

GAMIFIKASI DALAM LAYANAN PERPUSTAKAAN: STRATEGI BARU MENARIK GENERASI Z

Arin Selda¹, Rhoni Rodin²

Program Studi Ilmu Perpustakaan dan Informasi Islam

Institut Agama Islam Negeri Curup

arin.mhs@iaincurup.ac.id, rhoni.rodin@iaincurup.ac.id

Abstract

Gamification is the application of game elements in non-game settings, such as points, badges, leaderboards, and challenges. In the library context, it is emerging as an innovative strategy to attract Generation Z, who are digital natives and prefer interactive and engaging experiences. Traditional library services often fail to meet the expectations of this generation, making it necessary to explore new approaches that align with their preferences. This study aims to explore the implementation of gamification in library services and assess its effectiveness in increasing the engagement of Generation Z users. A descriptive-qualitative method was employed through literature review, analyzing scholarly articles, research reports, and relevant case studies. The findings show that gamification can increase participation in literacy programs, boost visits to physical and digital libraries, and enhance user motivation. Elements like daily challenges, digital rewards, and leaderboards create a fun and competitive atmosphere that resonates well with Gen Z. In conclusion, gamification presents a promising solution to modernize library services and make them more inclusive, user-friendly, and aligned with the behavior and expectations of today's younger generation.

Keywords: *gamification, library, generation Z, information service, interactivity*

Abstrak

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan seperti poin, badge, papan peringkat, dan tantangan. Dalam konteks perpustakaan, gamifikasi mulai diterapkan sebagai strategi inovatif untuk menarik minat Generasi Z, yaitu generasi yang tumbuh dalam era digital dan cenderung menyukai layanan yang interaktif dan menyenangkan. Layanan perpustakaan konvensional sering kali dianggap kurang menarik oleh generasi ini, sehingga diperlukan pendekatan baru yang lebih relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan gamifikasi dalam layanan perpustakaan serta menilai efektivitasnya

dalam meningkatkan keterlibatan pengguna dari kalangan Generasi Z. Metode yang digunakan adalah studi literatur dengan pendekatan deskriptif-kualitatif melalui analisis artikel ilmiah, laporan penelitian, dan studi kasus yang relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi dalam program literasi, kunjungan ke perpustakaan fisik dan digital, serta motivasi pengguna. Elemen seperti tantangan harian, penghargaan digital, dan papan peringkat menciptakan suasana yang menyenangkan dan kompetitif yang sesuai dengan karakter Gen Z. Kesimpulannya, gamifikasi adalah solusi potensial untuk memodernisasi layanan perpustakaan agar lebih inklusif, ramah pengguna, dan sesuai dengan perilaku generasi muda masa kini.

Kata Kunci : gamifikasi, perpustakaan, generasi Z, layanan informasi, interaktivitas

. PENDAHULUAN

Perpustakaan di era digital saat ini menghadapi tantangan besar dalam menjangkau dan menarik minat generasi muda, khususnya Generasi Z. Generasi ini tumbuh dan berkembang di tengah arus kemajuan teknologi yang pesat serta budaya yang menuntut kecepatan dan interaktivitas. Mereka cenderung lebih responsif terhadap sistem yang visual, interaktif, dan memberikan penghargaan langsung atas partisipasi mereka, sehingga menjadikan layanan perpustakaan tradisional terasa kurang menarik dan tidak relevan bagi kebutuhan mereka sehari-hari.

Untuk menjawab tantangan tersebut, perpustakaan perlu melakukan inovasi, salah satunya dengan menerapkan pendekatan gamifikasi. Gamifikasi merupakan penggunaan elemen-elemen permainan seperti poin, lencana (badges), papan peringkat (leaderboards), dan tantangan (challenges) dalam konteks non-permainan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan pengguna. Dalam lingkup layanan perpustakaan, gamifikasi dapat diterapkan pada berbagai aktivitas, mulai dari peminjaman buku, partisipasi dalam program literasi, hingga penggunaan aplikasi perpustakaan berbasis digital.

Penerapan gamifikasi telah menunjukkan hasil yang positif di berbagai negara. Studi menunjukkan bahwa strategi ini mampu meningkatkan keterlibatan pengguna, mendorong peningkatan peminjaman koleksi, serta mempererat hubungan antara pengguna dengan layanan informasi yang disediakan perpustakaan. Namun demikian, penerapan gamifikasi di perpustakaan Indonesia masih tergolong baru dan belum banyak diteliti secara mendalam. Oleh

karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara konseptual bagaimana gamifikasi dapat diterapkan secara efektif dalam layanan perpustakaan di Indonesia serta mengevaluasi sejauh mana strategi ini mampu menarik perhatian dan meningkatkan partisipasi aktif dari kalangan Generasi Z.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode studi literatur. Sumber data diperoleh dari artikel jurnal ilmiah, laporan penelitian, buku, dan publikasi daring yang relevan dengan topik gamifikasi, perpustakaan, dan Generasi Z.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Gamifikasi sebagai Strategi Layanan Inovatif

Gamifikasi sebagai strategi layanan inovatif merupakan pendekatan yang mengintegrasikan elemen-elemen permainan ke dalam konteks non-game, seperti layanan pelanggan, pemasaran, dan pembelajaran, untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

Gamifikasi dalam perpustakaan adalah penerapan elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, level, dan penghargaan untuk meningkatkan keterlibatan pengunjung dan memotivasi mereka dalam menggunakan layanan perpustakaan serta meningkatkan minat baca dan belajar. Strategi ini mengubah aktivitas yang biasanya dianggap membosankan menjadi lebih menyenangkan dan interaktif, sehingga pengunjung merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk aktif di perpustakaan.

Layanan gamifikasi di perpustakaan juga berperan dalam membantu pembelajar mengembangkan keterampilan akademik pemustaka. Ini juga memberikan kesempatan bagi anggota staf perpustakaan untuk berinteraksi secara positif dengan siswa yang mungkin enggan atau kurang berminat. Beberapa pemustaka memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi. Hal tersebut membuat mereka kesulitan mengakses media digital yang lebih canggih. Perpustakaan harus menyediakan akses ke media digital dan memberikan dukungan yang diperlukan agar pemustaka dapat mengembangkan literasi. Dengan adanya layanan digital perpustakaan termasuk gamifikasi memberikan peluang kepada pemustaka untuk belajar lebih interaktif.

2. Transformasi Layanan Digital untuk Generasi Z

Perpustakaan, sebagai lembaga penyimpan dan penyebaran ilmu pengetahuan, telah menjadi pusat bagi masyarakat untuk mengakses berbagai informasi. Dengan kemajuan teknologi informasi, perpustakaan tidak hanya berperan sebagai penyedia buku fisik, tetapi juga sebagai penyedia konten digital yang dapat diakses dengan mudah oleh pengguna. Transformasi digital perpustakaan tidak terbatas pada pemindahan koleksi buku ke format digital. Pengembangan sistem perpustakaan digital berbasis web menjadi langkah krusial untuk memastikan efisiensi pengelolaan sumber daya.

Transformasi digital juga menuntut peningkatan keamanan data untuk melindungi informasi pengguna dan koleksi perpustakaan dari ancaman siber, sehingga kepercayaan pengguna terhadap layanan digital dapat terjaga. Perpustakaan mengembangkan layanan baru seperti aplikasi mobile, portal katalog online, konten multimedia interaktif, dan platform diskusi buku online untuk menarik minat pengguna dan menyesuaikan dengan kebutuhan era digital.

Era digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara Generasi Z mengakses dan memanfaatkan informasi. Perpustakaan, yang secara tradisional dikenal sebagai pusat literasi, kini menghadapi tantangan untuk menyesuaikan diri dengan kebutuhan generasi yang tumbuh dengan teknologi.

Teknologi bukan hanya alat bagi mereka, tetapi bagian integral dari kehidupan sehari-hari, memengaruhi cara mereka berinteraksi, belajar, bekerja, dan berkomunikasi. Dalam era digital ini, Generasi Z cenderung lebih adaptif terhadap perubahan teknologi dan lebih terbuka terhadap inovasi baru. Namun, era digital juga membawa tantangan bagi Generasi Z. Ketergantungan pada teknologi sering kali dikaitkan dengan masalah kesehatan mental, seperti kecemasan dan stres akibat paparan konten yang berlebihan atau tekanan untuk selalu terhubung.

Selain itu, kemampuan untuk menyaring informasi yang benar di tengah banjirnya informasi palsu menjadi semakin penting. Secara keseluruhan, Generasi Z di era digital adalah kelompok yang dinamis, kreatif, dan sangat terhubung, tetapi juga dihadapkan pada tantangan yang unik terkait dengan keberadaan mereka dalam dunia yang semakin tergantung pada teknologi.

3. Layanan Informasi Berbasis Interaktivitas

Layanan informasi merupakan layanan yang berupaya mengatasi kekurangan informasi yang dibutuhkan oleh individu.

Dengan demikian, layanan informasi didefinisikan sebagai layanan yang bertujuan untuk memberikan data dan pengetahuan faktual kepada individu dan masyarakat di bidang sekolah, pekerjaan, dan pengembangan sosial pribadi. Salah satu tujuan utama dari layanan ini adalah untuk membuat akses yang mudah dan efektif terhadap informasi yang relevan dan berguna.

Interaktivitas dalam layanan informasi menjadi kunci penting dalam membangun keterlibatan pengguna, khususnya Generasi Z yang sangat mengandalkan interaksi digital dalam kesehariannya. Layanan informasi yang bersifat satu arah dan pasif sudah tidak lagi efektif dalam menarik perhatian generasi ini. Oleh karena itu, perpustakaan perlu melakukan transformasi dari layanan informasi tradisional menuju layanan yang bersifat dua arah, responsif, dan berbasis partisipasi.

a. Pemanfaatan Teknologi Digital Interaktif

Di era digital, perpustakaan dituntut untuk tidak hanya menjadi penyedia informasi, tetapi juga sebagai fasilitator interaksi yang adaptif terhadap kebutuhan dan perilaku pengguna modern, khususnya Generasi Z. Salah satu bentuk inovasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas dan efisiensi layanan informasi adalah integrasi teknologi digital interaktif, seperti chatbot berbasis WhatsApp, aplikasi layanan perpustakaan, dan platform komunikasi real-time lainnya.

b. Penyajian Konten Literasi yang Visual dan Partisipatif

Penyajian konten literasi yang visual dan partisipatif mengacu pada penggunaan media visual yang kaya dan interaktif untuk membantu pengguna memahami, menganalisis, dan mengkomunikasikan informasi secara lebih efektif serta melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran atau konsumsi informasi. Generasi Z cenderung lebih responsif terhadap konten yang bersifat visual dan interaktif. Oleh karena itu, perpustakaan perlu menyajikan informasi dalam bentuk infografis, video tutorial, kuis daring, dan tantangan membaca yang dapat diakses melalui perangkat mobile.

c. Pembentukan Komunitas dan Keterlibatan Emosional

Pembentukan komunitas dalam konteks layanan informasi, khususnya perpustakaan, berperan penting dalam menciptakan keterlibatan emosional anggota serta memperkuat rasa kebersamaan dan tanggung jawab bersama. Komunitas perpustakaan menjadi wadah bagi individu yang memiliki minat dan kecintaan yang sama terhadap membaca

dan literasi, sehingga mereka dapat saling bertukar informasi, pengalaman, dan mendukung satu sama lain secara berkelanjutan.

4. Tantangan dan Keterbatasan

Meskipun transformasi layanan informasi digital dan gamifikasi di perpustakaan membawa berbagai manfaat, proses implementasinya tetap menghadapi sejumlah tantangan dan keterbatasan. Hambatan-hambatan ini perlu dipahami sebagai bagian dari proses adaptasi, agar solusi yang ditawarkan lebih kontekstual dan berkelanjutan.

a. Kurangnya Kompetensi Sumber Daya Manusia

Kurangnya jumlah pustakawan yang terlatih menjadi kendala utama dalam pengelolaan perpustakaan. Pustakawan yang ada, terutama yang berlatar belakang pendidikan menengah dan berusia lebih tua, kurang termotivasi untuk mengikuti perkembangan teknologi informasi. Keterbatasan kesempatan bagi pustakawan untuk mengikuti kegiatan ilmiah dan pelatihan yang diselenggarakan oleh Perpustakaan Nasional RI, menyebabkan kurangnya informasi dan pengetahuan yang didapatkan.

b. Keterbatasan Infrastruktur Teknologi

Tidak semua perpustakaan memiliki akses pada infrastruktur teknologi yang memadai. Beberapa perpustakaan di daerah atau sekolah belum dilengkapi dengan jaringan internet stabil, perangkat komputer yang cukup, atau software manajemen koleksi yang mutakhir. Kondisi ini berdampak pada ketidakseimbangan kualitas layanan antar wilayah.

c. Minimnya Dukungan Kebijakan dan Anggaran

Anggaran yang terbatas menghambat pengembangan koleksi, teknologi, dan peningkatan kualitas SDM. Pengurangan anggaran dari sumber pendanaan tradisional menjadi tantangan keberlanjutan perpustakaan di era digital. Perlu justifikasi nilai perpustakaan di era digital untuk meyakinkan pihak-pihak terkait tentang pentingnya pendanaan

d. Pemasaran dan Kesadaran Masyarakat

Kurangnya pengunjung yang datang ke perpustakaan menunjukkan perlunya strategi pemasaran yang lebih efektif. Rendahnya respons dan perhatian masyarakat terhadap perpustakaan karena kurangnya pengetahuan tentang manfaat perpustakaan, Perlu adanya pendekatan antara

perpustakaan dan masyarakat untuk mensosialisasikan program dan layanan perpustakaan

e. **Desain Layanan yang Kurang Relevan**

Tidak semua layanan digital atau program gamifikasi berhasil meningkatkan partisipasi pengguna. Jika desain layanan tidak mempertimbangkan kebutuhan nyata pengguna atau hanya sekadar meniru tren tanpa konteks, maka risiko ketidaktertarikan pengguna akan meningkat. Oleh karena itu, pendekatan user-centered design dan evaluasi rutin sangat penting dalam memastikan keberhasilan program digitalisasi.

D. KESIMPULAN

Gamifikasi merupakan pendekatan inovatif dalam layanan perpustakaan yang bertujuan untuk menarik minat Generasi Z, generasi yang lahir dan tumbuh di era digital. Dengan mengadopsi elemen-elemen permainan seperti poin, tantangan, badge, dan papan peringkat, gamifikasi mampu menciptakan suasana yang menyenangkan, interaktif, dan kompetitif. Strategi ini terbukti dapat meningkatkan motivasi, partisipasi dalam program literasi, serta frekuensi kunjungan pengguna ke perpustakaan baik fisik maupun digital.

Penerapan gamifikasi berjalan seiring dengan transformasi digital layanan perpustakaan. Perpustakaan tidak hanya menyediakan koleksi dalam bentuk digital, tetapi juga menghadirkan berbagai platform interaktif seperti aplikasi mobile, chatbot, konten visual, dan forum diskusi daring. Melalui pendekatan berbasis interaktivitas dan visualisasi, perpustakaan dapat menjawab kebutuhan Generasi Z yang terbiasa dengan teknologi dan cenderung lebih aktif serta responsif terhadap media digital yang partisipatif.

Namun, implementasi gamifikasi dan layanan digital tidak lepas dari tantangan. Beberapa di antaranya adalah keterbatasan infrastruktur, kurangnya kompetensi SDM, minimnya anggaran, dan rendahnya kesadaran masyarakat terhadap manfaat perpustakaan. Untuk itu, diperlukan dukungan kebijakan, pelatihan pustakawan, desain layanan yang berpusat pada pengguna, serta strategi pemasaran yang efektif. Jika dikelola dengan baik, gamifikasi dapat menjadi kunci dalam mewujudkan perpustakaan yang modern, inklusif, dan relevan dengan kebutuhan generasi masa kini.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ahwan, Muh Ahlis, Nutfatin Abiadhoh, Alan Budi Kusuma, dan Umar Falahul Alam. (2024). "Pembangunan WhatsApp Chatbot sebagai layanan kecerdasan buatan di Perpustakaan UIN Walisongo Semarang." *Berkala Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 20, no. 1: 119–32.
<https://doi.org/10.22146/bip.v20i1.7043>.
- Almeida, C., Kalinowski, M., & Uchoa, A. (2023). Negative effects of gamification in education software: systematic mapping and practitioner perceptions. *arXiv*.
<https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.08346>.
- Ananda, Angelia Selma, dan Araf Aliwijaya. (2023). "Problematisasi Penerapan Gamifikasi di Perpustakaan: Studi Literatur." *Paradigma* 4, no. 1: 58.
- Dwijati, Siti. (2017). "Upaya Meningkatkan Kualitas Jasa Layanan Informasi di Perpustakaan." *Universitas Airlangga* 1, no. 2 (t.t.).
- Fadilla, Dhenisha Agustine, dan Sarah Nurfadhilah. (2022). "Penerapan Gamification Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Jarak Jauh." *Inovasi Kurikulum* 19, no. 1: 33–43.
<https://doi.org/10.17509/jik.v19i1.42778>.
- Fitriyani, L., & Nugroho, A. (2020). *Penerapan Gamifikasi dalam Layanan Perpustakaan untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa*. Jurnal Kajian Informasi & Perpustakaan
<http://jurnal.unpad.ac.id/jkip>
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work A literature review of empirical studies on gamification*. 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Husen, N. (2025). Peningkatan Literasi Digital di Kalangan Siswa SMP melalui Pendekatan Gamifikasi. *BARAKTI: Journal of Community Service, Vol. 3 No. 2*.
- Noprianto, Eko. (2018). "Tantangan dalam Mewujudkan Perpustakaan Digital." *Pustakaloka* 10, no. 1: 104.
<https://doi.org/10.21154/pustakaloka.v10i1.1212>.
- Nurannisa, Siti. (2017). "Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual untuk menstimulasi kemampuan berpikir dalam proses pembelajaran." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 1, no. 2.
- Nurjanah, E., & Hadiansyah, R. (2021). Gamifikasi dalam layanan perpustakaan: Upaya menarik minat generasi Z. *Jurnal Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan*, 9(1), 55–65.
- Olivia Efendi dan Giyana Giyana. (2025). "Persepsi Gen Z terhadap Penggunaan Social Media Marketing sebagai Media

- Komunikasi dalam Proses Keputusan Pembelian Kopi Kenangan.” *Jurnal Manajemen dan Ekonomi Kreatif* 3, no. 1: 195–208. <https://doi.org/10.59024/jumek.v3i1.529>.
- Prayogi, Arditya, dan IAIN Pekalongan. (2021). “Pendekatan Kualitatif dalam Ilmu Sejarah: Sebuah Telaah Konseptual.” *Historia Madania* 5, no. 2: 243.
- Putri, D. A. S., Sagirani, T., & Wahyuningtyas, N. (2021). *Penerapan elemen gamifikasi pada pengembangan layanan digital library berbasis web (Studi Kasus: MAN 2 Mojokerto)*. *Jurnal Sistem Informasi, Universitas Dinamika*.
- Rusyana, Raden Shintya Ayuningtyas. (2024). “Penggunaan Media Baru pada Perpustakaan dan Layanan Informasi.” *IQRA`Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi (e-Journal)* 18, no. 2: 160. <https://doi.org/10.30829/iqra.v18i2.21038>.
- Sabitha, Adela Yuniza. (2024). “Transformasi Digital dalam Manajemen Perpustakaan: Fokus pada Pengembangan Sistem, Keamanan data, dan Peminjaman Buku di SD Muhammadiyah Gresik.” *Jurnal Multidisiplin Saintek* 2, no. 4.
- Saxena, M., & Mishra, D. K. (2021). Gamification and Gen Z in Higher Education: A systematic review of literature. *International Journal of Information and Communication Technology Education*, 17(4). <https://doi.org/10.4018/IJICTE.20211001.0a10>.
- Setyowati, L. (2023). Pengajaran literasi informasi dengan konsep gamification di perpustakaan perguruan tinggi. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 8(1), 45-55. <https://doi.org/10.20885/unilib.vol8.iss1.art4>.
- Subhash, S. & Cudney, E. A. (2018). *Gamified learning in higher education: A systematic review of the literature*. *Computers in Human Behavior*, 87, 192–206.
- Susilo, Agus, dan Yohana Satinem. (2024). “Analisis Perpustakaan sebagai sumber Literasi Generasi Z di Era Digital.” *Tsaqifa Nusantara* 03, no. 02: 130.
- Ucik, Wahuning. (2023). “Membangun Komunitas Baca dan Literasi melalui Perpustakaan.” *Literasiana* 1, no. 1.