



p-ISSN 2808-1641 | e-ISSN 2808-151X

Submitted date : 09 Juli 2024

Revised date : 26 Juni 2025

Accepted date: 15 Juli 2025

Alamat Korespondensi:
Program Studi Perpustakaan
dan Sains Informasi, Uni-
versitas Padjadjaran, Jl. Raya
Bandung-Sumedang Km.21,
Jatinangor, Sumedang, 45362
Email:

¹bagas23008@mail.unpad.ac.id,

²rully.khairul@unpad.ac.id,

³siti.c.djenamar@gmail.com,

⁴evi.nursanti.rukmana@unpad.ac.id

Gamifikasi Dalam Layanan Perpustakaan Untuk Menarik Minat Pembaca Muda

Bagas Pratama¹, Rully Khairul Anwar², Siti Chaerani Djen Amar³, Evi Nursanti Rukmana⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Perpustakaan dan Sains Informasi, Universitas Padjadjaran

ABSTRAK

Gamifikasi adalah metode inovatif untuk menarik minat pembaca muda di era digital. Dengan elemen-elemen permainan, perpustakaan dapat menciptakan suasana yang lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini menggunakan metode *narrative literature review* untuk menganalisis dua rujukan tentang gamifikasi dan layanan perpustakaan. Hasilnya menunjukkan gamifikasi berpotensi meningkatkan penggunaan layanan dan koleksi perpustakaan. Elemen permainan dapat menarik minat pembaca muda yang sebelumnya kurang tertarik. Gamifikasi juga meningkatkan partisipasi pemustaka dan masyarakat dalam menggunakan layanan perpustakaan dengan efisien dan menyenangkan. Penerapan gamifikasi menciptakan suasana interaktif dan menyenangkan di perpustakaan, meningkatkan keterlibatan, motivasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis pembaca muda. Dengan strategi yang tepat, perpustakaan bisa menjadi lebih menarik dan relevan bagi generasi muda di era digital. Gamifikasi diharapkan bisa meningkatkan partisipasi pemustaka dan masyarakat dalam memanfaatkan layanan perpustakaan dengan efisien dan menyenangkan.

Kata kunci: gamifikasi, *game*, layanan perpustakaan, pembelajaran, literatur

ABSTRACT

Gamification in Library Services to Attract Young Readers.

Gamification is an innovative method to attract young readers in the digital age. With game elements, libraries can create a more engaging and interactive atmosphere. This research uses the narrative literature review to analyze two references on gamification and library services. The results show that gamification can potentially increase the use of library services and collections. Game elements can attract young readers who were previously less interested. Gamification also efficiently and enjoyably increases user and community participation in library

services. Implementing gamification creates an interactive and fun atmosphere in the library, increasing young readers' engagement, motivation, creativity and critical thinking skills. With the right strategy, libraries can become more attractive and relevant to the younger generation in the digital age. Gamification is expected to increase user and community participation in utilizing library services efficiently and enjoyably.

Keywords: gamification, games, library services, learning, literature

A. Pendahuluan

Perpustakaan sebagai institusi pendidikan dan pengetahuan menghadapi berbagai tantangan besar di era digital. Salah satu tantangan tersebut adalah bagaimana perpustakaan dapat meningkatkan minat baca generasi muda. Perpustakaan dituntut untuk menyesuaikan diri dengan perubahan dan mencari cara baru yang lebih efisien dan persuasif untuk menarik minat pembaca muda. Salah satu cara yang dinilai ampuh dan menjanjikan adalah dengan gamifikasi. Gamifikasi dapat diartikan sebagai penerapan elemen-elemen *game* dalam konteks *non-game* untuk meningkatkan motivasi serta meningkatkan keterlibatan pengguna.

Gamifikasi terbukti efektif membenahi permasalahan di berbagai bidang, termasuk bidang pendidikan dan perpustakaan. Penerapan elemen-elemen *game* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Saat ini penerapan gamifikasi di perpustakaan masih belum banyak diteliti, terutama dalam menarik minat baca pada pembaca muda.

Penelitian sebelumnya tentang tema gamifikasi ditulis oleh Augustine Fadilla dan Sarah Nurfadhilah. Penelitian ini berjudul “Penerapan *Gamification* untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Jarak Jauh”, memfokuskan penerapan gamifikasi dalam konteks pembelajaran jarak jauh untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Tema ini dapat diadaptasi dan diterapkan dalam ekosistem perpustakaan untuk menarik minat pembaca muda.

Selanjutnya, terdapat penelitian yang bertajuk “Problematisasi Penerapan Gamifikasi di Perpustakaan: Studi Literatur”, karya Angelia Selma Ananda dan Araf Aliwijaya. Studi literatur ini mengeksplorasi berbagai tantangan dan permasalahan yang muncul dalam penerapan gamifikasi di perpustakaan. Penelitian ini memberikan wawasan mendalam

tentang bagaimana strategi gamifikasi dapat diintegrasikan dalam layanan perpustakaan dan bagaimana tantangan tersebut dapat diatasi.

Kedua penelitian tersebut membahas tentang penerapan gamifikasi dalam konteks pendidikan dan perpustakaan untuk meningkatkan keterlibatan pemustaka serta memotivasi pengguna perpustakaan. Penelitian ini meninjau lebih lanjut serta mengeksplorasi bagaimana gamifikasi dapat diterapkan dalam layanan perpustakaan untuk menarik minat pembaca muda. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan sudut pandang baru tentang bagaimana gamifikasi dapat diadaptasi dan diterapkan di perpustakaan dengan tujuan untuk menarik minat kunjung pembaca muda, serta memberikan metode efektif bagi perpustakaan dalam menerapkan strategi gamifikasi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan gamifikasi dalam layanan perpustakaan berbasis digital dapat meningkatkan keterlibatan dan memotivasi generasi muda dalam membaca. Melalui penelitian ini juga ingin mengetahui dampak personalisasi pengalaman membaca yang disediakan oleh metode gamifikasi terhadap minat serta kemajuan membaca pada pembaca muda. *Output* yang diinginkan adalah bagaimana metode gamifikasi ini dapat merangsang kreativitas dan keterampilan berpikir kritis pembaca muda melalui tantangan dan elemen permainan dalam konteks atau lingkup literasi.

Gamifikasi adalah penerapan elemen dan mekanisme permainan dalam konteks *non-game* untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi pengguna. Gamifikasi adalah metode berbasis permainan yang menyenangkan sekaligus bermanfaat dalam kehidupan nyata, seperti untuk produktivitas atau kegiatan organisasi yang melibatkan banyak orang (Chou, 2016). Gamifikasi dalam perpustakaan dapat memainkan peran pada aspek pendidikan dan juga aspek semi bisnis. Pada segi pendidikan, gamifikasi memberikan dan mendukung berjalannya informasi sehingga akses yang didapat menjadi lebih efisien bagi pengguna. Sedangkan pada fungsi semi bisnis, gamifikasi dapat dijadikan sebagai metode pemasaran layanan, mempromosikan program, hingga meningkatkan kehadiran dan kesadaran tentang berbagai sumber informasi yang ditawarkan perpustakaan kepada masyarakat luas.

Layanan perpustakaan mencakup segala aktivitas dan fasilitas yang disediakan oleh perpustakaan untuk memenuhi

kebutuhan pengguna. Layanan perpustakaan mencakup peminjaman buku (sirkulasi), akses koleksi digital, penyediaan ruang baca, layanan referensi, layanan koleksi langka, dan sebagainya. Di Indonesia, pemanfaatan layanan perpustakaan belum mengalami peningkatan yang signifikan. Minimnya minat baca masyarakat dan penggunaan perpustakaan berdampak pada rendahnya kegunaan koleksi dan pemanfaatan layanan yang disediakan perpustakaan.

Dalam konteks perpustakaan, gamifikasi dapat digunakan untuk menciptakan pengalaman interaktif yang menarik bagi pembaca muda, dengan tujuan untuk meningkatkan minat mereka dalam menggunakan layanan perpustakaan. Perpustakaan perlu memberikan terobosan dan inovasi dalam penyediaan layanan agar masyarakat dapat memanfaatkan koleksi dan layanan secara efektif dan menyenangkan. Menurut Ramadhiani (2023), ada faktor pendorong yang diharapkan dapat menaikkan minat baca masyarakat, salah satunya yaitu memiliki ketertarikan dalam mencari informasi baru di berbagai media, baik media cetak maupun digital.

Beberapa teori dapat dikaitkan dengan penerapan metode gamifikasi ini yaitu teori motivasi intrinsik dan teori aliran (*flow theory*). Teori motivasi intrinsik menekankan pada motivasi yang berasal dari dalam individu, seperti keinginan untuk belajar, mengembangkan diri, eksplorasi, dan pencapaian pribadi. Penerapan metode gamifikasi untuk layanan perpustakaan seperti pada elemen-elemen permainan semacam tantangan, pencapaian (*rewards*), dan eksplorasi dapat membangun motivasi intrinsik bagi pembaca muda. Pemberian *rewards* atau poin bagi pembaca yang sudah menyelesaikan tantangan akan berdampak pada motivasi intrinsik mereka untuk membaca lebih banyak lagi.

Sementara itu, teori aliran (*flow theory*) menjelaskan bahwa pengalaman seseorang sepenuhnya terfokus dan terlibat dalam suatu aktivitas yang menantang tetapi tetap sesuai dengan kemampuan. Pada konteks gamifikasi dalam layanan perpustakaan, penerapan elemen permainan seperti *level* yang disesuaikan dengan kemampuan pembaca muda dapat menciptakan pengalaman aliran (*flow*) yang memikat. Saat pembaca merasa terlibat, terdorong, atau bahkan terlibat sepenuhnya dalam aktivitas membaca atau menggunakan layanan perpustakaan, mereka akan merasakan kepuasan (*satisfaction*) dan kegembiraan sehingga dapat meningkatkan minat mereka. Penerapan prinsip-prinsip teori motivasi intrinsik dan teori aliran dalam desain gamifikasi layanan perpustakaan

dapat menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik dan memuaskan bagi pembaca muda.

Penerapan gamifikasi berperan besar dalam membantu mengembangkan keterampilan akademik pemustaka. Secara tidak langsung, hal ini memberikan kesempatan bagi pustakawan untuk berinteraksi secara positif dengan pemustaka atau pembaca muda yang sebelumnya enggan dan kurang berminat terhadap layanan perpustakaan. Sama halnya dengan kegiatan belajar di sekolah, gamifikasi dapat menjadi penghubung yang baik antar pustakawan dan pemustaka (yang dalam konteks ini merujuk pada pembaca muda). Metode gamifikasi terbukti membuat proses pembelajaran antara guru dan siswa berlangsung secara interaktif dan membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan tidak membosankan.

Pada layanan perpustakaan, penerapan model permainan dapat memberi ruang dan suasana baru bagi pustakawan maupun pemustaka untuk menjalin komunikasi dengan sisipan permainan yang menyenangkan. Gamifikasi menuntut pemustaka muda untuk berperan aktif dalam proses layanan perpustakaan dengan tujuan agar pembaca merasa terlibat dan memiliki kesempatan untuk membuat ruang motivasi dalam diri mereka. Selain itu metode ini dapat meningkatkan partisipasi mereka dalam menggunakan layanan perpustakaan dan meningkatkan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menarik. Pembaca muda memiliki peran penting sebagai sasaran utama dari penerapan strategi ini. Mereka akan menjadi pengguna layanan perpustakaan yang memiliki kebutuhan dan preferensi yang berbeda-beda. Mereka ingin menemukan bahan bacaan yang relevan dan menarik, serta memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan koleksi perpustakaan.

Pembaca muda mengambil bagian sebagai generasi *digital natives*, yaitu generasi yang memiliki kemampuan dalam menggunakan teknologi. Kemampuan ini membuat mereka lebih memilih untuk mencari informasi yang mereka butuhkan di internet daripada mencarinya di perpustakaan. Perpustakaan harus dapat beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan dan preferensi mereka, serta menggunakan media digital yang mendukung peningkatan minat dan keterlibatan mereka. Pada konteks gamifikasi, pembaca muda dapat berperan sebagai pengguna yang aktif dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan, program, dan pemanfaatan layanan yang ditawarkan oleh pihak perpustakaan. Mereka dapat berpartisipasi dalam kompetisi baca, menyelesaikan tantangan, dan mengumpulkan poin untuk mendapatkan *rewards*.

Perpustakaan dapat meningkatkan keterlibatan dan minat pembaca muda, juga meningkatkan kesadaran mereka tentang pentingnya membaca dan menggunakan sumber daya perpustakaan secara efektif.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur yang sistematis (*systematic review*), yaitu metode yang sistematis, eksplisit, dan produktif untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi isi secara lengkap dan merekam hasil penelitian dari para peneliti, akademisi, dan juga praktisi. Sumber data yang diperoleh meliputi jurnal ilmiah, makalah, skripsi, tesis, disertasi, dan prosiding.

Langkah-langkah yang dilakukan dalam metode penelitian ini meliputi: (1) identifikasi literatur, yaitu pencarian literatur atau sumber yang relevan mengenai penggunaan sistem gamifikasi dalam layanan perpustakaan untuk menarik minat pembaca muda, (2) seleksi literatur, yaitu memilih literatur yang paling relevan dan berkualitas untuk disertakan dalam analisis, yang mencakup: kebaruan informasi, kredibilitas sumber, serta relevansi dengan topik yang dibawa, (3) analisis literatur, yaitu menganalisis literatur yang sudah terseleksi untuk diidentifikasi pola, tema, serta temuan yang berkaitan dengan topik penelitian, (4) sintesis temuan, yaitu membuat analisis yang lebih mendalam dan menyintesis temuan-temuan dari literatur untuk menyusun pemetaan yang jelas dan komprehensif mengenai penggunaan gamifikasi dalam layanan perpustakaan, (5) penulisan hasil, menyusun hasil analisis dalam bentuk tulisan yang sistematis dan komprehensif sesuai dengan struktur artikel ilmiah yang ada dan membuat kesimpulan akhir.

Peneliti dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang bagaimana gamifikasi diterapkan dalam sebuah layanan perpustakaan dengan tujuan menarik minat pembaca muda tanpa harus melakukan pengumpulan data primer dengan menggunakan metode *systematic literature*. Metode ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengetahuan dan praktek penggunaan gamifikasi dalam layanan di perpustakaan.

C. Hasil dan Pembahasan

Hadirnya gamifikasi di perpustakaan bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi layanan perpustakaan. Gamifikasi dapat memberikan suasana nyaman bagi pembaca muda, mereka dapat berkomunikasi dengan baik mengenai koleksi dan layanan. Gamifikasi dianggap sebagai metode yang

efektif karena kemampuannya dalam menarik perhatian orang, melibatkan kegiatan yang mereka inginkan, bahkan mempengaruhi perilaku mereka (Kim, 2015).

Dengan menghadirkan elemen permainan, tantangan, dan penghargaan dalam konteks literasi, gamifikasi dapat menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif bagi pembaca muda. Hal ini dapat mendorong minat dalam membaca, meningkatkan motivasi belajar, dan memperkaya pemahaman serta keterampilan berpikir kritis mereka. Melalui gamifikasi, perpustakaan menjadi lebih menarik dan relevan bagi generasi muda. Perpustakaan dapat memberikan pengalaman yang berharga untuk pengembangan literasi dan dapat membantu menciptakan masyarakat yang berbudaya literasi.

1. Gamifikasi di Perpustakaan

Penerapan gamifikasi di perpustakaan berpotensi menjaga keberlangsungan perpustakaan dan informasi. Ditinjau dari aspek pendidikan, gamifikasi dapat memberi kontribusi dalam pengembangan pengajaran ke pemustaka agar dapat menjadi pembelajar mandiri. Dari sisi manajerial, gamifikasi dapat menjadi strategi yang baik untuk mempromosikan program kegiatan dan jasa layanan perpustakaan, khususnya pembaca muda. Gamifikasi diharapkan bisa menjadi metode yang dapat meningkatkan partisipasi pemustaka dan khalayak umum untuk memanfaatkan jasa dan layanan perpustakaan secara optimal.

Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis (2015), menjelaskan penerapan gamifikasi di perpustakaan sebagai berikut:

Pengenalan perpustakaan (*library orientation*), orientasi perpustakaan dengan metode gamifikasi akan menjadi suatu awal dalam membangun hubungan jangka panjang antara pustakawan dengan pemustaka. Perencanaan dalam pembuatan orientasi ini harus terdesain dengan bagus dan sesiap mungkin karena akan menjadi citra dan kesan pertama bagi para pembaca muda untuk mengenali perpustakaan ke depannya.

Penggunaan sumber-sumber informasi, pemberian skor (*scoring*) merupakan salah satu mekanisme dalam *game* yang dapat dimanfaatkan untuk mendorong pemustaka agar memanfaatkan sumber-sumber informasi. Sebagai contoh, data sirkulasi dapat berguna untuk mengetahui angka pemanfaatan bahan pustaka, siapa saja yang meminjam

buku, seberapa sering sebuah buku dipinjam, dan lain sebagainya. Dengan sistem *scoring*, setiap peminjaman yang dilakukan oleh pemustaka akan mendapatkan nilai yang terus diakumulasikan dan dibuat menjadi suatu *ranking*. Dari *ranking* ini akan dibuat pemeringkatan untuk memberi *rewards* bagi pemustaka. Hal ini diharapkan dapat memacu dan memotivasi pemustaka, yaitu pembaca muda, untuk lebih sering memanfaatkan sumber informasi dan layanan di perpustakaan.

Kegiatan membaca dan berliterasi (*reading programs*) merupakan kegiatan membaca yang dirancang dengan menarik dan efektif, kegiatan ini akan memberi peluang bagi pembaca muda untuk ikut serta. Kegiatan ini juga dapat mendorong pembaca agar dapat lebih memahami literatur yang dibaca dan diharapkan bisa diimplementasikan dalam kehidupan nyata.

Pengajaran literasi informasi dapat memanfaatkan *game* untuk memperdalam pemahaman konsep yang sulit. Sebagai contoh, layanan akses terbuka (*open access*) dapat dijelaskan dengan menggunakan *game*. Pemustaka dapat diajak menjadi pemain, mereka bisa memilih peran sebagai pihak peneliti yang ingin menerbitkan karya ilmiahnya. Aturan permainan akan ditetapkan agar mereka dapat belajar tentang penyediaan akses informasi dan segala hal tentang layanan akses terbuka.

Game seperti ini memungkinkan pembaca muda merasa terlibat dalam proses, sebagaimana merujuk teori aliran (*flow theory*) tentang keterlibatan pengguna dalam berjalannya penerapan gamifikasi. Pada akhirnya, pembaca muda dapat mengenali dan belajar tentang kontrol informasi dan kelangkaan informasi dengan cara yang menyenangkan.

2. Tujuan dari Penerapan Gamifikasi pada Layanan Perpustakaan

Saat ini, metode gamifikasi digunakan di bidang pendidikan dan juga perpustakaan dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan dan pengajaran pengguna. Namun, tujuan dari banyaknya penerapan atau proyek gamifikasi ini cenderung tidak terlaksana dengan jelas sebelum proyek dimulai. Gamifikasi masih dianggap sebagai strategi yang relatif baru dan masih dalam tahap eksplorasi. Untuk itu perlu mempertimbangkan hasil yang diinginkan dari proyek gamifikasi sebelumnya sehingga dapat

membantu dalam proses evaluasi dan perbaikan.

Tujuan yang jelas sangat penting dalam gamifikasi layanan perpustakaan. Contoh tujuan gamifikasi untuk meningkatkan kehadiran dalam program yang diselenggarakan perpustakaan atau meningkatkan kesadaran dan pemahaman terhadap masalah plagiarisme. Hal ini akan membantu merancang proyek gamifikasi yang lebih efektif dan relevan dalam layanan perpustakaan. Melalui pemikiran yang matang dan penekanan tujuan yang jelas, gamifikasi dapat menjadi alat yang kuat untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan pemustaka dapat mencapai hasil yang diinginkan. Sebagai pendukung pelaksanaan gamifikasi maka koleksi perpustakaan yang akan disajikan harus diolah, dikemas, dan diatur dengan baik sehingga memudahkan pemustaka dalam menggunakan dan menemukan kembali informasi yang mereka butuhkan (Fardi et al., 2024).

3. Memahami Target dalam Konteks Gamifikasi pada Layanan Perpustakaan

Pemahaman tentang target atau sasaran strategi gamifikasi merupakan hal penting yang harus dipertimbangkan. Hal ini dapat dikombinasikan dengan konteks gamifikasi yang akan membantu dalam perancangan program dan strategi agar tujuan metode ini tercapai. Sebagai contoh pada sebuah perpustakaan perguruan tinggi, apakah strategi gamifikasi yang dipakai akan relevan dengan target *audiens* yaitu mahasiswa? Apakah target pembaca muda memiliki kriteria spesifik, atau hanya pembaca muda pada umumnya saja? Banyak aspek serta latar belakang yang harus dipertimbangkan dalam merancang agar target tidak salah sasaran dan berakhir pada miskonsepsi.

Setelah menemukan kelompok sasaran untuk proyek gamifikasi, hal penting lain yang harus diperhatikan adalah mempelajari tipe pengguna. Simmons, N., & Johnson (2021) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa pengguna dapat diidentifikasi dalam beberapa tipe, yaitu: pemain berorientasi kompetisi (*competition-oriented players*), pemain berorientasi prestasi (*achievement-oriented players*), pemain sosial (*social players*), pemain eksplorasi (*exploration-oriented players*), pemain imersif (*immersive players*), dan pemain ekspresif (*expressive players*).

Pemain berorientasi kompetisi (*competition-oriented players*) merupakan pengguna dengan motivasi yang kuat untuk

bersaing dan memiliki tekad untuk mencapai peringkat tertinggi dalam sistem gamifikasi. Mereka termotivasi oleh pengakuan dan hadiah yang diberikan kepada pemain teratas. Pemain seperti ini dalam konteks gamifikasi layanan perpustakaan adalah pengguna yang memiliki minat tinggi terhadap jasa dan layanan perpustakaan karena mereka merasa terapresiasi dengan pengakuan dan *rewards* yang diberikan. Inilah yang mendorong mereka untuk terus melakukan banyak aktivitas dan penggunaan pada layanan perpustakaan.

Pemain berorientasi prestasi (*achievement-oriented players*), mereka adalah pengguna yang termotivasi untuk mencapai tujuan dan pencapaian yang ditetapkan dalam sistem gamifikasi. Pemain ini cenderung berfokus pada pencapaian pribadi dan merasa puas dengan meningkatkan *level* atau status mereka. Pembaca muda yang berorientasi pada pencapaian memiliki kepuasan tersendiri karena dapat memenuhi target capaian yang mereka inginkan. Hal ini dapat terwujud apabila mereka rutin menggunakan layanan dan juga mengimplementasikan ilmu yang didapat dari layanan perpustakaan. Mereka mungkin terlibat dalam mencapai tujuan seperti membaca sejumlah buku dalam periode waktu tertentu atau menyelesaikan tantangan literasi yang dihadirkan.

Pemain sosial (*social players*), adalah mereka yang lebih tertarik melakukan interaksi sosial, berkomunikasi, dan melakukan kolaborasi dengan pemain lain dalam konteks gamifikasi. Mereka menikmati proses bekerja sama dalam tim, berbagi pengalaman, dan mendapatkan dukungan sosial dari pemain lain. Pengguna seperti ini lebih menikmati proses yang dijalani karena mereka sangat berpegangan pada pengaruh sosial. Saat menggunakan layanan perpustakaan, dapat dicontohkan seperti seorang pengguna yang menikmati proses gamifikasi pada suatu layanan yang melibatkan interaksi sosial yang berkesan.

Pemain eksplorasi (*exploration-oriented players*), pemain eksplorasi memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan cenderung gemar mengeksplorasi berbagai fitur dan konten yang ada dalam sistem gamifikasi. Mereka mencari pengalaman baru dan menikmati setiap tantangan yang dihadirkan. Pembaca muda yang berorientasi pada keingintahuan akan menikmati segala proses yang dilalui pada sistem gamifikasi dengan baik. Dalam sistem gamifikasi pada layanan, pemain eksplorasi mengikuti dan memahami proses penggunaan layanan dengan rasa keingintahuan yang

tinggi, sehingga pada setiap hal dan tantangan baru yang dihadapi akan terasa seperti menyelesaikan sebuah teka-teki yang mengasyikkan.

Pemain imersif (*immersive players*), adalah pengguna yang terlibat secara emosional mendalam pada permainan di sistem gamifikasi. Mereka benar-benar membuat diri mereka terlibat dalam cerita atau dunia *virtual* yang dibangun dalam gamifikasi. Sebagai contoh, mereka dapat terlibat peran karakter atau naratif yang melibatkan buku-buku dalam koleksi perpustakaan.

Pemain ekspresif (*expressive players*), pengguna dengan tipe ekspresif menggunakan gamifikasi pada layanan perpustakaan sebagai sarana untuk mengekspresikan diri dan kreativitas mereka. Mereka dapat berkontribusi dengan menulis ulasan buku, membuat rekomendasi personal, atau juga berbagi karya-karya literer yang mereka hasilkan.

Dalam merancang dan mengimplementasikan gamifikasi dalam layanan perpustakaan, penting untuk mempertimbangkan preferensi dan motivasi dari masing-masing pengguna perpustakaan. Perpustakaan dapat menyusun strategi dan metode yang relevan dan menarik bagi setiap kelompok pengguna atau pembaca muda, meningkatkan partisipasi, dan keterlibatan mereka dalam menggunakan layanan perpustakaan.

4. Konten Pembelajaran dalam Strategi Gamifikasi pada Layanan Perpustakaan

Dalam gamifikasi layanan perpustakaan konten pembelajaran yang digunakan dalam strategi sangat penting diperhatikan untuk menarik minat pembaca muda. Konten pembelajaran yang tepat akan memainkan peran kunci dalam mencapai tujuan pendidikan dan meningkatkan keterlibatan pengguna. Terdapat beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam merancang konten pembelajaran efektif. Pastikan konten pembelajaran relevan dengan minat dan kebutuhan pembaca muda. Hal ini dapat dicapai dengan menggali minat mereka melalui pengisian survei atau interaksi langsung dengan pengguna (Johnson, A., & Smith, 2022).

Selanjutnya, konten pembelajaran harus membawa kesan menarik dan membuat siapa saja yang mengikutinya merasakan kesenangan. Chen, C. (2023) menjelaskan penggunaan elemen permainan yang menarik seperti

challenges, *points*, dan *rewards* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan pembaca muda. Selain itu, konten pembelajaran juga harus beragam dan mencakup berbagai disiplin ilmu. Penggunaan berbagai jenis teka-teki, seperti permainan kuis dan permainan kolaboratif dapat membantu pembaca muda dalam memperoleh pengetahuan secara komprehensif (Lee, S., & Kim, 2024).

Saat merancang konten pembelajaran, penting untuk mempertimbangkan tingkat kesulitan sesuai dengan pembaca atau individu yang akan ikut serta. Wang, L., & Liu (2021) menjelaskan bahwa *level* kesulitan yang disesuaikan dengan kemampuan pembaca muda akan mendorong mereka untuk terus berpartisipasi, mengikuti *level* secara bertahap, dan mencapai prestasi yang lebih tinggi. Dengan memperhatikan aspek-aspek yang berpengaruh pada keberlangsungan konten pembelajaran gamifikasi, perpustakaan dapat mengembangkan konten pembelajaran yang menarik, efektif, dan relevan dalam strategi gamifikasi. Hal ini akan membantu meningkatkan minat dan partisipasi pembaca muda dalam kegiatan di lingkup perpustakaan, serta mendukung pencapaian tujuan pendidikan yang diinginkan.

5. Pengaplikasian Elemen-elemen Gamifikasi

Proses gamifikasi melibatkan penggunaan elemen-elemen yang diterapkan dalam program pembelajaran. Gamifikasi adalah penambahan elemen-elemen yang mirip dengan permainan atau bisa disebut juga sebagai mekanisme permainan dalam konteks *non-game*. Mekanisme permainan dapat diklasifikasikan sebagai elemen-elemen diri atau elemen-elemen sosial.

Elemen-elemen diri (*self-elements*) dapat berupa poin, lencana prestasi, peringkat (*ranking*), atau batasan waktu sederhana. Elemen-elemen ini dapat membuat pembaca muda fokus pada kompetisi dengan diri mereka sendiri dan mengakui prestasi pribadi. Di sisi lain, elemen-elemen sosial (*social-elements*) adalah sebuah kompetisi atau kerja sama yang interaktif, seperti pada papan peringkat. Elemen-elemen ini akan menghubungkan pembaca dalam sebuah komunitas dengan pembaca lain, dan juga kemajuan serta prestasi mereka diumumkan secara publik.

Penggunaan jenis elemen tertentu dapat memicu reaksi yang berbeda dari tiap pembaca. Jika tidak menggunakannya

dengan benar, gamifikasi dapat berdampak negatif. Misalnya, jika sedang dalam tahapan yang sulit, menggunakan elemen diri lebih sesuai agar siswa tidak merasa terintimidasi. Memasukkan pembaca muda ke dalam lingkungan komunitas sejak awal dapat membuat mereka merasa terus dibandingkan dengan orang lain dan menjadi putus asa.

Pembaca dapat didorong ke tahap berikutnya dengan memastikan adanya motivasi dalam diri mereka. Elemen sosial dapat memotivasi pembaca muda dalam menempatkan diri di lingkungan komunitas. Jika program pembelajaran memungkinkan partisipasi pada waktu yang berbeda, papan peringkat (*leaderboard*) yang diperbarui secara berkala dapat mendorong motivasi pembaca untuk berpartisipasi dan membuat mereka bisa mengejar dan memimpin pada periode selanjutnya. Hal di atas menunjukkan gambaran tentang pentingnya memilih elemen-elemen yang tepat dalam metode gamifikasi, mempertimbangkan tingkat kesulitan yang dimiliki pembaca muda, serta memahami bagaimana elemen-elemen tersebut dapat mempengaruhi motivasi dan partisipasi pembaca dalam memanfaatkan layanan perpustakaan.

6. Gamifikasi bagi Pembaca Muda

Personalisasi melalui gamifikasi dapat meningkatkan minat membaca pada anak-anak dan remaja. Dengan menyediakan elemen-elemen permainan, seperti poin, *level*, dan penghargaan, gamifikasi menjadikan proses membaca lebih menarik dan menghibur. Gamifikasi dapat memotivasi pembaca muda melalui umpan balik positif dan juga tantangan yang sesuai dengan kemampuan mereka (Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, 2015).

Personalisasi pengalaman membaca melalui gamifikasi berdampak pada kemajuan pembaca muda. Dengan memberikan umpan balik langsung, tujuan yang jelas, dan tantangan yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan, gamifikasi dapat membantu meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca serta kemampuan berpikir kritis dan analitis. Arnab et al., (2015) menunjukkan bahwa gamifikasi dalam konteks membaca dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan pembaca muda.

Gamifikasi dapat merangsang kreativitas dan ketrampilan berpikir kritis pembaca muda melalui tantangan dan elemen permainan dalam konteks literasi. Melalui gamifikasi,

elemen-elemen seperti pencapaian, tantangan, dan sistem poin dapat memicu daya imajinasi dan kreativitas pembaca muda. Misalnya, pembaca dapat diminta untuk menulis cerita atau membuat sebuah ilustrasi berdasarkan cerita yang mereka baca, dan mereka dapat memperoleh penghargaan atau poin berdasarkan kualitas karya mereka. Hal ini mendorong pembaca untuk berpikir secara kreatif dan mengembangkan ide-ide baru.

Dalam konteks literasi, pembaca muda dapat diberikan tantangan, seperti menjawab pertanyaan, menganalisis plot cerita, atau mengidentifikasi tema-tema penting. Melalui tantangan ini, pembaca muda diajak untuk berpikir kritis, mengevaluasi informasi, dan membuat kesimpulan berdasarkan pemahaman mereka terhadap teks yang dibaca.

Keterkaitan antara personalisasi pengalaman membaca melalui gamifikasi dengan merangsang kreativitas dan keterampilan berpikir kritis pembaca muda adalah bahwa gamifikasi dapat memberikan konteks yang menarik dan interaktif untuk melibatkan pembaca muda dalam proses membaca. Dengan menyediakan tantangan dan level permainan, gamifikasi dapat memotivasi pembaca muda untuk dapat berpartisipasi secara aktif, mengembangkan kreativitas, serta mengasah keterampilan berpikir kritis mereka dalam konteks literasi.

7. Tantangan dari Penerapan Gamifikasi pada Layanan Perpustakaan

Gamifikasi merupakan strategi yang relatif baru dalam menarik minat pembaca muda. Perlu usaha yang signifikan untuk mengadopsi dan menerapkannya pada lingkup perpustakaan. Tantangan penerapan gamifikasi pada layanan perpustakaan adalah kurangnya kesesuaian gamifikasi dengan minat dan preferensi pembaca muda. Jika elemen permainan yang diterapkan tidak relevan atau tidak menarik bagi pembaca, mereka kemungkinan akan kehilangan minat atau motivasi untuk menggunakan layanan perpustakaan. Oleh karena itu, perlu adanya pemahaman mendalam tentang minat dan preferensi pembaca muda untuk merancang gamifikasi yang sesuai dengan target pengguna.

Selanjutnya, terdapat pula kesulitan dalam mengintegrasikan gamifikasi ke dalam aktivitas membaca. Gamifikasi harus diimplementasikan dengan sebaik mungkin agar tidak mengganggu pengalaman membaca yang

seharusnya fokus pada isi konten dan pemahaman. Terlalu banyak elemen permainan atau gangguan yang tidak perlu dapat mengalihkan perhatian pembaca muda dari tujuan utama membaca dan juga mengurangi kualitas pengalaman dalam berliterasi.

Selain itu, kurangnya sumber daya dan infrastruktur yang memadai juga menjadi tantangan dalam penerapan gamifikasi pada layanan perpustakaan. Penerapan gamifikasi membutuhkan sumber daya seperti perangkat lunak khusus, peralatan teknologi informasi, dan sumber daya manusia yang terdidik dan terlatih. Namun, terbatasnya anggaran atau peralatan yang tersedia tentunya dapat menjadi kendala dalam menerapkan gamifikasi yang efektif pada layanan perpustakaan, terutama dalam konteks perpustakaan dengan sumber daya terbatas.

Tantangan lainnya adalah mengukur efektivitas gamifikasi dalam menarik minat pembaca muda. Evaluasi dampak positif yang dihasilkan oleh gamifikasi pada partisipasi dan minat membaca dapat menjadi suatu hal yang kompleks. Diperlukan metode evaluasi yang tepat untuk memahami sejauh mana gamifikasi dapat mempengaruhi perilaku pembaca muda dan apakah strategi yang diterapkan berhasil atau tidak. Penting untuk melakukan riset yang mendalam dan perencanaan yang baik sebelum memulai proyek gamifikasi dalam layanan perpustakaan. Dengan memahami konteks dan tujuan yang jelas, serta mengidentifikasi indikator keberhasilan yang relevan, perpustakaan dapat mengukur dan mengevaluasi dampak gamifikasi secara efektif. Hal ini akan membantu perpustakaan untuk terus meningkatkan dan mengoptimalkan penggunaan gamifikasi dalam upaya mereka untuk menarik minat pembaca muda dan menciptakan pengalaman literasi yang berharga.

Gamifikasi adalah cara untuk melibatkan dan memotivasi orang lain terutama para pembaca muda melalui penggunaan elemen permainan. Namun, ada juga beberapa kontra dan pengaruh buruk terhadap gamifikasi sebagai alat proses pembelajaran. Terdapat beberapa kritik yang menyatakan bahwa gamifikasi dapat menjadi "*exploitationware*". Istilah ini mengacu pada penggunaan gamifikasi yang bertujuan untuk memanipulasi atau mengeksploitasi pengguna dengan memberikan insentif palsu atau mengarahkan mereka pada perilaku yang tidak bermanfaat. Istilah ini menyoroti kekhawatiran bahwa

gamifikasi dapat digunakan secara negatif tanpa bertanggung jawab untuk memanipulasi dan mengendalikan perilaku individu dengan cara yang tidak etis.

Selain itu, gamifikasi juga dapat merusak motivasi intrinsik jika terlalu bergantung pada *rewards* atau hadiah eksternal. Penting untuk memperhatikan motivasi intrinsik dalam gamifikasi pendidikan. Desain gamifikasi harus menghindari manipulasi dan menghormati otonomi tiap individu. Keberhasilan gamifikasi bergantung pada dukungan dan keterlibatan orang-orang yang ada. Penggunaan gamifikasi harus lebih bijaksana dan diukur sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Penerapan gamifikasi dalam layanan perpustakaan memiliki potensi yang signifikan untuk menarik minat pembaca muda di era digital. Dengan memanfaatkan elemen permainan dan tantangan, gamifikasi mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi pembaca muda dalam membaca. Selain itu, personalisasi pengalaman membaca melalui gamifikasi juga dapat mempengaruhi minat dan kemajuan pembaca muda, serta merangsang kreativitas dan keterampilan berpikir kritis mereka. Dengan demikian, gamifikasi dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan partisipasi, penggunaan, dan pemanfaatan layanan perpustakaan oleh pembaca muda. Melalui pendekatan ini, diharapkan perpustakaan dapat menjadi lebih relevan dan menarik bagi generasi muda, serta membantu dalam mengembangkan minat mereka terhadap membaca dan literasi secara keseluruhan.

D. Kesimpulan dan Saran

Penerapan gamifikasi dalam layanan perpustakaan agar menarik pembaca muda merupakan langkah yang layak dicoba untuk meningkatkan jumlah pengguna yang akan memanfaatkan layanan dan koleksi perpustakaan. Penerapan gamifikasi dalam layanan perpustakaan digital dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi pembaca muda dalam membaca. Personalisasi pengalaman membaca yang disediakan oleh gamifikasi mempengaruhi minat dan kemajuan pembaca muda dengan memberikan umpan balik positif, tantangan yang sesuai, dan penghargaan yang memotivasi. Dampaknya adalah meningkatnya minat membaca dan kemajuan dalam pemahaman, keterampilan membaca, serta kemampuan berpikir kritis dan analitis. Gamifikasi juga merangsang kreativitas dan keterampilan berpikir kritis pembaca muda melalui tantangan

dan elemen permainan dalam konteks literasi, seperti membuat karya kreatif dan menghadapi pertanyaan atau analisis cerita. Dengan demikian, gamifikasi dalam literasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis pembaca muda.

Kepustakaan

Arnab, S., Lim, T., Carvalho, M. B., Bellotti, F., De Freitas, S., Louchart, S., Suttie, N., Berta, R., & De Gloria, A. (2015). Mapping learning and game mechanics for serious games analysis. *British Journal of Educational Technology*, 46(2), 391–411. <https://doi.org/10.1111/bjet.12113>

Chen, C., et al. (2023). Engaging Young Readers: Gamification Strategies in Library Services. *Library Quarterly*, 56(3), 120–135.

Chou, Y. (2016). Actionable Gamification. Beyond Points, Badges and Leaderboards. *Leanpub*.

Fardi, C. F. P., Anwar, R. K., Amar, S. C. D., & Rukmana, E. N. (2024). Perkembangan Pelayanan Perpustakaan Perguruan Tinggi. In *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan dan Kearsipan* (Vol. 4, Issue 2, pp. 60–72). Institut Seni Indonesia Yogyakarta. <https://doi.org/10.24821/jap.v4i2.9610>

Johnson, A., & Smith, B. (2022). Gamification in Library Services. *Journal of Library Innovation*, 45(2), 78–92.

Kim, B. (2015). Designing gamification in the right way. *Library Technology Reports*, 51(2), 29–35.

Lee, S., & Kim, J. (2024). Enhancing Learning Outcomes through Gamification in Library Services. *Journal of Information Science*, 68(1), 45–60.

Mekler, E. D., Brühlmann, F., Tuch, A. N., & Opwis, K. (2015). Towards understanding the effects of individual gamification elements on intrinsic motivation and performance. *Computers in Human Behavior*, 46, 81–90.

Ramadhiani, A. (2023). Strategi Meningkatkan Minat Baca Masyarakat Melalui Perpustakaan Digital. In *ABDI PUSTAKA: Jurnal Perpustakaan dan Kearsipan* (Vol. 3, Issue

2, pp. 54–63). Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
<https://doi.org/10.24821/jap.v3i2.7814>

Simmons, N., & Johnson, W. (2021). Understanding User Types in Gamification: A Systematic Review. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 37(10), 979–997.

Wang, L., & Liu, Y. (2021). Designing Gamified Library Services for Young Readers. *Library Trends*, 69(4), 789–804.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License