

BELAJAR JADI LEBIH SERU DENGAN BERMAIN GAME
LAYANAN INOVATIF DI PERPUSTAKAAN

Riris Marpaung, S.S., M.Hum.

**CEO and Founder of
GameChanger Studio & Gundu Productions**

VIDEO GAME DI PERPUSTAKAAN

*“Video gaming at the library encourages young patrons to interact with diverse peers, share their expertise with others, including adults, and develop new strategies for gaming and learning.”
(American Library Association)*



Koleksi gim di Library of Congress, Amerika Serikat

MANFAAT BERMAIN GAME

1. Logika dan mencari penyelesaian dari suatu masalah.
2. Koordinasi tangan dan mata, mengasah keterampilan motorik dan spasial Te(persepsi, mengingat, dan lainnya).
3. Perencanaan, mengatur sumber daya yang ada dan menghitung logistik.
4. Multitasking, memperhatikan banyak variabel yang terus berubah dan mengatur banyak tujuan/pencapaian secara bersamaan.
5. Berpikir cepat, menganalisa dan membuat keputusan dengan cepat.
6. Akurat.
7. Strategi dan antisipasi.
8. Kesadaran akan sekitar.
9. Mengasah keterampilan membaca dan matematika.
10. Tekun.
11. Pengenalan pola.
12. Keterampilan untuk membuat perkiraan.

MANFAAT BERMAIN GAME

13. Penalaran induktif dan pengetesan hipotesis.
14. Pemetaan.
15. Daya ingat.
16. Konsentrasi.
17. Meningkatkan keterampilan untuk mengenal informasi visual dengan cepat dan tepat.
18. Melakukan pertimbangan dengan alasan yang kuat.
19. Mengambil resiko.
20. Cara menanggapi tantangan.
21. Cara menangani frustrasi.
22. Cara melakukan eksplorasi dan memikirkan kembali tujuan/pencapaian yang ada.
23. Pengelolaan.
24. Simulasi pekerjaan dunia nyata.
25. Belajar bahasa Inggris.

DAMPAK BURUK BERMAIN GAME



1. **Kecenderungan memiliki sikap agresif, bahkan sampai melakukan kekerasan.**
2. **Kecanduan.**
3. **Dampak ke fisik: motorik, otot, postur tubuh.**
4. **Menjadi anti-sosial.**
5. **Tidak bisa membedakan realita dan fantasi (istilah gaul-nya: 'halu' 😊).**
6. **Nilai akademis menurun.**
7. **Gangguan pada fokus atau prioritas.**
8. **Gejala ADHD.**

VIDEO GAME DALAM LAYANAN PERPUSTAKAAN

Salah satu fasilitas di era new media

Meningkatkan interaksi pemakai dan pustakawan

Salah satu kegiatan baru di era high-technology

Meningkatkan image Perpustakaan secara institusi

Meningkatkan image (keterampilan & pengetahuan) Pustakawan

Meningkatkan minat baca! Apa? Gim yg diadaptasi dari buku atau sebaliknya!



APA YG HARUS DIPERSIAPKAN PUSTAKAWAN?

Perencanaan yang strategis (setelah melakukan riset dan studi banding).

Banyak main game yang edukatif, fun, & bermanfaat!!!

Mengikuti trend dunia video game (istilah, genre, success story, dll)
Contoh:

<http://www.videogamelibrarian.com/>

Berani membuat perubahan!!!

CHALLENGES & PROBLEMS

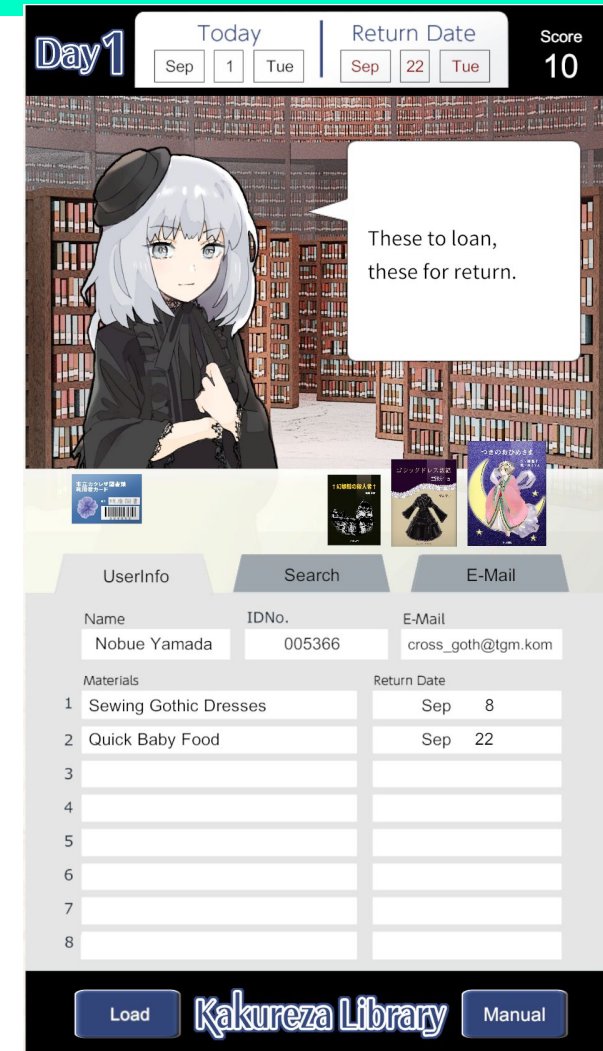


- **Mindset:** tujuan & target
- **Anggaran**
- **Kebutuhan fisik:** ruangan, peralatan, layout
- **Staf yg mumpuni:** mulai dari seleksi, penggunaan, & promosi
- **Evaluasi**
- **Kerjasama**
- **Copyright**
- **Penelitian & Pengembangan**

VIDEO GAME TERBARU & TERBAIK YANG EDUKATIF



[Library of Ruina](#)



[Kakureza Library](#)

VIDEO GAME TERBARU & TERBAIK YANG EDUKATIF



[Selera Nusantara](#)



[LALAS01 - Lantunan Lagu Nasional](#)

VIDEO GAME TERBARU & TERBAIK YANG EDUKATIF



[GRAMMARIAN LTD](#)



[ATTENTAT 1942](#)

CERIA: CERITA RAKYAT INTERAKTIF



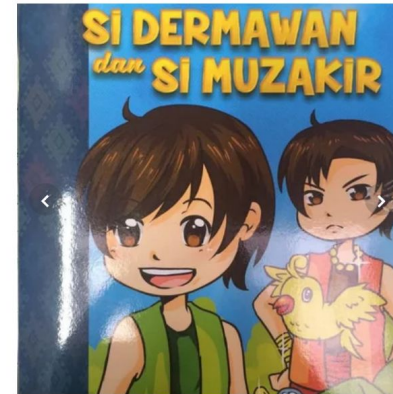
CERIA: CERITA RAKYAT INTERAKTIF



- Mempopulerkan cerita rakyat lewat gim
- Adaptasi buku cerita yg ditulis siswa/i Sekolah Terpadu Pahoia, Tangerang-Banten
- Tersedia dalam 3 bahasa: Indonesia, China, Inggris
- Tersedia dalam format PC dan Android



Tersedia di e-commerce ternama di Indonesia



New Komik Anak Cerita Rakyat Dermawan Muzakir Sambas Kalimantan Bahasa

Rp96.000

Pengiriman Lokasi Pelapak Jakarta Utara Tujuan Pengiriman Pasar Minggu, Jakarta Selatan Ubah Alamat

J&T Express J&T REG 2 hari Rp8.500

Meja Kayu Tempered Glass Iphone 11 New Era Lem Sepatu Redmi Note 10 Kardus Besar Dikirim ke RUMAL

Ratna Manggali - Cerita Rakyat

Info Produk Ulasan Diskusi Rekomendasi



Ratna Manggali - Cerita Rakyat

96 orang melihat barang ini

Rp180.000

Detail

Kondisi: Baru Berat Satuan: 1 kg Kategori: Buku Cerita Anak Etalase: Paket Buku Cerita Rakyat

Paket buku cerita rakyat nusantara "Ratna Manggali".

Cerita Ratna Manggali ini diambil dari kisah legenda Calon Arang yang berasal dari daerah Bali. Penulis ingin menceritakan legenda Calon Arang dari sudut pandang yang berbeda.

Ratna Manggali adalah seorang gadis yang memiliki paras cantik dan baik hati. Ia adalah putri tunggal

Atur jumlah dan catatan

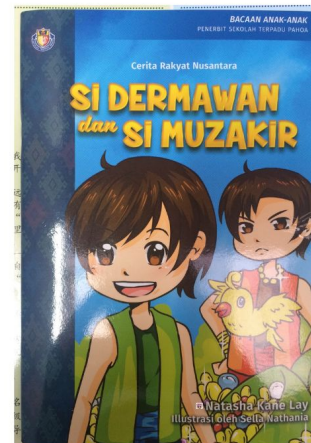
1 Stok: Sisa 10

Tambah Catatan

Subtotal Rp180.000

Beli Langsung + Keranjang

Chat Wishlist Share



Buku Anak Cerita Rakyat Nusantara Dermawan Muzakir Dongeng Sambas Kalimantan Bahasa English Tionghoa

5.0 ★★★★★ 1 Penilaian 1 Terjual

Rp59.900 - Rp179.900

Pengiriman Gratis Ongkir Pengiriman Ke KOTA JAKARTA PUSAT Ongkos Kirim Rp0 - Rp12.000

Variasi Bahasa English Bahasa Tionghoa Paket 3 Bahasa Isi 3 Bahasa Indonesia

Kuantitas 1 tersisa 3551 buah

KISAH SI KANCIL - KAK AIO



REFERENCES

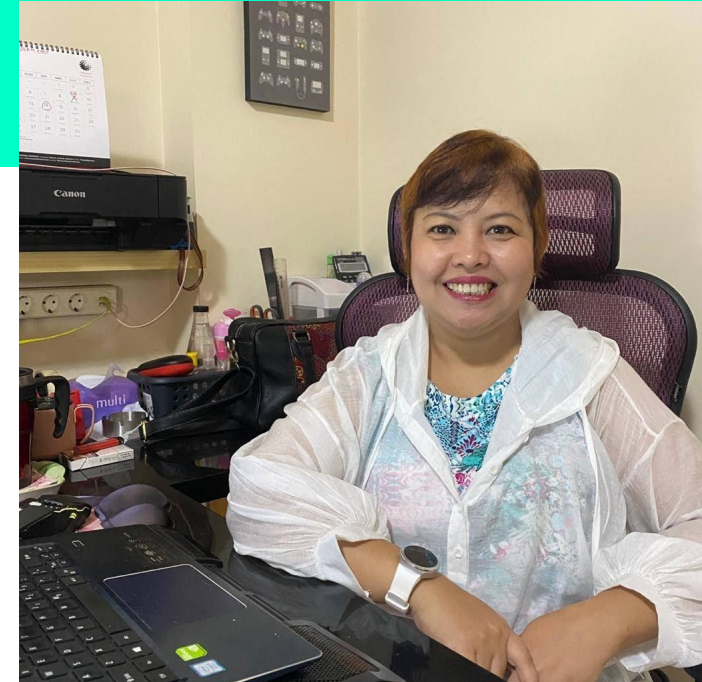
¹¹
Buchanan, Kym and Vanden Elzen, Angela M., “Beyond a fad: why video games should be part of 21st century libraries” (2012). *Library Publications and Presentations*, Paper 1.
http://lux.lawrence.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=lib_pp

Farber, Matthew. “Pairing Books and Video Games for SEL Impact”. (2022).
<https://www.edutopia.org/article/pairing-books-and-video-games-sel-impact>

Haynes, Fiona. “Lunchtime Gaming in the School Library:It’s more than just child’s play”. (2017).
<https://thinkspace.csu.edu.au/gblcompendium/part-1-motivation/lunchtime-gaming-in-the-school-library/>

Tumbokon, Ronald. “25+ Positive & Negative Effects of Video Games, According to Studies”. (2022).
<https://www.raisesmartkid.com/3-to-6-years-old/4-articles/34-the-good-and-bad-effects-of-video-games>.
Updated May 28, 2022

email: riris.w.marpaung@gmail.com



- Pustakawan Terbaik Nasional, Juara 1, Tahun 2014
- Perempuan Inspiratif NOVA, kategori Teknologi, Tahun 2015
- Nominasi Person of the Year, Baparekraf Game Prime 2020
- Nominasi Person of the Year, Baparekraf Game Prime 2021