

Analisis Resepsi Pemain terhadap Representasi Ruang Arsip dan Arsiparis dalam *Role-playing Game* Honkai: Star Rail

Muhammad Ihsan Fauzul Haq^{1*}; Elnovani Lusiana²; Fitri Perdana³

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

*Corresponding author. Email: fauzulhaqihshan@gmail.com

ABSTRACT

This study analyzes how players of Honkai: Star Rail perceive and interpret the representation of archives and archivists within the game, using Stuart Hall's encoding/decoding framework as the analytical tool. A qualitative approach with reception analysis method was employed, with data collected through in-depth interviews with six purposively selected informants. The findings reveal that players occupy diverse reading positions: two informants adopted a dominant reading, three adopted a negotiated reading, and one adopted an oppositional reading toward both the archive space and the archivist character. The diversity of reading positions was primarily shaped by the depth of informants' direct experience with real-world archives and their level of engagement with the game's narrative. This research demonstrates that role-playing games hold significant potential as a medium for raising public awareness of archival concepts and the archival profession.

Keywords: *reception analysis; archive representation; archivist representation; role-playing game; Honkai: Star Rail*

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis bagaimana pemain Honkai: Star Rail memaknai representasi arsip dan arsiparis dalam game tersebut, menggunakan kerangka *encoding/decoding* Stuart Hall sebagai alat analisis. Pendekatan kualitatif dengan metode analisis resepsi digunakan, dengan data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap enam informan yang dipilih secara purposive. Hasil penelitian menunjukkan keragaman posisi pemaknaan: dua informan menempati posisi *dominant reading*, tiga informan menempati posisi *negotiated reading*, dan satu informan menempati posisi *oppositional reading* terhadap kedua objek analisis. Keragaman posisi pemaknaan tersebut dipengaruhi oleh kedalaman pengalaman langsung informan dengan arsip di dunia nyata dan tingkat keterikatan mereka dengan narasi game. Penelitian ini menunjukkan bahwa game bergenre RPG berpotensi menjadi medium yang efektif untuk meningkatkan kesadaran publik terhadap konsep dan profesi kearsipan.

Kata Kunci: *analisis resepsi; representasi arsip; representasi arsiparis; role-playing game; Honkai: Star Rail*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2018 by author.

Pendahuluan

Pada tahun 2024, Honkai: Star Rail, sebuah *role-playing game* (RPG) berbasis *turn-based* yang dikembangkan oleh HoYoverse, mencatat sekitar 24,8 juta pemain aktif per bulan Juni 2024, melonjak dari 11 juta pra-registrasi awal hingga lebih dari 30 juta unduhan sejak perilisannya pada April 2023 (Felisia, 2024; Maharani dkk., 2024). Angka tersebut menempatkan Honkai: Star Rail sebagai salah satu RPG paling signifikan secara kultural dalam lanskap industri game global saat ini (Maulana & Oskar, 2025). Relevansi ini bukan sekadar soal skala popularitas, melainkan terletak pada sesuatu yang lebih spesifik dan belum banyak diperhatikan dalam literatur ilmu perpustakaan dan kearsipan. Di dalam semesta fiksi game ini, terdapat sebuah ruang arsip yang berfungsi sebagai pusat memori kolektif rombongan Astral Express, dan seorang karakter bernama Dan Heng yang secara eksplisit mengemban peran sebagai arsiparis dengan tugas menjaga, mengorganisasi, dan mendistribusikan pengetahuan kepada anggota tim.

Fenomena ini tidak berdiri sendiri. Video game, khususnya RPG, telah berkembang menjadi salah satu medium representasi budaya yang paling kuat pada abad ke-21. Chess & Consalvo (2022) berargumen bahwa kajian media masa depan tidak dapat dipisahkan dari kajian game, mengingat posisi game yang kini sentral dalam praktik konsumsi budaya global. Di Indonesia, relevansi ini terkonfirmasi melalui data survei Agate Studio yang menunjukkan bahwa RPG merupakan genre game paling digemari oleh gamer Indonesia dengan persentase 46% (Joni, 2018). Dalam konteks ini, apa yang ditampilkan sebuah RPG, termasuk representasi tentang profesi, institusi, dan artefak pengetahuan seperti arsip, memiliki potensi membentuk persepsi jutaan pemain.

Kajian tentang bagaimana arsip dan arsiparis direpresentasikan dalam media populer sesungguhnya bukan hal baru. Sejumlah penelitian terdahulu telah menelusuri representasi ini di medium film dan literatur. Long (2020) dalam penelitiannya menganalisis 45 teks media dari tahun 2000 hingga 2019 dan menemukan bahwa arsiparis di media massa cenderung digambarkan dalam genre fantasi dan sains fiksi, bukan dalam konteks realistis, serta bahwa representasi yang ada kerap mereduksi kompleksitas dan kedalaman profesi ini. Oliver & Daniel (2015) melalui penelitiannya melakukan analisis konten terhadap 43 film yang menampilkan karakter arsiparis dan menyimpulkan bahwa arsiparis di layar lebar tidak memiliki citra yang jelas dan konsisten, digambarkan sebagai sosok yang kompleks dan ambigu, serta bahwa ketidakjelasan citra ini berpotensi mengancam keberlangsungan profesi karena dapat memengaruhi rekrutmen dan dukungan publik. Di Indonesia, Damayanti & Ganggi (2025) menunjukkan bahwa representasi tokoh pustakawan dalam film *The Public* mengarah pada penggambaran yang positif dan progresif, memberikan preseden bahwa kajian representasi profesi informasi di media audiovisual relevan dan produktif untuk dilakukan dalam konteks akademis Indonesia.

Sementara itu, Mattock & Mattern (2015) dalam artikelnya menganalisis tiga film nominasi Oscar dan menemukan bahwa arsip dalam sinema berfungsi sebagai simbol kekuasaan dan otentisitas, di mana kehadiran dokumen arsip dalam film secara konsisten digunakan para pembuat film untuk mengotentikasi narasi yang mereka bangun. Caswell dkk. (2017) mengingatkan bahwa ketidakhadiran atau kesalahan representasi suatu kelompok dalam media dapat menimbulkan apa yang mereka sebut sebagai *symbolic annihilation*, yaitu sebuah kondisi di mana kelompok tersebut merasa tidak diakui eksistensinya dalam ruang publik.

Di ranah kajian game, penelitian mengenai representasi profesi informasi masih terbatas. Nugraha (2018) menunjukkan bahwa pemain memaknai representasi pustakawan dalam game berdasarkan perbandingannya dengan dunia nyata, sedangkan Rahma & Mayesti (2023) menemukan bahwa perpustakaan dan pustakawan dalam *Genshin Impact* umumnya diresepsikan secara positif. Selain itu, Flanagan & Carini (2012) menegaskan bahwa game berpotensi meningkatkan pemahaman publik terhadap arsip dan praktik kearsipan. Meskipun demikian, belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji representasi arsip dan arsiparis dalam RPG melalui pendekatan analisis resepsi yang berfokus pada perspektif pemain.

Penelitian ini bertumpu pada dua kerangka teoretis utama yang saling melengkapi. Kerangka pertama adalah teori representasi yang dikembangkan oleh Hall (1997) dalam *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, yang mendefinisikan representasi sebagai proses menggunakan bahasa, simbol, dan sistem tanda untuk menghasilkan makna yang dapat dibagikan antaranggota suatu budaya. Dalam pandangan ini, makna tidak melekat pada objek atau realitas itu sendiri, melainkan dikonstruksi melalui praktik-praktik penandaan yang bersifat sosial dan kultural. Ketika sebuah game menampilkan ruang arsip dan sosok arsiparis, game tersebut tidak sekadar memperlihatkan profesi itu sebagaimana adanya, melainkan secara aktif mengonstruksi versi tertentu dari profesi tersebut melalui pilihan visual, narasi, dan dialog yang disusun oleh para pengembangnya. Procter (2010) memperkuat

perspektif ini dengan menunjukkan bahwa persepsi publik terhadap arsiparis tidak terbentuk dari pengalaman langsung, melainkan lebih banyak dibentuk oleh representasi yang beredar di media, sehingga representasi yang hadir dalam medium seperti game tidak hanya mencerminkan persepsi yang telah ada tetapi juga berpotensi membentuk dan memperbarui persepsi tersebut bagi audiens yang belum memiliki pengalaman langsung dengan profesi ini.

Kerangka teoretis kedua adalah model *encoding/decoding* yang dikembangkan oleh Hall (1980), yang menjadi landasan metodologis analisis resepsi dalam penelitian ini. Hall berargumen bahwa proses komunikasi tidak berjalan sebagai transmisi makna yang sempurna dan simetris dari produsen ke penerima. Sebaliknya, terdapat dua momen yang relatif otonom, yaitu momen *encoding* di mana produsen pesan menyematkan makna ke dalam teks melalui kode-kode kultural tertentu, dan momen *decoding* di mana audiens menginterpretasikan teks tersebut berdasarkan kerangka referensi, pengalaman, dan posisi sosialnya masing-masing. Dari model tersebut, Hall mengidentifikasi tiga posisi hipotetis yang dapat ditempati audiens dalam mendekode sebuah teks. Pertama, *dominant-hegemonic reading* (pemaknaan dominan), di mana audiens menerima makna yang telah dikodekan oleh produsen secara penuh dan langsung. Kedua, *negotiated reading* (pemaknaan dinegosiasikan), di mana audiens secara garis besar mengakui legitimasi definisi dominan namun pada tataran tertentu melakukan modifikasi berdasarkan logika atau pengalaman pribadinya. Ketiga, *oppositional reading* (pemaknaan oposisi), di mana audiens sepenuhnya memahami kode dominan yang digunakan oleh produsen namun memilih untuk mendekode pesan tersebut dalam kerangka referensi alternatif yang bertentangan dengan makna dominan.

Role-playing game (RPG) merupakan genre permainan video yang menempatkan pemain sebagai partisipan aktif dalam dunia naratif melalui interaksi dengan karakter, ruang, dan alur cerita (Rahma & Mayesti, 2023). Berbeda dengan media naratif yang lebih pasif, RPG memungkinkan pemain membangun pemaknaan melalui pengalaman bermain, sehingga menjadi medium yang relevan untuk mengkaji representasi budaya (Chess & Consalvo, 2022). Berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa game berpotensi memperkenalkan konsep dan praktik kearsipan secara efektif melalui pengalaman yang interaktif, sekaligus mendorong pemain berpartisipasi dalam penafsiran narasi (Agloro, 2015; Flanagan & Carini, 2012; Utama & Puspasari, 2018).

Menurut UU No. 43 Tahun 2009, arsip merupakan rekaman kegiatan atau peristiwa yang dibuat dan diterima oleh lembaga maupun perseorangan dalam berbagai bentuk dan media (Khodijah, 2018). Arsip berfungsi sebagai memori organisasi, sumber informasi, alat pengambilan keputusan, dan bukti pertanggungjawaban, serta dibedakan menjadi arsip dinamis dan arsip statis berdasarkan fungsinya (Ria & Irhandyaningsih, 2019). Arsiparis merupakan tenaga profesional yang bertanggung jawab atas pengelolaan arsip, mulai dari penciptaan, penyimpanan, pemeliharaan, hingga penyediaan akses, dengan kompetensi yang mencakup pengetahuan kearsipan, keterampilan teknis, dan sikap profesional (Handayani & Sari, 2018; Muljono & Daulay, 2022).

Meskipun memiliki peran penting, profesi arsiparis masih menghadapi rendahnya pemahaman dan visibilitas publik, baik di Indonesia maupun secara internasional (Handayani & Sari, 2018; Mele, 2025). Caswell dkk. (2017) menyebut kondisi ketidakhadiran atau ketidakakuratan representasi suatu kelompok dalam media sebagai *symbolic annihilation*, yang dapat memengaruhi cara kelompok tersebut maupun masyarakat memandang profesinya. Oleh karena itu, representasi arsip dan arsiparis dalam media populer seperti Honkai: Star Rail menjadi penting untuk dikaji karena berpotensi membentuk persepsi publik terhadap profesi kearsipan.

Berdasarkan kesenjangan literatur yang telah diidentifikasi, penelitian ini menempatkan Honkai: Star Rail sebagai objek kajian karena menghadirkan arsip sebagai ruang yang berfungsi secara naratif sekaligus menampilkan Dan Heng sebagai arsiparis dengan kompetensi yang mencerminkan praktik profesional, seperti pengorganisasian informasi, analisis sumber, dan penyediaan akses pengetahuan. Di tengah rendahnya pengakuan sosial terhadap profesi arsiparis di Indonesia, representasi dalam media populer berpotensi membentuk persepsi publik. Sejalan dengan temuan Damayanti & Ganggi (2025) mengenai relevansi kajian profesi informasi dalam media audiovisual, penelitian ini memperluas objek kajian ke medium RPG dengan fokus pada representasi arsip dan arsiparis.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini menjawab tiga pertanyaan: (1) bagaimana pemain memaknai representasi ruang arsip di Astral Express, (2) bagaimana pemain memaknai Dan Heng sebagai arsiparis, dan (3) bagaimana pengalaman pemain dengan arsip di dunia nyata memengaruhi pemaknaan tersebut. Melalui wawancara mendalam terhadap enam informan, penelitian ini memetakan posisi resepsi pemain serta faktor-faktor yang memengaruhinya. Sebagai pengembangan dari Rahma & Mayesti (2023),

penelitian ini mengalihkan fokus dari representasi pustakawan ke representasi arsip dan arsiparis dalam RPG, sehingga memberikan kontribusi bagi kajian kearsipan dan game di Indonesia.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis resepsi untuk mengkaji pemaknaan pemain terhadap representasi arsip dan arsiparis dalam Honkai: Star Rail. Berdasarkan model encoding/decoding Hall (1980), proses encoding dianalisis melalui observasi tekstual dan visual terhadap elemen naratif game, sedangkan proses decoding dianalisis melalui wawancara mendalam dengan pemain sebagai audiens aktif.

Tabel 1. Daftar Nama dan Keterangan Informan

No	Nama Informan	Keterangan
1	Rifki	Informan 1
2	Refisha	Informan 2
3	Aqillah	Informan 3
4	Afriza	Informan 4
5	Dikna	Informan 5
6	Nand	Informan 6

Sumber data primer penelitian ini adalah hasil wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan enam informan yang merupakan pemain aktif Honkai: Star Rail. Penentuan informan dilakukan melalui teknik purposive *sampling*, yaitu pemilihan informan berdasarkan pertimbangan dan kriteria tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian. Kriteria pemilihan informan dalam penelitian ini meliputi empat hal: (1) informan merupakan pemain aktif Honkai: Star Rail, (2) informan pernah mengakses dan berinteraksi dengan ruang arsip Astral Express di dalam game, (3) informan pernah berinteraksi dengan karakter Dan Heng dalam kapasitasnya sebagai arsiparis yang menyediakan informasi bagi pemain, (4) informan memiliki pengalaman berinteraksi dengan ruang penyimpanan arsip atau dokumen beserta tenaga pengelolanya di dunia nyata, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga memiliki titik acuan empiris untuk membandingkan representasi dalam game dengan realitas. Dalam operasionalisasinya, kriteria keempat ini diterapkan secara inklusif, mencakup pengalaman yang bervariasi dalam kedalaman dan konteksnya. Sebagian informan memiliki pengalaman yang cukup mendalam dan disadari sepenuhnya sejak awal, sementara sebagian lainnya baru menyadari relevansi pengalaman mereka setelah peneliti memberikan klarifikasi bahwa ruang penyimpanan arsip tidak terbatas pada lembaga kearsipan formal, melainkan mencakup pula ruang administratif yang berfungsi menyimpan dokumen penting di berbagai lingkungan kerja dan institusi. Perbedaan kedalaman pengalaman ini tidak menjadi dasar eksklusi informan, melainkan justru menjadi variabel kontekstual yang relevan untuk dianalisis dalam kaitannya dengan posisi pemaknaan masing-masing informan. Wawancara dilakukan secara terpisah kepada masing-masing informan pada akhir tahun 2024. Data sekunder penelitian ini bersumber dari literatur akademis terkait teori representasi, analisis resepsi, kajian game, dan ilmu kearsipan yang digunakan untuk memperkuat analisis data primer.

Kemudian, instrumen penelitian yang digunakan adalah panduan wawancara semi-terstruktur yang disusun dalam tiga klaster pertanyaan. Klaster pertama berisi pertanyaan tentang persepsi informan terhadap ruang arsip Astral Express, mencakup aspek desain visual, fungsi naratif, dan kejelasan penggambaran ruang tersebut sebagai tempat penyimpanan arsip. Klaster kedua berisi pertanyaan tentang persepsi informan terhadap karakter Dan Heng sebagai arsiparis, mencakup penilaian terhadap kepribadian, perilaku, dialog, dan keterwakilan perannya sebagai profesional kearsipan. Klaster ketiga berisi pertanyaan tentang perbandingan antara representasi dalam game dengan pengalaman informan terhadap arsip di dunia nyata, serta penilaian keseluruhan tentang akurasi dan idealisme penggambaran yang disajikan Honkai: Star Rail.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui tiga tahap yang mengacu pada model analisis data kualitatif Miles dan Huberman, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2023). Pada tahap reduksi data, seluruh transkrip wawancara dibaca secara menyeluruh dan jawaban-jawaban informan disaring untuk memilih data yang relevan dengan pertanyaan penelitian. Pada tahap penyajian data, data yang telah direduksi dikategorikan berdasarkan dua objek analisis utama, yaitu ruang arsip Astral Express dan karakter Dan Heng, kemudian diorganisasikan lebih lanjut menggunakan kerangka tiga posisi pemaknaan Hall (1980), yaitu *dominant reading*, *negotiated reading*, dan *oppositional reading*. Penempatan informan ke dalam masing-masing posisi dilakukan berdasarkan pola jawaban

keseluruhan setiap informan, bukan berdasarkan respons terhadap satu pertanyaan tunggal. Pada tahap penarikan kesimpulan, pola-pola pemaknaan yang teridentifikasi diinterpretasikan dalam kaitannya dengan latar belakang informan, khususnya kedalaman pengalaman mereka dengan arsip di dunia nyata, sebagai faktor kontekstual yang berpengaruh terhadap posisi *decoding* masing-masing informan.

Untuk memastikan keabsahan data, penelitian ini menerapkan dua prosedur validasi. Prosedur pertama adalah triangulasi sumber, yaitu membandingkan dan mengkonfrontasikan jawaban antarinforman untuk mengidentifikasi pola pemaknaan yang konsisten maupun yang berbeda sebagai dasar pengecekan silang terhadap interpretasi peneliti. Apabila suatu interpretasi hanya didukung oleh satu informan tanpa koraborasi data dari informan lain, interpretasi tersebut diperlakukan dengan kehati-hatian lebih tinggi dalam proses analisis. Prosedur kedua adalah *member checking*, yaitu mengonfirmasi kembali hasil transkripsi dan penyempurnaan bahasa jawaban informan kepada informan yang bersangkutan untuk memastikan tidak terjadi kesalahan tafsir atau distorsi makna dalam proses transkripsi. Seluruh informan telah membaca dan menyetujui hasil transkripsi serta penyempurnaan bahasa jawaban mereka sebelum data digunakan dalam analisis, sehingga data yang dianalisis dalam penelitian ini merupakan data yang telah terverifikasi oleh sumbernya secara langsung.

Hasil dan Pembahasan

Honkai: Star Rail

Honkai: Star Rail (HSR) merupakan *role-playing game* (RPG) berbasis pertarungan turn-based yang dikembangkan oleh HoYoverse dan dirilis pada 26 April 2023. Game *sci-fi* bertema eksplorasi luar angkasa ini mencatatkan popularitas tinggi secara global dengan puluhan juta pemain aktif (Felisia, 2024; Maharani dkk., 2024). Mengusung sistem pertarungan berbasis kecepatan (*speed*) serta eksplorasi interaktif, HSR menonjolkan kekayaan narasi dan kedalaman latar belakang karakter (Maulana & Oskar, 2025).

Secara naratif, HSR mengisahkan perjalanan tokoh utama, Trailblazer, bersama awak kereta antariksa Astral Express dalam menyegel Stellaron, inti energi pemicu bencana di berbagai planet. Di dalam struktur Astral Express, setiap anggota kru memiliki peran spesifik: Himeko sebagai navigator, Welt Yang sebagai mentor, March 7th sebagai rekan lapangan, serta Dan Heng. Di samping perannya sebagai petarung dan latar belakangnya sebagai ras Vidyadhara, Dan Heng mengemban tanggung jawab krusial sebagai arsiparis yang mengelola, mencatat, dan mendokumentasikan seluruh data perjalanan serta informasi peradaban di ruang arsip kereta. Alur episodik HSR melalui eksplorasi berbagai planet menghasilkan akumulasi rekam jejak dan pengetahuan yang diorganisasikan ke dalam sistem kearsipan gim, menjadikan fungsi pelestarian memori kolektif sebagai elemen inti dari semesta Honkai: Star Rail.

Resepsi terhadap Ruang Arsip Astral Express

Ruang arsip Astral Express merupakan salah satu ruang yang dapat diakses oleh pemain di dalam game dan berfungsi sebagai pusat penyimpanan serta pengelolaan informasi bagi seluruh awak kapal. Secara visual, ruangan ini menampilkan elemen-elemen yang mencerminkan fungsi kearsipan, meliputi rak-rak penyimpanan yang berjajar di sisi kiri dan kanan ruangan, sebuah layar monitor besar yang menampilkan peta sistem bintang, serta infrastruktur berbasis server yang mengadaptasi konsep penyimpanan arsip ke dalam estetika futuristik bertema luar angkasa. Ruangan ini sekaligus berfungsi sebagai tempat tinggal Dan Heng, sehingga di dalamnya juga terdapat elemen-elemen personal yang menjadikannya ruang multifungsi antara ruang kerja dan ruang privat. Sistem arsip yang beroperasi di ruang ini dapat diakses oleh pemain melalui fitur Data Bank, sebuah antarmuka digital yang memungkinkan pemain membuka entri-entri informasi tentang karakter, faksi, planet, dan peristiwa-peristiwa penting dalam semesta Honkai: Star Rail. Secara naratif, ruang arsip ini memainkan peran yang signifikan dalam alur cerita karena setiap kunjungan ke planet baru selalu menghasilkan entri baru yang ditambahkan ke dalam sistem, menjadikan ruang arsip sebagai representasi memori institusional yang terus berkembang seiring perjalanan Astral Express.

Gambar 1. Tampilan ruang arsip Astral Express dalam Honkai: Star Rail



Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

Berdasarkan informasi dari keenam informan yang diwawancarai, dua informan menempati posisi *dominant reading* dalam memaknai representasi ruang arsip Astral Express, yaitu Informan 2 (Refisha) dan Informan 3 (Aqilah). Kedua informan ini menerima penggambaran ruang arsip dalam game sebagai representasi yang sesuai dan akurat terhadap fungsi arsip di dunia nyata, tanpa mengajukan kritik struktural yang berarti terhadap cara game mengonstruksi ruang tersebut. Refisha secara langsung menyatakan bahwa desain ruang arsip Astral Express mencerminkan fungsi arsip yang sesungguhnya.

"Menurut saya sesuai karena arsip di Astral Express menggambarkan fungsi arsip yang ada di dunia nyata, serta banyak buku dan juga rak buku disana." (Refisha, 2024)

Penilaian serupa disampaikan oleh Aqilah yang menilai bahwa seluruh elemen desain dan furnitur yang ditampilkan dalam ruang arsip Astral Express sudah sesuai dengan kebutuhan sebuah ruang arsip, meskipun berlatar semesta fantasi sains. Aqilah juga memberikan apresiasi khusus terhadap aspek visual ruangan yang dinilainya rapi dan informatif layaknya sebuah perpustakaan:

"Untuk ruang arsip pada Astral Express, menurut saya dari segi desain ruangnya dan furnitur yang dihadirkan sesuai dengan fungsi arsip. Karena semua yang ada dari desain dan furnitur bisa dibilang sesuai yang dibutuhkan untuk arsip berlatar alam semesta fantasi sains di luar angkasa dalam dunia Honkai Star Rail ini." (Aqilah, 2024)

Penerimaan penuh yang ditunjukkan oleh Refisha dan Aqilah terhadap representasi ruang arsip Astral Express dapat dipahami melalui kerangka *dominant reading* Hall (1980), di mana audiens mengoperasikan sepenuhnya kode dominan yang disematkan oleh produsen teks tanpa melakukan modifikasi yang berarti. Dalam konteks ini, kode dominan yang dibangun oleh pengembang game adalah gambaran ruang arsip sebagai ruang yang fungsional, tertata, dan mencerminkan praktik kearsipan yang sesungguhnya. Kedua informan menerima kode tersebut secara langsung dan menggunakannya sebagai standar penilaian tanpa mempertanyakan apakah representasi tersebut benar-benar akurat atau justru bersifat idealis. Faktor yang paling menentukan posisi dominan kedua informan ini adalah terbatasnya pengalaman mereka dengan ruang penyimpanan arsip di dunia nyata, di mana interaksi yang pernah mereka lakukan bersifat sekilas dan tidak memberikan kesan yang cukup mendalam untuk membentuk titik referensi pembandingan yang kuat. Dalam kondisi tersebut, tidak terbentuk kerangka acuan empiris yang memadai untuk mendorong negosiasi atau penolakan terhadap representasi yang disajikan, sehingga representasi game diterima sebagai gambaran yang memadai tentang bagaimana sebuah ruang arsip seharusnya terlihat dan berfungsi.

Selanjutnya, dari tiga informan lainnya, yaitu Informan 4 (Afriza), Informan 5 (Dikna), dan Informan 6 (Nand), menempati posisi *negotiated reading* dalam memaknai representasi ruang arsip Astral Express. Ketiga informan ini secara garis besar mengakui kelebihan dan kesesuaian penggambaran ruang arsip dalam game, akan tetapi masing-masing melakukan modifikasi pemaknaan berdasarkan pengalaman dan kerangka referensi pribadinya. Afriza melakukan pembedaan yang cukup tajam antara dua dimensi penilaian yang berbeda, yaitu fungsi dan desain. Dari sisi fungsi, Afriza mengakui bahwa ruang arsip Astral Express sudah sesuai dengan fungsi arsip yang sesungguhnya. Namun dari sisi desain dan realisme, ia mengambil jarak dari representasi yang disajikan game karena menyadari bahwa teknologi yang ditampilkan belum ada dalam kehidupan nyata:

"Jika soal fungsi benar itu menurut saya sesuai fungsinya sebagai ruangan arsip, namun jika untuk desain apakah realistis jawaban saya tidak karena teknologinya masih belum ada di kehidupan kita." (Afriza, 2024)

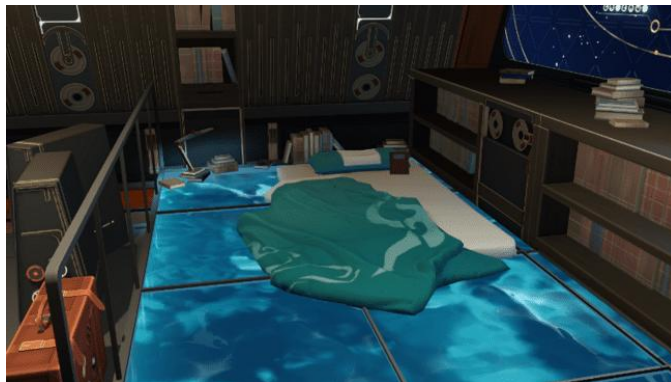
Nuansa negosiasi yang lebih substantif ditunjukkan oleh Dikna, yang memiliki pengalaman langsung dengan arsip nyata yang dinilainya cukup terorganisasi. Pengalaman tersebut memberikan titik referensi yang konkret, sehingga Dikna mampu melakukan perbandingan yang lebih analitis antara representasi HSR dengan realitas arsip yang pernah ia jumpai. Dikna mengakui keunggulan visual dan fungsional ruang arsip Astral Express, namun secara tegas menyadari bahwa penggambaran tersebut jauh lebih futuristik dibandingkan kondisi arsip nyata yang masih sangat bergantung pada dokumen fisik dan sistem manual:

"Ruang arsip di HSR terlihat sangat futuristik dan terorganisir dengan baik secara visual. Tapi kalau dibandingkan dengan arsip nyata yang pernah saya kunjungi itu masih sangat berbeda. Arsip nyata lebih tradisional, banyak dokumen fisik, dan pengelolaannya lebih manual, juga membutuhkan ruangan yang lebih luas." (Dikna, 2024)

Sementara itu, Nand memberikan penilaian yang positif secara keseluruhan terhadap desain ruang arsip Astral Express, terutama terhadap konsep penyimpanan berbasis server yang dinilainya mencerminkan kemajuan teknologi kearsipan secara impresif. Namun Nand mengajukan satu catatan kritis yang spesifik, yaitu terhadap fungsi ganda ruangan sebagai ruang kerja sekaligus kamar tidur Dan Heng, yang menurutnya melemahkan kesan profesional ruang arsip tersebut sebagai tempat kerja yang serius:

"Karena ini sci-fi ya, jujur waktu liat ruang arsipnya aku merasa takjub banget. Apalagi keseluruhan arsip yang tersimpan bentuknya sudah data gitu, jadi ruang penyimpanannya sudah berbentuk server utama. Tapi menurutku masih agak kurang menggambarkan ya karena ini ruangan kan merangkap jadi kamarnya Dan Heng, tapi kalo kita mengesampingkan ruang yang dia pake buat tidur menurutku sudah menggambarkan jadi ruang arsip di masa depan karena di dalamnya sudah full server dan ada beberapa buku yang bisa menggambarkan kalau itu ruang data" (Nand, 2024)

Gambar 2. Tampilan ruang arsip yang sekaligus berfungsi sebagai kamar tidur Dan Heng



Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

Pola *negotiated reading* yang ditunjukkan oleh ketiga informan ini mencerminkan apa yang Hall (1980) deskripsikan sebagai campuran antara elemen adaptif dan oposisional, di mana audiens mengakui legitimasi kerangka dominan yang ditawarkan teks namun secara bersamaan mengoperasikan logika dan referensi pribadinya untuk memodifikasi pemaknaan tersebut pada titik-titik tertentu. Yang menarik dari temuan ini adalah bahwa bentuk negosiasi yang dilakukan oleh ketiga informan berbeda-beda bergantung pada jenis referensi yang mereka miliki. Afriza melakukan negosiasi secara konseptual dengan memisahkan dimensi fungsi dan dimensi desain sebagai dua kategori penilaian yang independen, sebuah strategi kognitif yang memungkinkannya menerima sebagian representasi tanpa harus menerima keseluruhannya. Dikna melakukan negosiasi secara komparatif dengan menggunakan pengalaman langsungnya di arsip nyata sebagai ukuran pembanding, menghasilkan penilaian yang paling analitis dan berlapis di antara ketiga informan. Nand melakukan negosiasi secara spesifik dengan menerima representasi secara keseluruhan tetapi mengidentifikasi satu elemen konkret yang dianggapnya tidak tepat, yaitu fungsi ganda ruangan sebagai ruang kerja sekaligus ruang privat.

Kemudian terdapat posisi pemaknaan yang berbeda secara mendasar dari kelima informan lainnya ditunjukkan oleh Informan 1 (Rifki), yang menempati posisi *oppositional reading* dalam memaknai representasi ruang arsip Astral Express. Berdasarkan pengalamannya ketika mengunjungi ruang arsip nyata secara langsung, Rifki mendapati kondisinya jauh dari gambaran yang disajikan game, yaitu ruangan

yang berantakan, berdebu, dan tidak tertata dengan baik. Pengalaman tersebut membentuk kerangka referensi yang kuat dan secara langsung bertentangan dengan kode dominan yang dibangun oleh pengembang game. Rifki menilai bahwa desain ruang arsip Astral Express terlalu simpel dan tidak cukup merepresentasikan kompleksitas dan kekayaan elemen yang seharusnya ada dalam sebuah ruang arsip yang sesungguhnya. Rifki juga menilai bahwa karena ruang arsip difungsikan juga sebagai kamar Dan Heng, beberapa furnitur yang ada terasa mengganggu ketika melakukan kegiatan membaca arsip.

"Sangat berbeda, ruang arsip yang saya kunjungi cenderung berantakan dan tidak tertata rapi. Dan mungkin karena sudah lama tidak diurus maka ruang arsip itu banyak buku yang berdebu. Lalu di HSR ruangnya terlalu simpel di mana di kanan dan di kiri itu dimasukkan catatan mendalam tentang sejarahnya sedangkan di bagian layar ditampilkan arsip utama yang dapat di akses, seharusnya bisa ditambahkan elemen seperti pajangan yang berbau-bau penemuan atau sejarah. Terus karena ruang arsip ini juga difungsikan sebagai kamar jadi ada beberapa furniture yang mengganggu kenyamanan saat membaca arsipnya." (Rifki, 2024)

Gambar 3. Tampilan bagian kanan dan kiri Ruang Arsip Astral Express



Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

Lebih jauh, Rifki mengidentifikasi permasalahan yang lebih mendasar dari sekadar desain fisik ruangan, yaitu frekuensi interaksi dengan arsip yang dinilainya terlalu jarang dimunculkan dalam narasi utama game. Bagi Rifki, sebuah representasi arsip yang akurat seharusnya menempatkan fungsi arsip sebagai elemen yang lebih sentral dan berulang dalam alur cerita, bukan sekadar fasilitas pendukung yang sesekali dirujuk:

"Menurut saya penggambaran arsip dan arsiparisnya tidak akurat dan kurang idealis karena dalam gamenya sendiri tidak terlalu sering disebutkan tentang interaksi arsipnya ini dalam cerita." (Rifki, 2024)

Posisi oposisional yang ditunjukkan Rifki dapat dipahami sebagai konsekuensi langsung dari benturan antara dua sistem referensi yang saling bertentangan, yaitu representasi arsip yang ideal dan futuristik sebagaimana dikodekan dalam game, dan realitas arsip nyata yang pernah ia jumpai secara langsung dalam kondisi yang jauh dari ideal. Hall (1980) menjelaskan bahwa *oppositional reading* terjadi ketika audiens memahami sepenuhnya kode dominan yang digunakan oleh produsen teks, akan tetapi memilih untuk mendekode pesan tersebut dalam kerangka referensi alternatif yang bertentangan dengan makna dominan tersebut. Dalam kasus Rifki, kerangka referensi alternatif itu bukan sebuah ideologi atau posisi politik, melainkan sesuatu yang lebih konkret, yaitu pengalaman empiris langsung dengan arsip nyata yang kondisinya buruk. Ironisnya, justru pengalaman negatif itulah yang menghasilkan kesadaran kritis paling

tajam di antara seluruh informan. Alih-alih membuat Rifki lebih mudah menerima gambaran positif game sebagai alternatif yang menyenangkan, pengalaman tersebut justru mempertegas kesenjangan antara representasi dan realitas, mendorongnya untuk mempertanyakan akurasi dan relevansi penggambaran yang disajikan.

Resepsi terhadap Dan Heng sebagai Arsiparis

Dan Heng adalah anggota inti Astral Express yang secara eksplisit mengemban peran sebagai arsiparis dalam struktur organisasi tim. Dalam bio karakternya yang dapat diakses melalui menu kontak di dalam game, Dan Heng dideskripsikan sebagai pengelola arsip Astral Express yang bertanggung jawab atas penyimpanan dan penyediaan akses informasi bagi seluruh anggota tim, sekaligus menyatakan kesediaannya untuk dihubungi apabila ada pertanyaan yang berkaitan dengan arsip.

Gambar 4. Voice line pengenalan diri karakter Dan Heng



Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

Secara visual, Dan Heng digambarkan sebagai pemuda dengan perawakan tinggi, berambut hitam pendek dengan potongan rapi, dan mengenakan pakaian bergaya oriental modern berdominasi warna hitam, hijau tua, dan putih yang memancarkan kesan rapi, tenang, dan berwibawa. Kepribadiannya dalam game digambarkan sebagai sosok yang agak pendiam, serius, kaku, sangat teliti, dan berorientasi pada data, dengan kecenderungan untuk mendekati setiap persoalan melalui logika dan analisis yang terstruktur.

Gambar 5. Penggambaran Dan Heng dalam game Honkai: Star Rail



Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

Dalam berbagai dialog dengan Trailblazer yang digunakan sebagai stimulus wawancara, Dan Heng secara konsisten menampilkan atribut-atribut yang dapat diidentifikasi sebagai kompetensi arsiparis profesional, di antaranya keaktifan dalam mengumpulkan dan memperbarui entri arsip, kesiapan untuk menyediakan referensi informasi kepada anggota tim yang membutuhkan, ketelitian dalam mendokumentasikan objek dan peristiwa baru, serta kesediaan untuk membantu meskipun data yang dimilikinya belum sepenuhnya lengkap. Di samping perannya sebagai arsiparis, Dan Heng juga menyimpan identitas lain yang kompleks sebagai seorang *Vidyadhara* dari *Xianzhou Luofu* yang melarikan diri dari beban masa lalu dan takdir yang belum terselesaikan, menjadikannya salah satu karakter dengan kedalaman naratif terbesar dalam game ini. Berikut adalah deskripsi resmi mengenai karakter Dan Heng yang tercantum pada laman web Honkai: Star Rail:

"A cold and reserved young man who wields a spear known as Cloud-Piercer. He acts as the Express' guard on its long trailblazing expedition. Dan Heng never talks much about his past. In fact, he joined the Express Crew to escape from a past of his own making. But can the Express really help him outrun his past?"

Dari keenam informan yang diwawancarai, tiga informan menempati posisi *dominant reading* dalam memaknai representasi Dan Heng sebagai arsiparis, yaitu Informan 2 (Refisha), Informan 3 (Aqilah), dan Informan 4 (Afriza). Ketiga informan ini menerima penggambaran Dan Heng sebagai representasi arsiparis yang akurat dan sesuai dengan gambaran arsiparis di dunia nyata, tanpa mengajukan keberatan yang berarti terhadap cara game mengonstruksi karakter tersebut. Refisha secara ringkas tetapi tegas

menyatakan bahwa cara kerja Dan Heng dalam game sudah mencerminkan cara kerja arsiparis sesungguhnya yaitu tekun dan juga informatif.

"Menurut saya penggambarannya sudah sesuai dan akurat karena Dan Heng bekerja seperti arsiparis di dunia nyata, tekun dan juga informatif." (Refisha, 2024)

Gambar 6. Voice line Dan Heng mengenai ia yang telah memperbarui arsip

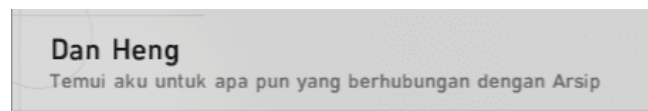


Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

Pandangan serupa disampaikan oleh Aqilah, yang menilai Dan Heng merepresentasikan peran arsiparis dengan baik melalui kombinasi pengetahuan yang luas, kebiasaan membaca, dan kesediaannya menjadi rujukan informasi bagi anggota tim. Aqilah bahkan merujuk pada pernyataan langsung Dan Heng dalam game sebagai bukti konkret peran arsiparis yang dimainkannya:

"Ya. Dengan pengetahuannya yang luas dan hobinya dalam membaca, saya merasa Dan Heng mempresentasikan peran tersebut. Dan Heng juga pernah bilang kalau ada sesuatu yang berhubungan tentang arsip bisa tanyakan ke dia. Dan juga ruang arsip di Astral Express tersebut adalah kamarnya sendiri." (Aqilah, 2024)

Gambar 7. Tampilan bio kontak Dan Heng dalam Honkai: Star Rail

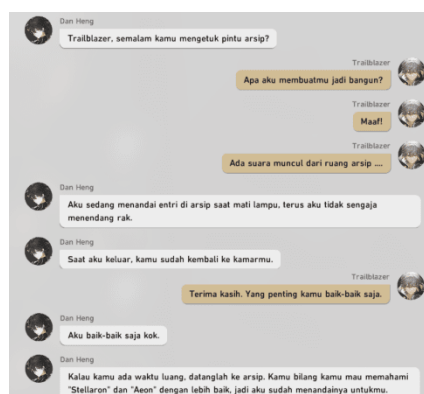


Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

Afriza juga menempati posisi yang sama, menilai Dan Heng sebagai representasi arsiparis yang bertanggung jawab, dan memahami perannya dengan baik. Penilaian Afriza terhadap serangkaian dialog stimulus yang diajukan dalam wawancara secara konsisten afirmatif, dengan menggambarkan Dan Heng sebagai figur yang sangat mendetail, berorientasi pada observasi, dan tidak ragu membantu meskipun data yang dimilikinya belum lengkap:

"Dan Heng bisa digambarkan sebagai arsiparis yang bertanggung jawab, detail, pintar dan sangat memahami perannya sebagai arsiparis. Dan Heng suka bertindak sebagai observer untuk kebutuhan arsipnya dan terbilang sangat terniat melakukannya." (Afriza, 2024)

Gambar 8. Dialog Dan Heng dan Trailblazer mengenai kegiatan penandaan entri arsip di malam hari



Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

"Walaupun Dan Heng ragu akan arsip yang dimilikinya tetapi ia tetap membantu Trailblazer dengan semua informasinya yang ia miliki." (Afriza, 2024)

Gambar 9. Dialog Dan Heng dengan Trailblazer mengenai analisis informasi arsip tentang Ifrit



Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

Penerimaan penuh yang ditunjukkan oleh ketiga informan ini terhadap representasi Dan Heng sebagai arsiparis mencerminkan operasi *dominant reading* sebagaimana didefinisikan oleh Hall (1980), di mana audiens mendekode pesan yang dikodekan oleh produsen teks sepenuhnya di dalam kode dominan tanpa melakukan resistensi atau modifikasi yang berarti. Kode dominan yang dibangun pengembang game terhadap Dan Heng adalah gambaran seorang arsiparis yang kompeten, bertanggung jawab, berpengetahuan luas, dan sepenuhnya mendedikasikan dirinya pada pengelolaan dan penyediaan informasi bagi timnya. Ketiga informan menerima kode tersebut secara langsung dan menggunakannya sebagai standar penilaian tentang bagaimana seorang arsiparis seharusnya bekerja.

Yang menarik adalah bahwa posisi dominan pada sub-bagian ini melibatkan tiga informan, berbeda dari dua informan yang menempati posisi yang sama terhadap ruang arsip. Pergeseran ini terjadi karena Afriza, yang sebelumnya bersikap kritis terhadap aspek desain ruang arsip, justru menerima penggambaran Dan Heng secara penuh sebagai representasi yang akurat. Hal ini mengindikasikan bahwa penilaian terhadap representasi ruang dan representasi figur manusia tidak selalu sejajar, dan bahwa informan dapat menempati posisi pemaknaan yang berbeda terhadap dua objek analisis dalam konteks yang sama. Adapun posisi dominan Refisha dan Aqilah terhadap representasi Dan Heng dipengaruhi oleh faktor yang sama dengan posisi dominan mereka terhadap ruang arsip, yaitu pengalaman berinteraksi mereka yang tidak terlalu mendalam dengan profesi arsiparis di dunia nyata sehingga tidak terbentuk titik referensi pembandingan yang cukup kuat untuk mendorong pemaknaan yang lebih kritis terhadap representasi yang disajikan game.

Sementara itu, dua informan menempati posisi *negotiated reading* dalam memaknai representasi Dan Heng sebagai arsiparis, yaitu Informan 5 (Dikna) dan Informan 6 (Nand). Keduanya mengakui bahwa Dan Heng secara umum merepresentasikan arsiparis dengan baik, akan tetapi masing-masing mengidentifikasi elemen spesifik yang mendorong mereka untuk tidak menerima representasi tersebut secara penuh. Dikna, yang memiliki pengalaman langsung dengan arsip nyata yang cukup terorganisasi, mampu melakukan perbandingan yang paling substantif di antara seluruh informan. Ia mengakui sejumlah kesamaan antara Dan Heng dengan arsiparis nyata, akan tetapi secara tegas mengidentifikasi dimensi heroik dan peran aktif Dan Heng dalam petualangan sebagai elemen yang melampaui realitas profesi kearsipan sesungguhnya:

"Menurut saya, Honkai Star Rail memberikan penggambaran yang lebih idealis daripada akurat tentang arsip dan arsiparis. Melalui karakter seperti Dan Heng arsiparis digambarkan sebagai sosok yang tidak hanya menjaga arsip tapi juga memiliki peran aktif dalam petualangan dan pengambilan keputusan penting." (Dikna, 2024)

Dikna juga mengelaborasi kesamaan dan perbedaan tersebut secara lebih terperinci, dengan mengidentifikasi aspek-aspek kompetensi Dan Heng yang menurutnya memang relevan dengan praktik kearsipan nyata:

"Penggambaran arsiparisnya Dan Heng ini memiliki beberapa kesamaan dengan arsiparis di dunia nyata seperti teliti dan terorganisir, berperan sebagai penjaga informasi penting, memastikan data dapat diakses dan digunakan ketika dibutuhkan dan juga memiliki kemampuan analisis yang cukup baik." (Dikna, 2024)

Gambar 10. Dialog Dan Heng dan Trailblazer mengenai pemeriksaan dan pengklasifikasian log komunikasi lama Astral Express



Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

"Tetapi perbedaannya terletak pada penggambaran arshiparis di Honkai Star Rail lebih heroik dan fantastis dibandingkan dengan arshiparis di dunia nyata." (Dikna, 2024)

Gambar 11. Dialog Dan Heng dan Trailblazer tentang kegiatan pengamatan lapangan untuk keperluan arship

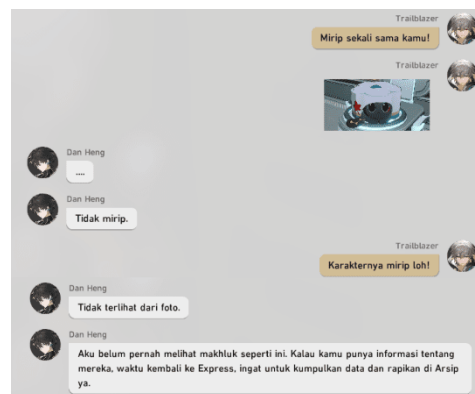


Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

Nuansa negosiasi yang berbeda ditunjukkan oleh Nand, yang pada dasarnya menilai penggambaran Dan Heng sebagai realistis dan tidak jauh berbeda dari arshiparis nyata. Namun Nand secara konsisten mengidentifikasi satu elemen yang menurutnya bermasalah dari sudut pandang representasi profesi, yaitu sifat Dan Heng yang tidak murah senyum dan terkesan kaku dalam interaksi sosial. Bagi Nand, elemen ini bukan sekadar deskripsi kepribadian karakter, melainkan sebuah sinyal representasional yang dapat membentuk persepsi keliru pemain tentang bagaimana seorang arshiparis bersikap dalam kehidupan nyata:

"Dan Heng memberikan impresi bahwa arshiparis bisa membantu klien ketika membutuhkan informasi tertentu, bahkan sangat responsif, dan penuh rasa ingin tahu. Tapi minusnya Dan Heng terlalu kaku dan tidak murah senyum. Mungkin sebaiknya untuk arshiparisnya bisa digambarkan lebih murah senyum biar pemain tidak memiliki gambaran bahwa arshiparis itu jutek." (Nand, 2024)

Gambar 12. Dialog Dan Heng dan Trailblazer mengenai makhluk yang mirip dengan Dan Heng



Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

Pola *negotiated reading* yang ditunjukkan oleh Dikna dan Nand memperlihatkan dua bentuk negosiasi yang berbeda secara mendasar, tetapi keduanya tetap beroperasi dalam kerangka yang digambarkan Hall (1980) sebagai campuran antara penerimaan dan resistensi terhadap kode dominan. Dikna melakukan negosiasi pada tataran fungsional dan profesional, dengan menggunakan pengalamannya berinteraksi langsung dengan arsip nyata sebagai landasan untuk mengidentifikasi kesenjangan antara representasi game dan realitas profesi. Bagi Dikna, Dan Heng terlalu heroik dan terlalu aktif secara fisik dalam petualangan untuk dapat sepenuhnya mencerminkan realitas kerja arsiparis yang sesungguhnya, yang lebih banyak berkaitan dengan pengorganisasian, pemeliharaan, dan penyediaan akses informasi daripada keterlibatan langsung dalam konflik lapangan. Negosiasi ini bersifat komparatif dan bertumpu pada referensi empiris yang konkret, menjadikannya bentuk *negotiated reading* yang paling artikulatif dalam penelitian ini.

Nand, di sisi lain, melakukan negosiasi pada tataran persepsi dan citra profesi. Ia tidak mempermasalahkan akurasi fungsional Dan Heng sebagai arsiparis, tetapi mengidentifikasi bahwa representasi kepribadian sosial karakter tersebut berpotensi membangun stereotip negatif tentang profesi arsiparis di benak pemain. Kesadaran Nand bahwa sifat tidak murah senyum Dan Heng dapat membuat pemain menyimpulkan bahwa arsiparis itu "jutek" menunjukkan bahwa ia tidak hanya mengonsumsi representasi secara pasif, melainkan secara aktif mempertimbangkan dampak representasi tersebut terhadap persepsi publik tentang profesi. Perbedaan bentuk negosiasi antara Dikna dan Nand juga memperlihatkan bahwa *negotiated reading* tidak selalu dipicu oleh pengalaman langsung dengan objek yang direpresentasikan, tetapi juga dapat muncul dari kepekaan terhadap dampak representasi itu sendiri sebagai produk kultural.

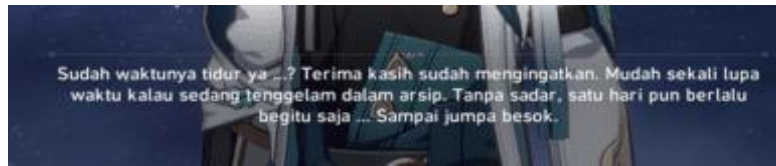
Di sisi lain, terdapat posisi pemaknaan yang paling kritis terhadap representasi Dan Heng sebagai arsiparis yang ditunjukkan oleh Informan 1 (Rifki), menempati posisi *oppositional reading* dalam subbagian ini. Berbeda dari kelima informan lainnya yang mengakui Dan Heng sebagai representasi arsiparis yang setidaknya memadai, Rifki membangun pembacaan alternatif yang mempersoalkan keabsahan representasi tersebut dari sudut yang lebih mendasar. Bagi Rifki, permasalahan utama bukan terletak pada bagaimana Dan Heng digambarkan ketika ia berinteraksi sebagai arsiparis, melainkan pada seberapa jarang interaksi tersebut dimunculkan dalam narasi utama game. Rifki menilai bahwa kegiatan Dan Heng sebagai arsiparis kurang diperlihatkan secara konsisten, sehingga representasi profesinya tidak cukup kuat untuk dinilai akurat:

"Kurang diperlihatkan sih kegiatan dia sebagai arsiparisnya jadi kurang bisa dinilai keakuratannya kecuali dari sifat dan ruangannya menurut saya Dan Heng mungkin bisa-bisa saja menyusun arsip dengan teratur dan disiplin yang tinggi." (Rifki, 2024)

Rifki juga membangun perbandingan yang kontras antara semangat Dan Heng sebagai arsiparis dalam game dengan motivasi arsiparis yang pernah ia temui secara tidak langsung melalui kondisi ruang arsip yang pernah dikunjunginya. Bagi Rifki, arsiparis di dunia nyata cenderung menjalankan pekerjaannya sebagai rutinitas, tanpa semangat ekstra yang ditampilkan Dan Heng, sehingga representasi dalam game terasa tidak mencerminkan realitas yang sesungguhnya:

"Jika dilihat dari ruang arsip yang saya datengin saya sendiri dapat menyimpulkan bahwa arsiparis di dunia nyata lebih menganggap arsiparis itu hanya sebagai pekerjaan aja sedangkan di HSR Dan Heng justru memiliki semangat yang lebih dari sebagai arsiparis." (Rifki, 2024)

Gambar 13. Voice line Dan Heng mengenai rutinitasnya bekerja dengan arsip



Sumber: Tangkapan layar peneliti pada game Honkai: Star Rail, 2024

Penilaian keseluruhan Rifki terhadap representasi Dan Heng dan arsip dalam game pun secara tegas menolak klaim akurasi yang diterima oleh informan lain:

"Menurut saya penggambaran arsip dan arsiparisnya tidak akurat dan kurang idealis karena dalam gamenya sendiri tidak terlalu sering disebutkan tentang interaksi arsipnya ini dalam cerita." (Rifki, 2024)

Posisi oposisional yang ditunjukkan Rifki terhadap representasi Dan Heng memiliki karakter yang sedikit berbeda dari posisi oposisionalnya terhadap ruang arsip. Terhadap ruang arsip, kritik Rifki bertumpu pada aspek fisik dan frekuensi interaksi yang dinilainya terlalu minim. Terhadap Dan Heng, kritiknya bergerak ke dimensi yang lebih konseptual, yaitu pertanyaan tentang apakah intensitas dan semangat yang ditampilkan Dan Heng benar-benar merepresentasikan motivasi kerja arsiparis di dunia nyata. Rifki membangun kerangka pembacaan alternatifnya dari inferensi yang ia tarik berdasarkan kondisi ruang arsip nyata yang pernah ia kunjungi. Dari kondisi ruang yang berantakan dan tidak tertata itu, Rifki menyimpulkan bahwa arsiparis di dunia nyata cenderung menjalani pekerjaannya sebagai rutinitas biasa tanpa dedikasi ekstra yang ditampilkan Dan Heng. Hal ini merupakan bentuk *oppositional reading* yang unik karena dibangun bukan dari pengetahuan langsung tentang objek yang direpresentasikan, melainkan dari interpretasi kontekstual terhadap realitas yang berdekatan dengannya.

Hall (1980) menjelaskan bahwa posisi oposisional tidak selalu mensyaratkan penolakan total terhadap seluruh elemen representasi, melainkan cukup dengan menolak klaim dominan yang paling sentral. Dalam kasus Rifki, klaim dominan yang ditolak adalah bahwa Dan Heng merupakan representasi arsiparis yang akurat dan memadai, sementara ia tetap mengakui bahwa dari sudut pandang sifat dan kedisiplinan, Dan Heng memiliki atribut yang relevan dengan profesi tersebut.

Faktor-faktor yang Memengaruhi Posisi Pemaknaan

Berdasarkan analisis terhadap seluruh data wawancara, berikut adalah pemetaan posisi pemaknaan keenam informan terhadap kedua objek penelitian.

Tabel 2. Pemetaan Posisi Pemaknaan Informan

No.	Informan	Posisi terhadap Ruang Arsip	Posisi terhadap Arsiparis
1	Informan 1 (Rifki)	Oposisi	Oposisi
2	Informan 2 (Refisha)	Dominan	Dominan
3	Informan 3 (Aqillah)	Dominan	Dominan
4	Informan 4 (Afriza)	Dinegosiasikan	Dominan
5	Informan 5 (Dikna)	Dinegosiasikan	Dinegosiasikan
6	Informan 6 (Nand)	Dinegosiasikan	Dinegosiasikan

Tabel di atas memperlihatkan bahwa distribusi posisi pemaknaan dalam penelitian ini membentuk pola yang tidak merata tetapi bermakna. Posisi *dominant reading* dipegang oleh dua informan secara konsisten di kedua objek analisis, posisi *negotiated reading* mendominasi dengan tiga informan, dan posisi *oppositional reading* dipegang oleh satu informan. Pola distribusi ini sejalan dengan temuan Rahma & Mayesti (2023) dalam konteks Genshin Impact, di mana posisi dinegosiasikan merupakan posisi yang paling banyak ditempati pemain, mengindikasikan bahwa audiens game RPG pada umumnya tidak menerima representasi secara pasif maupun menolaknya secara total, melainkan cenderung melakukan pemaknaan yang selektif dan reflektif. Satu temuan yang perlu digarisbawahi adalah ketidaksepadanan posisi Afriza terhadap dua objek analisis yang berbeda, di mana ia dinegosiasikan terhadap ruang arsip tetapi dominan terhadap Dan Heng. Hal ini mengindikasikan bahwa pemaknaan terhadap representasi ruang dan representasi figur manusia dapat beroperasi secara independen dalam diri audiens yang sama,

dipengaruhi oleh aspek mana dari pengalaman pribadinya yang paling teraktivasi oleh masing-masing objek.

Faktor pertama yang secara konsisten memengaruhi posisi pemaknaan informan adalah kedalaman pengalaman langsung mereka dengan arsip dan arsiparis di dunia nyata. Pola ini terlihat dengan jelas ketika posisi pemaknaan masing-masing informan disilangkan dengan latar belakang pengalaman kearsipan mereka. Rifki, satu-satunya informan yang mengunjungi ruang arsip nyata secara substantif dan mendapati kondisinya jauh dari gambaran yang disajikan game, menempati posisi oposisional terhadap kedua objek analisis. Pengalaman tersebut membentuk kerangka referensi yang kuat dan secara langsung bertentangan dengan kode dominan yang dibangun oleh pengembang game, mendorongnya untuk membangun pembacaan alternatif yang menolak klaim akurasi representasi Honkai: Star Rail. Dikna, yang memiliki pengalaman dengan arsip nyata yang cukup terorganisir dan sistematis, menghasilkan pemaknaan dinegosiasikan yang paling substantif dan artikulatif, mampu mengidentifikasi secara spesifik dimensi mana dari representasi HSR yang sesuai dengan realitas dan dimensi mana yang melampaui realitas tersebut. Sementara itu, Refisha dan Aqilah yang hanya memiliki pengalaman terbatas dan tidak mendetail dengan ruang penyimpanan arsip di dunia nyata menempati posisi dominan terhadap kedua objek, menerima representasi HSR sebagai gambaran yang memadai karena tidak memiliki pengalaman yang cukup rinci untuk mendorong perbandingan kritis.

Pola ini konsisten dengan temuan Jiwandono (2015) yang menunjukkan bahwa latar belakang pengalaman informan secara signifikan menentukan posisi *decoding* mereka terhadap representasi dalam game. Dalam konteks penelitian ini, temuan tersebut diperkuat dengan bukti yang lebih spesifik bahwa bukan sekadar ada atau tidaknya pengalaman dengan arsip nyata yang menentukan posisi pemaknaan, melainkan juga kualitas dan kedalaman pengalaman tersebut. Rifki yang berpengalaman langsung dengan arsip dalam kondisi buruk menghasilkan posisi oposisional, sementara Dikna yang berpengalaman dengan arsip dalam kondisi baik menghasilkan posisi dinegosiasikan yang komparatif. Hal ini mengindikasikan bahwa pengalaman empiris dengan objek yang direpresentasikan bekerja sebagai semacam filter kognitif yang memoderasi cara audiens menerima, memproses, dan mengevaluasi representasi media.

Faktor kedua yang turut memengaruhi posisi pemaknaan informan adalah kedalaman keterikatan mereka dengan narasi dan lore dalam game. Informan yang secara aktif memperhatikan detail cerita, dialog antarkarakter, dan sistem informasi dalam game cenderung menghasilkan pemaknaan yang lebih kaya dan berlapis. Dikna, yang secara eksplisit menyebut kekayaan narasi dan kedalaman *lore* sebagai daya tarik utama HSR baginya, menghasilkan analisis paling mendalam tentang bagaimana ruang arsip dan Dan Heng berfungsi dalam narasi game. Nand juga menunjukkan kepekaan yang tinggi terhadap implikasi representasional dari karakter Dan Heng, termasuk secara eksplisit menyadari bahwa fitur Data Bank memiliki peran penting dalam membantu pemain memahami alur cerita yang kompleks, sebuah kesadaran yang mencerminkan keterikatan naratif yang aktif dan reflektif.

Keterikatan naratif ini bekerja sinergis dengan pengalaman arsip nyata dalam membentuk posisi pemaknaan, tetapi keduanya tidak selalu bergerak searah. Nand yang memiliki pengalaman arsip nyata yang cukup bermakna justru menempati posisi dinegosiasikan bukan melalui perbandingan fungsional seperti Dikna, melainkan melalui kepekaan naratifnya terhadap dampak representasi kepribadian arsiparis yang berpotensi membentuk stereotip negatif di benak pemain. Hal tersebut menunjukkan bahwa faktor keterikatan naratif dapat bekerja secara independen dari faktor pengalaman empiris dan menghasilkan bentuk negosiasi yang berbeda meskipun bermuara pada posisi pemaknaan yang sama. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini mengonfirmasi relevansi kerangka *encoding/decoding* Hall dalam konteks kajian game RPG, sekaligus memperluas aplikasinya ke domain representasi arsip dan arsiparis dalam media interaktif, menunjukkan bahwa pemain game adalah subjek yang aktif mengonstruksi makna berdasarkan persilangan kompleks antara pengalaman empiris, keterikatan naratif, dan posisi sosial mereka masing-masing.

Simpulan

Penelitian ini menemukan bahwa pemain Honkai: Star Rail menghasilkan keragaman posisi pemaknaan terhadap representasi arsip dan arsiparis dalam game tersebut. Terhadap ruang arsip Astral Express, dua informan menempati posisi dominant reading, tiga informan menempati posisi negotiated reading, dan satu informan menempati posisi oppositional reading. Terhadap karakter Dan Heng sebagai arsiparis, tiga informan menempati posisi dominant reading, dua informan menempati posisi negotiated reading, dan satu informan menempati posisi oppositional reading. Keragaman posisi pemaknaan ini dipengaruhi oleh dua faktor utama, yaitu kedalaman pengalaman langsung informan dengan arsip di dunia nyata dan

kedalaman keterikatan mereka dengan narasi game. Penelitian ini menunjukkan bahwa game RPG berpotensi menjadi medium yang efektif untuk memperkenalkan konsep dan profesi kearsipan kepada publik yang lebih luas, khususnya generasi muda. Representasi arsip dan arsiparis yang positif dalam game populer seperti Honkai: Star Rail dapat berkontribusi pada peningkatan kesadaran dan persepsi publik terhadap profesi arsiparis yang selama ini kurang mendapat perhatian. Penelitian selanjutnya disarankan untuk memperluas jumlah informan dengan latar belakang yang lebih beragam, serta melakukan kajian komparatif terhadap representasi arsip dan arsiparis di berbagai game RPG lainnya guna menghasilkan gambaran yang lebih komprehensif tentang hubungan antara media populer interaktif dan persepsi publik terhadap profesi kearsipan.

Daftar Pustaka

- Agloro, A. R. (2015). *Game Recognize Game: Performative Archives and Alternate Reality Games - ProQuest*. <https://www.proquest.com/openview/70580afc9872d5c20a50df3407dfef8b/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>
- Caswell, M., Migoni, A. A., Geraci, N., & Cifor, M. (2017). 'To Be Able to Imagine Otherwise': Community archives and the importance of representation. *Archives and Records*, 38(1), 5–26. <https://doi.org/10.1080/23257962.2016.1260445>
- 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>
- Damayanti, A. A., & Ganggi, R. I. P. (2025). Analisis Kepribadian Tokoh Pustakawan dalam Film The Public: Upaya Eliminasi Stereotipe Profesi Pustakawan. *UNILIB: Jurnal Perpustakaan*, 16(2). <https://doi.org/10.20885/unilib.Vol16.iss2.art2>
- Felisia, R. R. S. (2024). INDONESIAN DISCOURSE PARTICLES FOUND IN THE TRANSLATION OF ENGLISH YES/NO QUESTIONS IN THE RPG HONKAI: STAR RAIL. *International Journal Multidisciplinary Science*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.56127/ijml.v3i2.1510>
- Flanagan, M., & Carini, P. (2012). How Games Can Help Us Access and Understand Archival Images. *The American Archivist*, 75(2), 514–537. <https://doi.org/10.17723/aarc.75.2.b424537w27970gu4>
- Hall, S. (1980). Encoding/decoding. Dalam *Representation: Cultural representations and signifying practices*.
- Hall, S. (1997). *Representation: Cultural representations and signifying practices*. SAGE Publications.
- Handayani, F., & Sari, R. (2018). Analisis Kompetensi Arsiparis Profesional di Indonesia. *JUPI (Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi)*, 3(2), 226–237. <https://doi.org/10.30829/jipi.v3i2.3238>
- Jiwandono, H. P. (2015). Analisis Resepsi Pemain Terhadap Serial Video Game Grand Theft Auto. *Jurnal Studi Pemuda*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.22146/studipemudaugm.36730>
- 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)
- Khodijah, K. (2018). PERAN ARSIPARIS DALAM MENGELOLA ARSIP SEBAGAI SUMBER INFORMASI. *JMKSP (Jurnal Manajemen, Kepemimpinan, Dan Supervisi Pendidikan)*, 3(2), 180–190. <https://doi.org/10.31851/jmksp.v3i2.1857>
- Long, M. L. (2020). *The Delicate Art of Portraying Your Archivist: A Textual Analysis of Mass Media Portrayals of Archives, Archivists, and Archival Materials in the Twenty-First Century*. [Masters Paper, University of North Carolina]. <https://doi.org/https://doi.org/10.17615/yyzs-pn37>
- Maharani, M., Suryati, S., & Manalullaili, M. (2024). Analisis Desain Komunikasi Visual Karakter Jing Yuan dalam Game Honkai Star Rail. *Jurnal Bisnis Dan Komunikasi Digital*, 1(2), 13–13. <https://doi.org/10.47134/jbk.v1i2.2281>
- Mattock, L. K., & Mattern, E. (2015). *Looking at Archives in Cinema: Recent Representations of Records in Motion Pictures*. Litwin Books. <https://d-scholarship.pitt.edu/27604/>
- Maulana, A., & Oskar, F. (2025). AN ANALYSIS OF STUDENTS' PERCEPTIONS OF THE EXPERIENCE OF PLAYING HONKAI: STAR RAIL AS A SOURCE OF INFORMATION AND ENTERTAINMENT: A QUALITATIVE APPROACH. *Journal of Information Science in Technology*, 1(2), 56–61.

- Mele, M. A. (2025). The perception of archives and archivists in the public imaginary. A case study. *JLIS.It*, 16(1), 13–36. <https://doi.org/10.36253/jlis.it-613>
- Muljono, V., & Daulay, N. S. (2022). Analisis Dan Kontribusi Tokoh Kearsipan Margaret Cross Norton Dan Waldo Gifford Leland. *IQRA': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 16(2), 1–12. <https://doi.org/10.30829/iqra.v16i2.11280>
- 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]. <http://repository.unair.ac.id/id/eprint/74824>
- Oliver, A., & Daniel, A. (2015). The Identity Complex: The Portrayal of Archivists in Film. *Archival Issues*, 37(1), Article 1. <https://doi.org/10.31274/archivalissues.10928>
- Procter, M. (2010). What's an 'Archivist'? Some Nineteenth-Century Perspectives. *Journal of the Society of Archivists*, 31(1), 15–27. <https://doi.org/10.1080/00379811003658476>
- Rahma, Q. A., & Mayesti, N. (2023). Penggambaran perpustakaan dan pustakawan dalam role playing game Genshin Impact. *Berkala Ilmu Perpustakaan Dan Informasi*, 19(2), Article 2. <https://doi.org/10.22146/bip.v19i2.7090>
- Ria, G. T., & Irhandyaningsih, A. (2019). Peran Arsiparis Dalam Melakukan Preservasi Arsip Statis di Dinas Kearsipan dan Perpustakaan Kabupaten Cilacap. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/jip.v8i1.176-185>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. ALFABETA.
- Utama, D. B., & Puspasari, D. (2018). Pengembangan Media Adventure Game Pada Mata Pelajaran Kearsipan di SMKN 2 Kediri. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 6(2). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JPAPUNESA/article/view/25824>