

DUNIA GENSIN IMPACT: KETIKA PERPUSTAKAAN DAN PUSTAKAWAN BERTEMU FANTASI DIGITAL

Qoonitah Amiza Rahma

Calon Pustakawan Ahli Pertama Balai Besar Perpustakaan dan Literasi Pertanian

Jalan Ir. H. Juanda No. 20 Bogor 16122

E-mail: qoonitahamizarahma@gmail.com

Di tengah pusaran inovasi *game* digital, Genshin Impact hadir bukan sekadar petualangan fantasi biasa. *Game* ini secara cemerlang menyoroti esensi perpustakaan sebagai jantung literasi dan pusat rekreasi intelektual yang hidup, jauh melampaui sekadar tempat penyimpanan buku. Bersamaan dengan itu, melalui penggambaran sosok pustakawan yang memikat, cerdas sekaligus menawan, profesi pustakawan bertransformasi menjadi mediator pengetahuan yang dinamis.

Evolusi *Role-Playing Game* Digital

Industri *video game* telah berkembang menjadi salah satu sektor hiburan dominan di abad ke-21. Di antara berbagai genre yang ada, *role-playing game* (RPG) telah mengukuhkan posisinya sebagai bentuk seni interaktif yang kaya akan cerita, pengembangan karakter, dan eksplorasi dunia. Akar genre ini dapat ditelusuri jauh ke belakang, melampaui era digital modern. Gary Alan Fine, seorang sosiolog, melakukan kajian akademis awal mengenai RPG terhadap pemain “Dungeons & Dragons” pada tahun 1983. Pemain berkumpul secara fisik, menciptakan karakter, dan secara kolektif membangun cerita dalam imajinasi mereka, dipandu oleh seorang *dungeon master*.

Sejak masa awal “Dungeons & Dragons”, studi tentang RPG terus berkembang seiring dengan evolusi genre itu sendiri. Era digital membawa transformasi radikal, mengubah RPG menjadi platform digital yang imersif dan visual. Transformasi ini tidak hanya memengaruhi medium, tetapi juga memperkaya elemen-elemen inti RPG. Narasi menjadi semakin kompleks dengan cabang cerita yang beragam dan dunia permainan berubah menjadi dunia terbuka (*open world*) yang luas serta bisa dijelajahi tanpa batas. Selain itu, interaktivitas mencapai tingkat kedalaman baru dengan pilihan dialog dan konsekuensi tindakan yang

lebih signifikan, serta desain karakter berkembang menjadi lebih mendalam baik secara visual maupun naratif, lengkap dengan sistem *levelling*, *skill trees*, dan perincian (*itemization*) yang rumit.

Dalam lanskap RPG kontemporer, Genshin Impact muncul sebagai salah satu contoh paling signifikan dan inovatif. Dirilis secara global oleh miHoYo pada 28 September 2020, *game* ini tidak hanya mengukuhkan dirinya di pasar global tetapi juga mendefinisikan ulang beberapa aspek genre RPG. Genshin Impact secara cerdas memadukan elemen aksi cepat, eksplorasi dunia terbuka yang luas dan indah, sistem *gacha* yang adiktif untuk mendapatkan karakter dan senjata baru, serta interaksi multipemain yang memungkinkan pemain berpetualang bersama teman. Semua elemen ini dibingkai dalam estetika anime yang imajinatif dan memukau, menampilkan desain karakter yang ekspresif, lanskap yang memesona, dan efek visual yang spektakuler.

Keunikan dan daya tarik Genshin Impact melampaui batasan demografi dan budaya. Hal ini menarik perhatian jutaan pemain lintas usia dan latar belakang di seluruh dunia. *Game* ini dengan cepat menjadi lebih dari sekadar hiburan digital menjadi fenomena budaya global. Keberhasilan luar biasa ini mendorong berbagai kajian terhadap Genshin Impact dalam berbagai konteks, khususnya dalam kaitannya dengan literasi digital, representasi institusi dan profesi

tertentu (seperti perpustakaan dan pustakawan), serta bagaimana struktur pengetahuan dibangun dan diakses dalam dunia virtual. Melalui Genshin Impact dapat dieksplorasi telaahan yang mendalam untuk memahami interaksi antara fantasi digital, narasi, dan implikasi sosial-budaya.

Perpustakaan dalam Fantasi, Sebuah Pusat Pengetahuan yang Dinamis

Dalam dunia fantasi Teyvat di Genshin Impact, keberadaan Perpustakaan Ksatria Favonius di Mondstadt digambarkan sebagai sebuah fitur yang menonjol dan sarat makna. Perpustakaan ini tidak hanya berfungsi sebagai repositori fisik untuk buku dan manuskrip, tetapi juga sebagai pusat pengetahuan yang vital dan simbol kekuasaan di kota kebebasan tersebut. Lokasinya yang strategis, berdampingan dengan markas utama Ksatria Favonius (organisasi militer dan administratif yang bertanggung jawab atas keamanan dan tatanan kota), secara tegas menunjukkan peran krusial perpustakaan dalam struktur politik, sosial, dan intelektual Mondstadt. Ini menegaskan bahwa pengetahuan yang tersimpan dan diakses di perpustakaan adalah pilar yang menopang tatanan masyarakat.

Perpustakaan Ksatria Favonius menyimpan beragam arsip penting, mulai dari atlas kuno yang menggambarkan geografi Teyvat, manuskrip yang berisi sejarah dan mitologi, hingga catatan ilmiah dan jurnal penelitian yang merekam kemajuan intelektual. Yang terpenting, perpustakaan ini terbuka untuk publik, menunjukkan komitmen terhadap akses informasi yang demokratis. Kehadiran pustakawan yang digambarkan sebagai sosok yang berdedikasi dan berinteraksi dinamis dengan pengunjung yang datang untuk membaca, belajar, atau sekadar mencari informasi, memperkuat citra perpustakaan sebagai institusi yang aktif dan inklusif. Ini bukan menara gading yang terisolasi, melainkan sebuah simpul interaksi intelektual.

Secara visual, desain interior perpustakaan ini merupakan perpaduan yang memukau antara

unsur realisme historis dan idealisme fantasi. Rak-rak buku yang menjulang tinggi, penuh dengan buku yang tertata rapi, secara instan mengingatkan pada arsitektur perpustakaan-perpustakaan megah di Eropa abad ke-18 atau ke-19, yang sering kali diasosiasikan dengan kebijaksanaan dan pengetahuan mendalam. Pencahayaan di dalam perpustakaan cenderung redup, sebagian besar berasal dari jendela besar yang membiarkan cahaya alami masuk atau lampu-lampu gantung yang memancarkan aura lembut. Atmosfer ini menciptakan kesan misterius, tenang, dan kondusif untuk kontemplasi mendalam. Namun, yang menarik adalah detail seperti buku-buku yang sesekali terlihat berserakan di meja baca atau bahkan di lantai. Detail ini, alih-alih menunjukkan ketidakrapihan, justru menandakan aktivitas intelektual yang hidup dan dinamis. Ini mengisyaratkan bahwa perpustakaan adalah tempat riset aktif sedang berlangsung, ide-ide baru sedang dikembangkan, dan pengetahuan terus-menerus digali dan diolah, bukan sekadar tempat penyimpanan statis yang kaku. Desain ini secara efektif membangun narasi bahwa perpustakaan adalah ruang yang bernapas, tempat ide-ide bersemi.

Dalam operasionalnya, Perpustakaan Ksatria Favonius menerapkan serangkaian aturan dasar yang secara eksplisit atau implisit mencerminkan nilai-nilai inti kepustakawanan. Aturan-aturan, seperti menjaga ketenangan, merawat koleksi dengan baik, dan mengembalikan buku tepat waktu adalah prinsip universal yang diterapkan di perpustakaan riil untuk memastikan kelestarian koleksi dan kenyamanan pengguna. Namun, Genshin Impact menyajikan penerapannya dengan sentuhan fleksibilitas yang unik. Interaksi karakter dalam *game*, seperti percakapan santai antara dua sosok pustakawan yang terkadang mengabaikan "aturan" ketenangan, atau kelonggaran dalam peminjaman buku, menunjukkan adanya pendekatan yang lebih lunak. Ini dapat diinterpretasikan sebagai refleksi dari pendekatan algoritmik terhadap pengelolaan data dan informasi. Dalam konteks digital, aturan sering kali berfungsi sebagai filter atau pedoman yang fleksibel, bukan sebagai pembatas mutlak

yang tidak bisa dilanggar. Informasi dapat diakses melalui berbagai jalur dan interpretasi, serta sistem dapat beradaptasi dengan kebutuhan pengguna, bahkan jika itu berarti sedikit menyimpang dari protokol ketat. Fleksibilitas ini secara cerdas mencerminkan adaptasi institusi pengetahuan dalam era digital.

Perpustakaan dalam Genshin Impact jauh melampaui definisi konvensional dan berfungsi tidak hanya sebagai ruang penyimpanan fisik, tetapi sebagai pusat literasi yang aktif dan ruang rekreasi intelektual. Salah satu karakter pustakawan yang sering ditemui sedang asyik membaca berbagai jenis teks mulai dari puisi hingga risalah psikologi yang mendalam, secara jelas mencontohkan praktik *pleasure reading* (membaca untuk kesenangan) yang diadvokasi oleh pustakawan modern. Perpustakaan ini memfasilitasi eksplorasi pengetahuan yang personal dan tanpa tekanan. Lebih jauh, perpustakaan ini dapat dipahami sebagai model ideal perpustakaan kontemporer. Perpustakaan merupakan tempat belajar yang nyaman dan inspiratif, sebuah ruang pertemuan budaya yang inklusif, tempat ide-ide saling bertukar dan komunitas terbentuk, serta secara integral menjadi bagian tidak terpisahkan dari pengembangan naratif *game*. Keberadaannya memperkaya pengalaman pemain dan menunjukkan pentingnya akses ke informasi dalam sebuah masyarakat, bahkan dalam dunia fantasi.

Pustakawan, Antara Realitas dan Idealitas Profesi

Representasi profesi pustakawan dalam media, terutama dalam konteks fantasi, sering kali terjebak dalam stereotip kaku tentang sosok yang kutu buku, pendiam, atau kurang menarik. Namun, Genshin Impact secara revolusioner menantang pandangan tersebut melalui salah satu karakter pustakawan Ksatria Favonius. Karakter pustakawan tersebut merupakan representasi yang kompleks dan multi-dimensional dari profesi pustakawan dalam lanskap media digital, yang memadukan kecerdasan superior dengan daya tarik visual yang mencolok dan kepribadian yang unik.

Karakter pustakawan digambarkan memiliki latar belakang akademis yang luar biasa. Ia adalah lulusan terbaik Akademi Sumeru dalam dua abad terakhir, sebuah institusi yang terkenal sebagai pusat keilmuan dan kebijaksanaan di Teyvat. Pencapaian ini menegaskan kecerdasan dan kemampuan intelektualnya yang superior. Selain itu, sosok pustakawan ini memiliki kemampuan sihir elektro yang kuat, sering digambarkan dengan gaya *magical scholarly*, yang kekuatannya bersumber dari pengetahuannya yang luas. Meskipun dengan potensi besar untuk menduduki posisi yang jauh lebih tinggi dan berpengaruh di Teyvat, atau bahkan kembali ke Sumeru untuk riset yang lebih mendalam, sosok ini secara sadar dan sukarela memilih untuk menjadi pustakawan di Mondstadt. Pilihan ini sebagai penegasan kuat atas dedikasinya yang mendalam terhadap pengetahuan dan prinsip-prinsip akses informasi. Ia tampaknya menemukan kepuasan dalam memelihara dan memberikan kebijaksanaan, daripada mengejar kekuasaan atau ketenaran.

Kepribadian sosok pustakawan tersebut adalah kombinasi menarik antara sikap santai, bahkan terkadang terkesan malas, dengan profesionalisme yang sangat tinggi. Meskipun sering terlihat lemah lembut dan menikmati waktu luangnya, ia menjalankan tugas administrasi perpustakaan, seperti mengelola koleksi, menata buku, dan membantu pengunjung, dengan ketelitian dan efisiensi yang luar biasa. Ia mungkin menunda-nunda beberapa hal, tetapi pekerjaannya selalu selesai dengan sempurna. Pendekatan ini secara cerdas membongkar stereotip lama tentang pustakawan yang kaku, membosankan, atau hanya berorientasi pada aturan. Sebaliknya, sosok ini menampilkan karakter yang mengutamakan kualitas pekerjaan dan efektivitas, menunjukkan bahwa profesionalisme tidak selalu harus berwujud kekakuan, tetapi bisa diwujudkan dengan cara yang lebih luwes dan manusiawi. Ini mencerminkan pemahaman modern tentang pustakawan sebagai individu yang adaptif dan berorientasi pada pengguna.

Secara visual, penampilan sosok pustakawan ini sangat mencolok dan ikonik dengan gaun

ungu khasnya, aksesoris mawar emas yang elegan, dan topi penyihir yang menjadi ciri khasnya. Suara lembut dan tenang menambah daya tarik pada karakternya. Tampilan visualnya menggabungkan kecerdasan intelektual dengan daya tarik estetis yang kuat. Dialog-dialognya dalam *game* sering kali diselengi dengan candaan, godaan ringan, atau komentar 'genit'. Namun, di balik itu semua, sosok ini tetap konsisten menyampaikan informasi akademis yang akurat, *lore game* yang relevan, atau nasihat yang bijaksana. Pendekatan komunikatif ini menghadirkan sosok pustakawan yang humanis, menyenangkan, dan *approachable*, namun pada saat yang sama tetap memancarkan otoritas intelektual yang tidak terbantahkan. Sebagai penjaga gerbang informasi utama di Perpustakaan Favonius, sosok ini memainkan peran krusial dalam memandu pemain memahami latar belakang cerita (*lore*) Teyvat, menafsirkan informasi yang ditemukan, dan secara tidak langsung membantu pemain menyusun jalur pembelajaran mereka dalam *game*. Ia adalah jembatan antara informasi dan pemahaman, sosok yang membimbing pemain melalui lautan pengetahuan di Teyvat.

Literatur, Literasi, dan Kontrol Informasi dalam Genshin Impact

Kehadiran perpustakaan dan pustakawan dalam Genshin Impact bukan hanya melampaui sekadar elemen dekoratif atau pelengkap suasana, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme literasi digital yang aktif dan integral dalam pengalaman bermain. *Game* ini secara implisit menantang pemain untuk mengembangkan berbagai bentuk literasi yang esensial dalam era digital, yaitu

1. Literasi fungsional. Pemain dituntut untuk mampu membaca dan menavigasi teks dalam *game*, memahami *quest logs* (buku catatan virtual yang berfungsi untuk melacak misi dan informasi, seperti tujuan, hadiah, dan petunjuk), deskripsi item, dialog karakter, dan buku-buku yang dapat dibaca. Ini adalah fondasi dasar untuk berinteraksi dengan dunia *game*.
2. Literasi kritis. Lebih dari sekadar membaca, pemain harus mampu memahami konteks naratif yang kompleks, menafsirkan informasi yang sering kali tersaji secara fragmen, dan menghubungkan titik-titik cerita untuk membentuk pemahaman yang koheren tentang *lore* Teyvat. Mereka harus membedakan informasi yang valid dari rumor atau bias karakter.
3. Literasi emosional. Pemain juga dituntut untuk mampu menanggapi dan memahami identitas, motivasi, dan emosi karakter. Ini melibatkan empati, pemahaman sosial, dan kemampuan untuk berinteraksi dengan karakter fiksi seolah-olah mereka adalah individu yang kompleks.

Melalui interaksi yang menyenangkan dan penuh empati dengan karakter pustakawan dalam Genshin Impact, *game* ini menciptakan pengalaman pembelajaran yang tidak kaku dan formal, melainkan penuh empati dan imajinasi. Karakter pustakawan tidak sekadar memberikan informasi, ia sering kali melakukannya dengan gaya yang menarik, penuh teka-teki, atau dengan humor, yang membuat proses akuisisi pengetahuan terasa alami dan menyenangkan. Pemain belajar tentang dunia Teyvat tidak hanya melalui membaca, tetapi juga melalui interaksi interpersonal.

Karakter pustakawan juga digambarkan berperan secara aktif dalam proses seleksi, organisasi, dan penyajian informasi dengan cara yang bermakna bagi pengguna. Hal ini dilakukan dengan menyaring dan menyajikan informasi kepada pemain secara terarah, sesuai dengan perkembangan cerita atau kebutuhan pemain pada saat itu. Ia sering memberikan petunjuk atau saran tentang buku yang relevan untuk *quest* tertentu, atau informasi yang penting untuk memahami karakter tertentu. Peran pustakawan ini memperkuat gagasan bahwa pustakawan modern adalah mediator krusial antara lautan data dan pengguna, bukan hanya penjaga koleksi yang pasif. Mereka adalah pemandu yang membantu menavigasi kompleksitas informasi.

Game ini juga menekankan peran institusi, seperti Akademi Sumeru dan Perpustakaan Favonius, sebagai otoritas pengetahuan yang diakui dalam dunia Teyvat. Institusi-institusi ini menyimpan dan mengelola *body of knowledge* yang dihormati. Namun, Genshin Impact dengan cerdas memberikan ruang bagi pemain untuk menafsirkan dan bahkan mempertanyakan otoritas tersebut. Ini sering terjadi melalui interaksi naratif yang bersifat ringan dan humoris, karakter bisa mengomentari birokrasi institusi atau menginterpretasikan sejarah dengan sudut pandang yang berbeda. Fleksibilitas ini menunjukkan bagaimana narasi digital memiliki potensi unik untuk menantang konsep tradisional tentang otoritas pengetahuan.

Perpustakaan dan Pustakawan dalam Pendidikan dan Gamifikasi

Representasi yang kaya dan multidimensional dari pustakawan dan perpustakaan dalam Genshin Impact membuka peluang baru yang signifikan, tidak hanya bagi industri *game* tetapi juga bagi dunia pendidikan dan perpustakaan digital. *Game* ini secara implisit menunjukkan bagaimana institusi pengetahuan dan peran profesional dalam pengelolaan informasi dapat beradaptasi dan berinovasi di era digital, menawarkan pelajaran berharga bagi praktik di dunia nyata.

Transformasi perpustakaan sebagai pusat komunitas multiguna dalam Genshin Impact menggambarkan perpustakaan tidak lagi sekadar sebagai tempat hening untuk membaca buku. Perpustakaan digambarkan sebagai ruang yang hidup untuk tempat diskusi intelektual (seperti antara karakter pustakawan dan pemain), tempat eksplorasi pengetahuan yang bebas, dan area untuk interaksi sosial yang santai. Ini merupakan cerminan visi perpustakaan modern yang ideal, perpustakaan bertransformasi dari gudang buku menjadi pusat komunitas yang multiguna dan dinamis. Perpustakaan masa kini harus menjadi ruang yang nyaman untuk belajar individual, tempat kerja kolaboratif, pusat kegiatan budaya (misalnya pameran seni, *workshop*), dan *hub*

sosial yang mempromosikan koneksi antar-individu.

Salah satu pelajaran paling berharga dari Genshin Impact adalah bagaimana *game* ini berhasil menyeimbangkan kebutuhan akan informasi dan pembelajaran dengan pengalaman bermain yang menyenangkan dan menarik. Melalui gamifikasi (penerapan elemen *game* dalam konteks non-*game*) dan narasi yang imersif, *game* ini mengajarkan pemain tentang dunianya, karakter-karakternya, dan bahkan konsep-konsep yang lebih dalam tanpa terasa seperti “belajar”. Pemain secara alami termotivasi untuk membaca buku dalam *game*, berbicara dengan karakter, dan menjelajahi setiap sudut untuk mengungkap lebih banyak informasi karena hal itu adalah bagian intrinsik dari kesenangan bermain. Hal ini menunjukkan potensi besar untuk mengintegrasikan pendidikan dan literasi dalam media digital dan hiburan.

Dengan demikian, Genshin Impact lebih dari sekadar *game* fantasi digital. Kesuksesannya membuktikan bahwa *game* memiliki kekuatan transformatif tidak hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai platform untuk pembelajaran, eksplorasi budaya, dan redefinisi citra profesi. Perannya dalam membentuk persepsi publik tentang perpustakaan dan pustakawan, serta dalam mempromosikan literasi digital secara terselubung, menjadikannya subjek yang sangat relevan untuk kajian masa kini dan masa depan. Genshin Impact menawarkan pandangan sekilas tentang potensi masa depan, batas antara belajar dan bermain menjadi semakin kabur, dan institusi pengetahuan berkembang melampaui batasan fisik.

DAFTAR PUSTAKA

- Apperley, T. H. (2006). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation and Gaming*, 37(1), 6–23. <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>
- you heard any rumors lately? *Depictions of librarians in video games* [University of North Carolina]. <https://doi.org/https://doi.org/10.17615/a45a-g110>

- 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>
- Hall, S. (2013). *Representation*. S. Hall, J. Evans, & S. Nixon (Eds.). Sage Publication. <https://www.worldcat.org/title/769473197>
- Holmström, R. (2019). Lömska demoner i drömska domäner/ : Representationer av fiktiva bibliotek och bibliotekarier i dataspel (Dissertation). 147. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:uu:diva-400>
- Hoyoverse. (n.d.). *Genshin impact – Step into a vast magical world of adventure*. Retrieved December 13, 2022, from <https://genshin.hoyoverse.com/en/home>
- Marshall, N. (2019, February 11). *The Good, the bad and the ugly- Librarians in video games* | by MMU Library blog | Medium. <https://medium.com/@mmulibrary/thegood-the-bad-and-the-ugly-librarians-in-video-games-57d28fbc65c0>
- Nugraha, W. B. A. (2018). *Pemaknaan citra pustakawan dan perpustakaan dalam video game “Harvest Moon: Back to Nature” di kalangan komunitas pecinta game*. Repositori Unair. https://repository.unair.ac.id/74824/4/JURNAL_Fis.IIP.69%2018%20Nug%20p.pdf
- Rahma, Q.A., & Mayesti, N. (2023). Penggambaran perpustakaan dan pustakawan dalam role playing game Genshin Impact. *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, 19(2), 332–345. <https://doi.org/10.22146/bip.v19i1.7090>
- Zagal, J. P., & Deterding, S. (2018). *Role-playing game studies: Transmedia foundations*. In *Role-Playing Game Studies: Transmedia Foundations*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315637532>