan dengan perlisian ini, tersedia 58 karakter yang dapat dimainkan. Setiap karakter memiliki dua keterampilan bertarung, yaitu *Skill Elemental* yang dapat digunakan tanpa memerlukan energi dan *Elemental Burst* yang dapat digunakan hanya jika energi sudah terkumpul. Karakter memiliki kontrol atas salah satu dari tujuh elemen Anemo, *Cryo*, *Dendro*, *Electro*, *Geo*, *Hydro*, dan *Pyro* (angin, es, tanaman, listrik, batu, air, dan api).

Genshin Impact memiliki latar dunia utama Teyvat yang terdiri dari tujuh negara, yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, Sumeru, Fontaine, Natlan, dan Snezhnaya. Sampai dengan versi 3.2, terdapat empat negara yang dapat dieksplorasi oleh pemain, yaitu Mondstadt, Liyue, Inazuma, dan Sumeru. Negara dalam Genshin Impact masing-masing diperintah oleh dewa yang disebut sebagai Archon. Sama seperti jumlah negara yang dapat dieksplorasi,

saat ini Archon yang diperkenalkan berjumlah empat karakter. Venti sebagai Archon Mondstadt memiliki elemen Anemo, Zhongli sebagai Archon Liyue memiliki elemen Geo, Raiden Shogun sebagai Archon Inazuma memiliki elemen Electro, dan Nahida sebagai Archon Sumeru memiliki elemen Dendro.

Pada awal permainan, karakter pemain yang disebut sebagai Traveler (laki-laki, Aether, atau perempuan, Lumine, tergantung pilihan pemain) terpisah dari kembarannya dan terperangkap di Teyvat karena terhadang oleh dewa yang tidak dikenal. Semacam segel diberikan pada Traveler sehingga membuatnya kehilangan kekuatan. Dua bulan setelah terbangun, ia bertemu dengan Paimon yang terlihat akan tenggelam dan menyelamatkannya. Paimon kemudian menjadi pendamping selama Traveler melakukan perjalanan untuk mencari kembarannya yang menghilang.

## 2. Pemaknaan terhadap Penggambaran Perpustakaan Knight of Favonius

Terletak di dalam markas Ksatria Favonius, perpustakaan ini dulunya adalah pemandian yang dibuat oleh aristokrat Mondstadt untuk penggunaan pribadi mereka, kemudian diubah menjadi perpustakaan oleh pahlawan Ragnvindr setelah pemberontakan terjadi. Pada awal pembangunan, perpustakaan memakan ruangan paling banyak dari gedung itu, namun dikurangi setelah terjadi kebakaran besar. Meskipun terletak di dalam markas militer, Perpustakaan Ksatria Favonius dapat diakses oleh masyarakat Mondstadt dan berfungsi sebagai perpustakaan umum.

Perpustakaan memiliki tugas untuk mengumpulkan, mengolah, menyediakan, dan menyebarkan informasi yang digunakan untuk menyimpan buku atau terbitan lainnya untuk digunakan pembaca (Iskandar, 2016). Perpustakaan Ksatria Favonius memiliki tiga peraturan utama, yaitu (1) harap diam di perpustakaan; (2) tolong jangan merusak buku; dan (3) ingat untuk mengembalikan buku tepat waktu. Sejauh ini, peraturan yang tertulis sudah sampai edisi ketujuh dan terdapat sanksi jika pelanggaran dilakukan meski tidak tertulis

dalam game. Selain peraturan tersebut, pengguna juga diharapkan untuk mematuhi peraturan di atas dan memanfaatkan perpustakaan dengan baik.

Meskipun terletak dalam gedung ksatria, perpustakaan ini merupakan perpustakaan umum. Perpustakaan umum adalah perpustakaan yang didanai oleh sumber yang berasal dari masyarakat dan akan dikembalikan kepada masyarakat dalam bentuk layanan. Diambil dari dialog dalam cerita, Perpustakaan Ksatria Favonius menyimpan koleksi buku yang banyak dan terdiri dari berbagai disiplin ilmu. Secara keseluruhan, Perpustakaan Ksatria Favonius menjalankan fungsi sebagai pusat sumber informasi. Perpustakaan menyediakan berbagai informasi bagi pemustaka sesuai dengan jenis perpustakaannya (Gani, 2021).

Berdasarkan wawancara yang dilakukan, Zahra menyatakan bahwa informasi yang diberikan dalam game mengenai perpustakaan terbatas sehingga memaksanya untuk mengambil kesimpulan dari apa yang ia lihat saja (the site of the image itself) tanpa mencari latar belakang perpustakaan. Selain itu, menurut informan Tere, Perpustakaan Ksatria Favonius berdasarkan gambar seperti peraturan asli, dimana ia memaknai bahwa aturan yang tertera dalam narasi mengenai perpustakaan sangat umum. Informan Zahra dan Tere menunjukkan tipe pemaknaan yang dinegosiasikan, dimana mereka memberikan pengecualian bahwa informasi yang tertera dalam game sangat sederhana dan memiliki peraturan yang terbilang kuno.

*“... menurut aku peraturannya tuh masih yang kayak peraturan zaman dulu gitu. Jadi perpustakaan cuman boleh buat belajar aja padahal kan bisa digunain untuk bersantai juga ka.” - Tere.*

Dilihat berdasarkan penggambaran dalam Perpustakaan Ksatria Favonius, terdapat beberapa buku yang tergeletak di lantai, kertas yang berserakan di atas meja, pengguna yang terkadang berisik, dan beberapa sisi yang kurang pencahayaan sehingga terlihat sangat gelap. Informan Zahra berada pada tipe

pemaknaan dominan, dimana ia setuju dengan apa yang digambarkan Genshin Impact mengenai keadaan dalam perpustakaan. Informan Zahra yang beberapa kali mengunjungi perpustakaan dalam dunia nyata terkadang mengeluhkan keadaan dalam perpustakaan yang terlalu berisik.

*“Ada nih beberapa yang sama dari konsep dan suasana perpustakaannya. Jadi meski udah dibilang jangan berisik, masih ada aja orang yang berisik di dalem.” - Zahra.*

Selain fungsi informasi, terdapat pula fungsi rekreasi. Fungsi rekreasi pada perpustakaan, adalah realisasi dari koleksi atau fasilitas perpustakaan yang memiliki unsur rekreasi seperti buku fiksi, musik, dan lain-lain (Iskandar, 2016). Salah satu NPC bernama Sayid yang merupakan sarjana dari Sumeru menyatakan dalam dialognya bahwa ia sedang membaca beberapa mitos sejarah Mondstadt dan terkadang membaca karya beberapa penyair mengenai puisi romantis serta beberapa buku psikologi. Genshin Impact menghadirkan sisi positif bagi perpustakaan sebagai tempat mencari referensi dan sumber informasi utama bagi masyarakat Teyvat, terutama masyarakat Mondstadt.

### 3. Pemaknaan terhadap Penggambaran *House of Daena*

Terletak di kota Sumeru, Rumah Daena merupakan perpustakaan terbesar di seluruh Teyvat yang berada dalam Akademi Sumeru. Secara harfiah, nama Daena diambil dari konsep Zoroaster (salah satu agama kuno tertua di Persia) yang berarti pandangan terang dan wahyu, lalu diterjemahkan menjadi “apa yang terlihat atau diamati”. Rumah Daena dalam game diterjemahkan menjadi istana, atau aula kebijaksanaan. Rumah Daena dijalankan oleh konservator agung yang bertanggung jawab pada pengadaan material baru, pemeliharaan koleksi yang ada, dan atas seluruh koleksi yang dimiliki perpustakaan.

Berdasarkan narasi yang diberikan Genshin Impact, Rumah Daena termasuk dalam jenis

perpustakaan perguruan tinggi. Perpustakaan perguruan terdapat dalam suatu perguruan tinggi dengan tujuan membantu seluruh sivitas akademika dalam memenuhi keperluan informasi, menyediakan bahan rujukan, dan menjadi pusat sumber belajar (Hardianty, 2023). Memiliki fungsi penelitian dan pendidikan, Rumah Daena memberikan berbagai informasi yang dibutuhkan untuk mendukung penelitian dan pembelajaran bagi para siswa serta guru di Akademi Sumeru.

Dalam Rumah Daena terdapat aturan yang menyatakan bahwa hanya siswa dan guru di Akademi Sumeru yang diperbolehkan meminjam buku. Namun, hal itu tidak mencegah pemain untuk menyimpan dan mendapatkan buku koleksi secara permanen dari dalam Rumah Daena. Saat kelima informan sebagai pemain masuk ke dalam perpustakaan, berdasarkan the site of the image itself. Rumah Daena dapat dikatakan aktif karena banyak NPC di dalamnya dan selalu menyajikan koleksi terbaru kepada penggunaannya untuk menyelesaikan tugas serta mencari informasi.

Informan Nur dan Mawar mengatakan bahwa penggambaran Rumah Daena megah. Nur menambahkan bahwa Rumah Daena jika dilihat dari fungsi yang dijelaskan dalam game mirip dengan fungsi dari perpustakaan perguruan tinggi di dunia nyata. Berdasarkan pemaknaan yang diberikan, Informan Nur dan Mawar berada pada tipe pemaknaan yang dinegosiasikan, dimana mereka menyetujui penggambaran dan pemberian penjelasan fungsi perpustakaan yang sudah sesuai dengan apa yang ada di dunia nyata.

*“Ini megah banget sumpah, terus rapi. ... Terusnyanya kalau diliat dari fungsi yang dijelasin sih mirip banget sama perpustakaan di kampus-kampus bahkan menurut gue udah kayak perpustakaan.” - Nur. “Wow gede banget cuy, enggak expect bakal se-grand itu ruangan dan desainnya ...” - Mawar.*

Berdasarkan wawancara, dapat dimaknai bahwa menurut kelima informan Rumah Daena layak menyandang nama perpustakaan terbesar

se-Teyvat jika dilihat dari penggambaran buku pada rak dan tersedianya meja baca yang dapat digunakan oleh penggunanya jadi memberikan kesan yang megah. Kelima informan memberikan pemaknaan dominan Selain itu, Rumah Daena memiliki arsitektur futuristik yang dipadu dengan gaya timur tengah sehingga menghadirkan kesan tersendiri bagi para pemain.

*“Tiap-tiap depan rak dikasih meja panjang gitu sama bangku yang bisa dipake. Terusya kalau di beberapa saat tertentu kita bisa liat anak akademiya Sumeru yang lagi stress ngelakuin penelitian sambil nyari bahan bacaan.”* - Anja.

Informan Anja menyatakan bahwa menurutnya penggambaran Rumah Daena berdasarkan tampilannya sebagai perpustakaan lebih bagus dibandingkan dengan perpustakaan pada game lain yang pernah ia mainkan. Berkat penggambaran ruangan yang sangat luas, memiliki rak di berbagai sisi, dan banyaknya meja serta bangku yang disediakan, Rumah Daena terlihat sangat megah jika dibandingkan dengan perpustakaan pada RPG lain.

*“Bagus banget sih. Dibandingin sama perpustakaan di game lain yang pernah gue mainin kayaknya ini paling bagus dah.”* – Anja.

Memiliki meja diskusi yang dapat digunakan oleh pengunjung perpustakaan, informan Mawar menyatakan bahwa jumlah dari meja tersebut kurang jika dibandingkan dengan jumlah akademi yang belajar. Selain itu, tidak tersedianya meja belajar bersekat membuat informan merasa tidak memiliki privasi jika terdapat PC dan NPC yang ingin belajar sendiri.

*“Meja kursinya kurang ... Terus enggak ada section meja kursi buat privat you know kan semacam meja yang disekat gitu ... kurang privat apalagi buat makhluk introvert ...”* – Mawar.

Selain ketersediaan rak dan arsitektur yang bagus, Rumah Daena juga memiliki *lift* di tengah perpustakaan. Pada ruangan atas terdapat ruang kantor dari Grand Sage, Azar, sebagai pemimpin mutlak Akademi Sumeru. Lalu, pada ruang bawah dari perpustakaan terdapat ruang kurungan yang dipakai untuk Traveler dan Paimon karena dirasa telah melakukan pengkhianatan terhadap Sumeru menurut Grand Sage. Pada awal versi 3.1, lift belum bisa digunakan karena berhubungan dengan cerita yang akan dikeluarkan pada Bab III dari Pencarian Archon di versi 3.2.

Berdasarkan pemaknaan akan penggambaran Rumah Daena, pemaknaan dominan lebih banyak diberikan oleh informan. Kode yang diberikan oleh Genshin Impact atas perpustakaan ini tersampaikan secara umum dan dimaknai secara umum. Kelima informan memiliki kesan yang sama akan Rumah Daena yang menghadirkan penggambaran positif bagi perpustakaan. Ketersediaan meja dan bangku, penyusunan rak, kebersihan ruangan, pencahayaan yang baik serta arsitektur yang tidak biasa dapat meningkatkan keingintahuan pemain akan keadaan sebenarnya dari perpustakaan lain pada dunia nyata nantinya.

#### 4. Pemaknaan terhadap Penggambar Lisa sebagai Pustakawan

Lisa Minci adalah karakter PC yang memiliki elemen elektro dan dikenal sebagai lulusan paling terkemuka dari Akademi Sumeru dalam dua abad terakhir. Karena suatu alasan yang tidak diketahui, Lisa memilih untuk kembali ke Mondstadt setelah dua tahun belajar di Sumeru, kemudian bekerja sebagai pustakawan di perpustakaan Ksatria Favonius. Lisa sebagai karakter pilihan dirilis pada 28 September 2020 dan dapat digunakan untuk berpetualang dalam game setelah diperoleh secara gratis dari cerita awal *Act I: The Outlander Who Caught the Wind* (babak awal dalam bab prolog permainan setelah Traveler berpisah dengan kembarannya dan terjebak di Mondstadt.). Deskripsi pada situs resmi tentang Lisa, yaitu sebagai berikut:

*“She is an intellectual witch who can never get enough naps. As the Librarian of the Knights of Favonius, Lisa is smart in that she always knows exactly what to do with whatever troubles her. As much as she loves her sleep, she still manages to keep everything under control in a calm, composed manner.”*

Pustakawan dinyatakan sebagai orang dengan tugas yang berhubungan dengan administrasi. Sebagai seorang pustakawan, Lisa memiliki kebijakan besar dan selalu mengetahui apa yang harus dilakukan dengan seluruh masalah yang terjadi di Mondstadt. Berdasarkan narasi dalam game, Lisa ditugaskan untuk mengatur dan menyusun kumpulan buku serta catatan yang dimiliki Ksatria Favonius. Stuart Hall, menyatakan bahwa manusia merupakan kunci dalam melaksanakan fungsi yang efektif dengan kompetensi dan terlatih dengan baik agar pelayanan menjadi efektif (Hall, 2013).

Dalam narasi kisah karakter, Lisa dikatakan seperti kucing pemalas yang mencatat peminjaman dan pengembalian buku sambil menguap. Karena itu, penduduk Mondstadt sering meragukan kredibilitas Lisa sebagai pustakawan. Meskipun begitu, Lisa selalu menyelesaikan semua tugasnya dengan sempurna dan tanpa cela. Informan Zahra menyatakan bahwa Lisa memberikan impresi *“mommy vibes”* atau aura keibuan yang sangat ramah namun tetap tegas pada saat tertentu.

Informan Nur menyatakan bahwa Lisa adalah pustakawan yang mengerjakan tugasnya seminimal mungkin tapi tetap berdedikasi untuk menyelesaikannya. Penggambaran sikap dan perilaku Lisa menurut informan Nur, memberikan pemaknaan yang dinegosiasikan, dimana terdapat pengecualian akan penggambaran pustakawan asli yang dijelaskan dalam game seperti pemalas tetapi akan tetap mengerjakan tugasnya dengan sempurna.

*“Kalau diliat sekilas tuh Lisa baik. Tapi lama-lama keliatan tegas banget apalagi pas di quest awal-awal. Udah gitu, Lisa juga menurut gue ngerjain tugas tuh bare minimum banget. Tapi keliatan dedikasinya*

*pas ngasih referensi di awal main.”* – Nur.

Dilihat dari segi fisik yang digambarkan, Lisa memiliki kulit putih, mata hijau, dan rambut coklat bergelombang. Mengenakan gaun berwarna ungu dengan aksen bunga Mawar berwarna emas memberikan kesan anggun tersendiri bagi individu yang melihatnya. Tampilan Lisa sebagai karakter berlatar belakang pustakawan yang dapat dimainkan meningkatkan minat pemain untuk menggunakannya dalam eksplorasi dunia mereka. Kelima informan menyatakan bahwa Lisa sangatlah cantik dan elegan.

Selain segi fisik, pengisian suara Lisa versi Inggris dan Jepang memiliki beberapa dialog yang disuarakan terkesan vulgar untuk beberapa pemain seperti suara yang dibuat saat memanjat tebing atau saat tingkat kesehatannya tinggal sedikit. Kelima informan menunjukkan tipe pemaknaan yang dinegosiasikan, dimana mereka semua menerima kesan yang berbeda dengan apa yang digambarkan oleh Genshin Impact untuk Lisa, yaitu pustakawan seksi yang malas tetapi berdedikasi.

*“... kadang kan flirty banget ke traveler sampe nge-blush sendiri kadang baca dialognya gue ....”* - Zahra.

Lawton (2018), mengaitkan stereotipe dengan ketidaknyamanan akan otoritas perempuan dimana pustakawan biasanya digambarkan sebagai makhluk dengan warna kulit aneh dan terkadang cacat. Selain penggambaran pustakawan yang aneh, jika terdapat pustakawan perempuan yang seksi, akan digambarkan berkulit putih dan berbadan sehat. Berdasarkan pemaknaan karakter Lisa, informan mengarah pada pemaknaan yang dinegosiasikan, dimana penggambaran Lisa dalam game memberikan penggambaran sebagai pustakawan yang pemalas tetapi dimaknai oleh informan sebagai pustakawan yang pemalas tapi tetap berdedikasi. Mereka menyatakan bahwa dalam dunia nyata, tidak mungkin pustakawan mencari atau menghampiri satu-per-satu peminjam yang telat mengembalikan buku milik perpustakaan.

## 5. Pemaknaan terhadap Penggambaran Katayoun sebagai Pustakawan

Katayoun adalah karakter NPC yang berperan sebagai pustakawan di Rumah Daena, Sumeru. Bertugas untuk mengurus peminjaman dan organisasi koleksi buku, Katayoun memiliki latar belakang keluarga yang pernah menjabat di bidang yang berhubungan dengan buku selama beberapa generasi. Saat memasuki Rumah Daena, Traveler akan langsung melihat Katayoun di sisi kanan pintu masuk.

“Hai, datang ke House of Daena untuk pinjam buku? Mohon tunjukkan bukti kerja atau bukti belajar di Akademiya. House of Daena adalah perpustakaan Akademiya. Pelajar atau murid dapat meminjam dan membaca sebagian buku pengetahuan umum.”

Berdasarkan pernyataan yang diberikan oleh Katayoun, dapat diketahui bahwa koleksi yang dimiliki Rumah Daena dapat dipinjam oleh peneliti dan akademisi Sumeru untuk buku tentang pengetahuan umum. Meskipun begitu, beberapa buku hanya terbuka untuk peneliti tingkat tinggi dan dijadikan sebagai pembuktian literatur. Menurut Katayoun, Rumah Daena lebih seperti museum meski dikenal sebagai “Perpustakaan Sumeru”. Ia menyatakan banyak orang yang datang ke Rumah Daena bukan untuk meminjam buku, tapi untuk mencari tempat yang tenang di mana mereka bisa merenungkan masalah.

*“House of Daena adalah perpustakaan Akademiya. Pelajar atau murid bisa meminjam dan membaca Sebagian buku pengetahuan umum ... meski banyak orang bilang House of Daena itu perpustakaan Sumeru, menurutku tempat ini lebih mirip museum deh”*

Dalam menjalani profesionalisme pustakawan dibutuhkan sebuah tekad dan niat untuk mengetahui bagaimana sifat pustakawan dalam mengelola, melayani, dan menjaga perpustakaan beserta koleksinya (Wisnuwardani, 2015). Katayoun yang menyukai buku sejak kecil menyatakan bahwa ia telah mendapatkan pekerjaan impiannya. Sebagai pustakawan, Katayoun juga merasa

bahwa pekerjaannya lebih sederhana dari yang ia bayangkan dan sebagian besar pekerjaan yang dilakukan hanyalah merapikan rak buku.

Berdasarkan kelima informan, kesan pertama yang mereka dapatkan dari Katayoun adalah baik, informatif, dan bertanggung jawab meski terkadang mengeluh. Lalu, penggambaran Katayoun jika dilihat dari pilihan dialog memang seperti pustakawan yang sedang memberikan bantuan pengguna seperti memberikan penjelasan mengenai Rumah Daena itu sendiri. Informan Anja dan Tere mengatakan bahwa pustakawan yang bersifat ramah sangat jarang ditemukan di dunia nyata. Pemaknaan yang diberikan Anja dan Tere adalah tipe pemaknaan yang dinegosiasikan karena terdapat pengecualian yang disesuaikan dengan aturan asli. Mereka menyatakan bahwa pustakawan yang biasa ditemui memiliki sifat yang lebih judes dan acuh tak acuh terhadap pengguna.

*“Menurut gue jarang banget deh bisa nemuin pustakawan kayak Katayoun dan biasanya lebih jutek.” -Anja.*

Meskipun Katayoun sebagai NPC memiliki dialog terbatas, kelima informan mengatakan bahwa ia terlihat tetap terlihat profesional. Selain itu, penggambaran Katayoun yang memberikan informasi seputar Rumah Daena secara ringkas namun jelas dalam dialognya, membuktikan bahwa ia telah memberikan penggambaran bagaimana pustakawan seharusnya bertindak. Penempatan Katayoun pada pintu masuk perpustakaan juga menghadirkan penggambaran bahwa pustakawan itu mudah dicari dan dapat membantu pengguna kapan saja.

## E. KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, pemaknaan pemain terhadap penggambaran perpustakaan menghadirkan tipe pemaknaan dominan dimana penggambaran perpustakaan yang diberikan Genshin Impact sudah sesuai dengan apa yang ada di dunia nyata. Namun, pada penggambaran pustakawan, tipe pemaknaan yang dinegosiasikan lebih banyak

diberikan oleh informan. Para informan menganggap bahwa pemaknaan citra dari seorang pustakawan dalam Genshin Impact lebih baik dibandingkan dengan pustakawan dalam dunia nyata. Penelitian ini memiliki limitasi pembahasan pada Genshin Impact versi 3.1, sehingga masih memiliki potensi untuk dikaji lebih lanjut.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Angelia, C., Hutabarat, F., Nugroho, N., Arwin, A., & Ivone, I. (2021). Perilaku konsumtif gamers Genshin Impact terhadap pembelian gacha. *Journal of Business and Economics Research*, 2(3), 61–65. <https://doi.org/10.47065/jbe.v2i3.909>
- Balela, M. S., & Mundy, D. (2015). Analysing cultural heritage and its representation in video games. In *Digital Games Research Association Conference* (Vol. 12). [http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/92\\_BalelaMundy\\_Analysing-Cultural-Heritage-and-its-Representation-in-Video-Games.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/92_BalelaMundy_Analysing-Cultural-Heritage-and-its-Representation-in-Video-Games.pdf)
- Carroll, L., V. (2021). *Have you heard any rumors lately? depictions of librarians in video games*. Carolina Digital Repository. [https://cdr.lib.unc.edu/concern/masters\\_papers/j3860g875](https://cdr.lib.unc.edu/concern/masters_papers/j3860g875)
- Chess, S., & Consalvo, M. (2022). The future of media studies is game studies. *Critical Studies in Media Communication*, 39(3), 159–164. <https://doi.org/10.1080/15295036.2022.2075025>
- Deterding, S., & Zagal, J. (2018). *Role-playing game studies: Transmedia foundations*. Routledge.
- Gani, S. A. (2021). Perpustakaan dan keterampilan pemustaka akses informasi dalam proses pembelajaran. *LIBRIA: Library of UIN Ar-Raniry*, 13 (2), 184-190. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/libria/issue/view/914>
- Hall, S., Evans, J., & Nixon, S. (2013). *Representation: cultural representations and signifying practices*. SAGE Publications Limited.
- Hardianty, S. (2022). *View of peranan perpustakaan perguruan tinggi dalam mendukung implementasi kurikulum merdeka belajar*. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 1583–1589. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.5462>
- Holmström, R. (2019). *Lömska demoner i drömska domäner: Representationer av fiktiva bibliotek och bibliotekarier i dataspel*. DIVA. <http://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1381812&dsid=-4970>
- Hoyoverse. (n.d.). *Genshin Impact – Step into a vast magical world of adventure*. Hoyoverse. <https://genshin.hoyoverse.com/en/home>
- Iskandar. (2016). *Manajemen dan budaya perpustakaan*. Reflika Aditama.
- Joni, P. C. (2018). Analisis kualitas software pada pembangunan mobile game RPG berdasarkan kebutuhan kualitas untuk mobile game. *IT Journal Research and Development*, 3(1), 62–71. [https://doi.org/10.25299/itjrd.2018.vol3\(1\).1901](https://doi.org/10.25299/itjrd.2018.vol3(1).1901)
- Khoiroh, A. (2017). Studi resepsi kelompok pembaca Goodreads Indonesia terhadap citra perpustakaan dalam novel “*The Magic Library: Perpustakaan Ajaib Bibi Bokken*.” *Libri-Net*, 6(4), 80-81.
- Lawton, S. (2018, March 5). *Reflections on gender oppression and libraries*. *Public Libraries Online*. <http://publiclibrariesonline.org/2018/03/reflections-on-gender-oppression-and-libraries/>
- Mackay, D. (2017). *The fantasy role-playing game: A new performing art*. McFarland.
- Marshall, N. (2019). The good, the bad and the ugly- librarians in video games. *Medium*. <https://medium.com/@mmulibrary/the-good-the-bad-and-the-ugly-librarians-in-video-games-57d28fbc65c0>
- Neys, J., Jansz, J., & Tan, E. S. (2014). Exploring persistence in gaming: The role of self-determination and social identity. *Computers in Human Behavior*, 37, 196–209. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.04.047>

- Nugraha, W. B. A. (2018). Pemaknaan citra pustakawan dan perpustakaan dalam video game “*Harvest Moon: Back to Nature*” di kalangan komunitas pecinta game. [Skripsi. Universitas Airlangga]. <https://repository.unair.ac.id/74824/>
- Pöllänen, S., & Arjoranta, J. (2021). 'Whose were those feelings?' Affect and likenessing in Halat hisar live action role-playing game. *International Journal of Cultural Studies*, 24(6), 899–916. <https://doi.org/10.1177/13678779211023520>
- Rosenberg, S. (2022). The Representation of physical books and bookish places in video games: The Last of Us Part II. *English Studies*, 103(5), 690–705. <https://doi.org/10.1080/0013838x.2022.2087035>
- Salamoon, D. K., & Muljosumarto, C. (2020). Analisis visual warna pada game *post-apocalyptic* (Studi game *the Last of Us*, *Metro Exodus*, dan *Horizon Zero Dawn*). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 6(1), 18–31. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v6i1.3232>
- Sangadji, R. Z. F., & Prasetio, A. (2022). Representasi sensualitas karakter perempuan dalam game Genshin Impact. *e-Proceeding of Management*, 9(4), 2548–2558.
- Setiawan, A. (2018). *Metodologi penelitian kualitatif*. CV Jejak (Jejak Publisher).
- The Editors of Encyclopaedia Britannica. (2022). *Zarathushtra | Biography, religion, & facts*. Encyclopedia Britannica. <https://www.britannica.com/biography/Zarathustra>
- Toni, A., & Fajariko, D. (2018). Studi resepsi mahasiswa broadcasting Universitas Mercu Buana pada film journalism “*Kill the Messenger*.” *Jurnal Komunikasi*, 9(2), 151–163. <https://doi.org/10.24912/jk.v9i2.161>
- Wisnuwardani, A. (2016). *Gambaran pustakawan dalam komik 600 pages mystery*. [Skripsi. Universitas Indonesia]. <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20422567&lokal>
- Yuliaswati, N. (2021). Analisis pemaknaan penggemar K-drama terhadap citra perpustakaan dan pustakawan dalam drama Korea One Spring Night. [Skripsi. UIN Syarif Hidayatullah]. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/61552>

### DAFTAR GAMBAR



Gambar 1. Dialog mengenai Perpustakaan Ksatria Favonius



Gambar 2. Banyaknya Buku yang Berserakan dan Pojok yang Kurang Pencahayaan



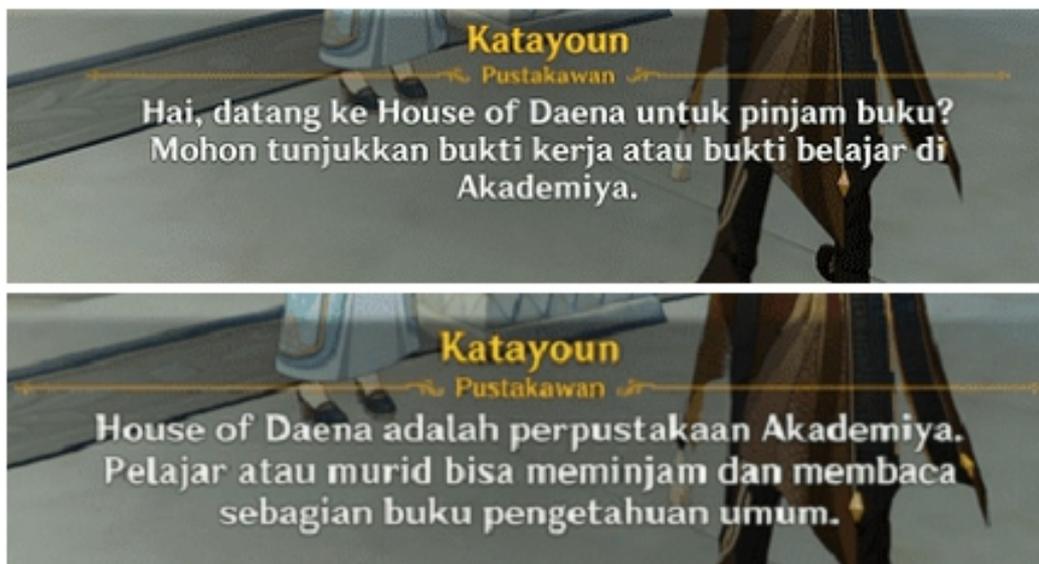
Gambar 3. Tampilan Saat Memasuki Rumah Daena



Gambar 4. Tampilan Rak dan Arsiterkut di Rumah Daena



Gambar 5. Penggambaran Lisa dalam Game



Gambar 6. Interaksi Awal dan Penjelasan tentang Rumah Daena oleh Katayoun