

PERANCANGAN *GAME VISUAL NOVEL* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MATA KULIAH AGAMA DAN HIDUP BERMAKNA

Hendro Richard Del Piero¹, Listia Natadjaja², Rika Febriani³

^{1,2,3}. Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra
Jalan Siwalankerto 121-131, Surabaya 60236
Email: hricharddp@gmail.com

Abstrak

Iman yang fideis (percaya karena merasa sesuatu itu benar) adalah iman yang rapuh terhadap tantangan dari wawasan dunia lainnya seperti ateisme. Semakin hari jumlah ateis di Indonesia terus bertambah dan tidak sedikit dari mereka memiliki latar belakang pendidikan S1. Perancangan media pembelajaran dengan *game visual novel* ini bertujuan untuk mendukung pembelajaran materi ateisme pada mata kuliah Agama dan Hidup Bermakna yang diadakan oleh Departemen Mata Kuliah Umum (DMU) Universitas Kristen Petra. Perancangan ini berguna untuk membekali pemain akan pengetahuan agama yang benar agar dapat menanggapi argumen ateisme dengan tepat. *Game visual novel* dimainkan layaknya membaca buku dan pemain diberi kesempatan untuk membuat pilihan yang akan menentukan alur cerita. *Game* diberi judul *The Quest to the Heights* dan cerita yang dibuat secara alegoris berdasarkan materi Bab 1 dan 2 lalu divisualisasikan dengan gaya ilustrasi manga yang umum digunakan pada *game visual novel*. Pemain dapat lebih mudah memahami materi dengan bermain *game visual novel* ini, sehingga dapat memberikan kegiatan belajar mengajar yang efektif, inovatif dan menyenangkan.

Kata kunci: Ateisme baru, ateisme modern, agama, dan *game visual novel*.

Abstract

Title: *Designing Visual Novel Game as Learning Media for Religion and Meaningful Life Subject*

Fideism (believing because it feels right) is a fragile faith in the challenges of other worldviews such as atheism. The number of atheists in Indonesia continues to grow, and not a few of them have bachelor's education backgrounds. This visual novel game design aims to support the learning process of atheism material in Religion and Meaningful Life classes held by the General Studies Department of Petra Christian University. This design is useful to equip players with the correct knowledge of religion to be able to respond to atheism arguments appropriately. Visual novel games are played similarly to reading a book, and players are allowed to make choices that will determine the storyline. The title of the game is The Quest to the Heights with and the story was made allegorically based on the materials of Chapters 1 and 2, then was visualized with manga-styled illustrations commonly used in visual novel games. Players can easily understand the material more by playing this visual novel game so that it can provide effective, innovative, and fun teaching and learning activities.

Keywords: *New atheism, modern atheism, religion, and visual novel game.*

Pendahuluan

Agama dan Hidup Bermakna merupakan mata kuliah yang dirancang oleh Departemen Mata Kuliah (DMU) Universitas Kristen Petra untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan tentang agama dan etika. Salah satu materi dalam mata kuliah ini membahas mengenai ateisme, dimana mahasiswa diperkenalkan dengan argumen-argumen ateisme dan belajar memberi apresiasi dan kritik terhadap argumen tersebut. Materi ini diberikan agar mahasiswa tidak memiliki iman yang fideis (percaya sesuatu karena dirasa itu benar) sehingga tidak memiliki dasar yang kuat. Mahasiswa di usia

remajanya sedang tumbuh minat dalam fungsi intelektual (dalam Sarwono, 1989). Mereka mulai berpikir kritis dan mempertanyakan segala sesuatu, termasuk iman yang mereka warisi dari orang tua. Apa yang diperoleh, dianut dan dipatuhi selama ini mengalami kegoncangan karena terbentur dengan pendapat dan pandangan baru yang berbeda (Gunarsa, 2003).

Sebanyak 1.968 orang di Indonesia telah menyatakan diri sebagai ateis (menurut Atheist Alliance International, 2020). 30,7% diantara mereka mengaku memiliki latar belakang agama Kristen dan Katolik sebelumnya dan 66,2% tercatat

memiliki latar belakang pendidikan sarjana. Oleh karena itu DMU memfasilitasi mahasiswa Universitas Kristen Petra untuk belajar agama dalam mata kuliah Agama dan Hidup Bermakna, supaya mahasiswa memiliki pemahaman yang benar tentang agama dan tidak memiliki iman yang fideis. Fideisme adalah sebuah kepercayaan bahwa agama hanya bersoal pada iman, oleh karena itu tidak bisa diperdebatkan dengan nalar (Geisler, 2012). Fidesme adalah pandangan yang keliru, karena Allah adalah Allah yang rasional dan menciptakan kita sebagai makhluk rasional pula.

Pada umumnya proses belajar mengajar meliputi pemaparan verbal dari dosen dan juga membaca buku oleh mahasiswa. Namun minat baca yang rendah menjadi hambatan bagi mahasiswa untuk belajar. Buktinya, ranking literasi Indonesia berada di posisi 61 dari 62 negara atau terendah kedua (Central Connecticut State University, 2016). Oleh karena itu perlu media pembelajaran alternatif yang menarik dan informatif agar mahasiswa lebih terdorong untuk belajar. Menurut Poggenpohi (2002) *game* efektif untuk belajar karena mampu memberikan kesempatan kepada pemain untuk membuat keputusan (dalam Henry, 2010). Saat bermain *game*, pemain secara tidak langsung berpikir lalu membuat keputusan yang membawa mereka kepada hasil tertentu kemudian mengobservasinya.

Perancangan *game visual novel* ini bertujuan untuk menghadirkan proses belajar mengajar yang efektif, inovatif dan menyenangkan. Teori konsep yang terlihat rumit lebih mudah dipahami melalui cerita *game* yang interaktif. Hingga karya ini ditulis belum ada media pembelajaran dengan materi ateisme yang pernah dibuat.

Metode Penelitian

Data Yang Dibutuhkan

Data primer: Data primer yang dibutuhkan yaitu susunan materi ateisme dalam mata kuliah Agama dan Hidup Bermakna dari Departemen Mata Kuliah Umum Universitas Kristen Petra. Data tersebut digunakan sebagai acuan dalam membangun alur cerita dalam *game visual novel* beserta percabangannya.

Data sekunder: Data sekunder yang dibutuhkan yaitu referensi *game visual novel* dari segi alur cerita, desain karakter, *user interface* dan sebagainya. Teori dan panduan merancang *game visual novel* serta pengembangan aplikasinya. Serta data tokoh-tokoh ateisme beserta argumentasi dan sejarahnya. Baik itu ateisme modern maupun ateisme baru.

Metode Pengumpulan Data

Data primer didapat melalui wawancara dengan dua narasumber yang merancang materi mata kuliah Agama dan Hidup bermakna yaitu Bapak Samuel Soegiarto, M.Th. dan Bapak Ezra Iskandar, S.E., M.A., Th.M. Studi kepustakaan dan internet digunakan untuk mendapatkan data sekunder.

Alat Pengumpulan Data

Alat yang diperlukan selama proses pencarian data antara lain: kertas, ballpoint, laptop dan koneksi internet.

Metode Analisis Data

Metode analisis data yang digunakan adalah 5W + 1H yang terdiri dari what, who, when, why dan how dengan rincian sebagai berikut:

What

- Perancangan apa yang dibuat untuk menunjang kegiatan belajar mengajar mata kuliah Agama dan Hidup Bermakna?
- Apa yang dimaksud dengan ateisme?
- Apa yang dimaksud dengan *game visual novel*?

Who

- Siapa yang menjadi target audience dari perancangan?

When

- Kapan perancangan ini akan dilakukan?
- Kapan *game visual novel* ini akan digunakan?

Why

- Mengapa perancangan ini dilakukan?
- Mengapa *game visual novel* dipilih sebagai media pembelajaran?
- Mengapa perlu belajar agama?

How

- Bagaimana menyusun materi kuliah ke dalam media pembelajaran *game visual novel*?
- Bagaimana *game visual novel* dapat membantu mahasiswa memahami ateisme?

Konsep Perancangan

Game visual novel ini dibuat untuk dimainkan oleh mahasiswa di dalam kelas Agama dan Hidup Bermakna dengan didampingi oleh dosen. Pemain akan berperan sebagai pendatang baru di sebuah kota yang penasaran akan sosok Roh Agung kemudian mencarinya ke atas bukit bersama seorang karakter bernama Manuel. Dalam perjalanannya pemain akan bertemu dengan tokoh-tokoh ateis dan berdialog. Dari dialog tersebut pemain akan belajar argumentasi ateisme dan belajar memberikan apresiasi serta kritik terhadap ateisme.

Game dapat dimainkan di perangkat *android* dan tersedia di *Google Playstore*. Gaya ilustrasi yang digunakan adalah manga, yang biasa digunakan di dalam *game visual novel* dan familiar di kalangan remaja Indonesia. Karakter didesain dengan referensi tokoh nyata dan *ornament* rokok untuk

memberi kesan klasik. *Game* dibuat menggunakan software khusus *visual novel* yaitu TyranoBuilder yang memudahkan perancang karena tidak membutuhkan pengetahuan bahasa pemrograman.

Media Pembelajaran

Menurut Miarso (1989) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan mendorong kemauan siswa untuk belajar (dalam Susilana & Riyana, 2009). Media pembelajaran merupakan alat bantu untuk mengajar, bisa berbentuk hardware maupun software. Media pembelajaran membuat proses belajar lebih menarik, namun bukan berarti media pembelajaran adalah media hiburan dimana alat tersebut hanya digunakan untuk mendapatkan perhatian siswa tanpa memberi pesan materi ajar.

Visual Novel

Game visual novel adalah genre dalam *game* dimana pemain seolah-olah sedang membaca buku dengan tambahan audiovisual. Pemain membaca sebuah cerita dengan tampilan visual karakter dan setting tempat serta teks yang terdapat pada sebuah balok (Klug & Lebowitz, 2011). Pada umumnya grafis dalam *game visual novel* bersifat statis, tanpa animasi. Dalam budaya anime (sebutan untuk animasi dari Jepang) *game visual novel* merujuk pada *game* multibranching, interaktif dan kreatif dimana para pemain dapat mengontrol *videogame* (Cavallaro, 2010). Dalam budaya barat, *game visual novel* seringkali disamakan dengan dating simulation, sebuah genre *game* yang mayoritas alur ceritanya mengenai seorang laki-laki yang hendak menjalin hubungan dengan seorang perempuan.

Ateisme

Ateisme dalam pengertian populer adalah penolakan terhadap segala bentuk eksistensi Tuhan (Morey, 1986). Secara etimologi, ateisme berasal dari bahasa Yunani yaitu *a* (tidak/tanpa) dan *theos* (Allah), yang berarti tanpa Allah. Meskipun memiliki beberapa kesamaan, ateisme berbeda dengan skeptisisme dan agnostisisme. Skeptis meragukan apakah Tuhan ada atau tidak, agnostik tidak tahu (atau tidak bisa tahu) apakah Tuhan ada atau tidak. Sedangkan ateis mengklaim bahwa mereka memiliki pengetahuan bahwa Tuhan tidak ada (Geisler, 2012).

Ateisme Modern

Ateisme modern atau anti-teisme adalah sistem kepercayaan yang mendefinikan realitas dimana

tidak ada tempat bagi Allah di alam semesta (Morey, 1986). Lebih lanjut Morey menjelaskan bahwa ateisme modern bukan sekedar paham ketiadaan Allah. Ateisme modern adalah penyerangan, tantangan dan pemberontakan kepada Allah. Tokoh ateisme modern yaitu Ludwig Andreas Feuerbach, Karl Marx dan Sigmund Freud.

Ateisme Baru

Ateisme baru memiliki pandangan bahwa hanya ateisme saja yang paling masuk akal di masa kini. Ateisme baru melihat sains sebagai satu-satunya pengetahuan yang paling benar (Mohler, 2008). Empat figur yang menjadi pendorong gerakan ateisme baru antara lain: Richard Dawkins, Daniel Dennett, Sam Harris dan Christopher Hitchens. Mereka dikenal sebagai "The Four Horsemen of the New Atheist Apocalypse". Selain menganggap sains sebagai satu-satunya pengetahuan yang benar, ateis baru juga menolak keberadaan supranatural (naturalisme). Pandangan ateis baru lainnya, agama adalah sumber kejahatan.

Topik dan Tema Pembelajaran

Media pembelajaran dalam bentuk *game visual novel* ini memuat dua pokok bahasan yaitu: Mengapa (Harus) Percaya Tuhan? Dengan sub pokok bahasan Sejarah Ateisme, Pengenalan Paham Ateisme Modern dan Pengenalan Paham Ateisme Baru. Pokok bahasan kedua yaitu Dapatkah Mempercayai Tuhan di era Ilmu Pengetahuan dan Teknologi? dengan sub pokok bahasan yaitu Tanggapan Positif Terhadap Ateisme Modern, Kritik Terhadap Ateisme Modern dan Baru serta Tanggapan Positif Terhadap Ateisme Modern dan Baru.

Karakteristik Target Audience

a. Geografis

Target audience berasal dari berbagai wilayah di Indonesia dan tinggal di indekos bagi mereka yang berasal dari luar kota Surabaya.

b. Demografis

Usia : 18-19 tahun

Gender : Laki-laki dan perempuan

Agama : Kristen

Pendidikan : SMA/SMK sederajat

Kelas Ekonomi Sosial : Menengah Atas

Pekerjaan : Mahasiswa Baru U.K. Petra

c. Psikografis

- Tidak merasa bahwa belajar agama itu penting karena berbicara mengenai kehidupan yang akan datang (surga-neraka).

- Agama merupakan ranah privat masing-masing.

- Agama adalah keyakinan sehingga tidak perlu memiliki pemahaman rasional atasnya.
- d. Behavior
- Jarang dan hampir tidak pernah secara sengaja belajar mengenai agama lewat literatur.
- Belajar mengenai agama hanya dari kothbah pemuka agama di tempat ibadah.

Metode Pembelajaran

Game visual novel dirancang memuat materi untuk satu kali pertemuan mata kuliah Agama dan Hidup Bermakna, satu kali pertemuan berlangsung tiga jam. Durasi bermain dari awal hingga tamat kurang lebih dua jam, tergantung pada kecepatan membaca pemain. *Game visual novel* ini berperan sebagai penyampai materi, sehingga tidak ada pemaparan ulang dari dosen namun sesi tanya jawab mahasiswa dan dosen masih disarankan setelah bermain *game*. Pemain akan bermain peran sebagai seorang karakter dalam cerita yang pergi mengembara. Pemain akan bertemu dengan berbagai tokoh dalam perjalanannya. Setiap tokoh akan memberikan pemikiran dan argumentasi baru dan meminta pemain untuk mengambil keputusan. Keputusan yang diambil akan mempengaruhi akhir cerita yang didapat. Dengan bermain *game* ini mahasiswa akan belajar mengenai dampak dalam kehidupan praktis ketika memilih untuk menjadi ateis maupun menjadi seorang teis.

Indikator Keberhasilan Pembelajaran dan Metode Evaluasi

Indikator Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) dari mata kuliah Agama dan Hidup Bermakna yang akan dicapai melalui *game visual novel* ini:

- Mahasiswa mampu menjelaskan konsep dasar ateisme modern dan baru.
- Mahasiswa mampu menjelaskan dampak pandangan ateisme dalam kehidupan praktis.
- Mahasiswa mampu menilai/memberikan apresiasi positif terhadap pandangan ateisme.
- Mahasiswa mampu mengkritik/memberikan evaluasi kritis terhadap pandangan ateisme.

Evaluasi dilakukan dengan UTS tertulis dan kuis untuk mengukur pemahaman mahasiswa mengenai materi yang disampaikan dalam media pembelajaran.

Konsep Kreatif

Color Tone

Color Tone yang digunakan menggunakan referensi Romans Color Scheme untuk menghadirkan warna yang warm dengan dominasi warna merah. Skema

warna ini dipilih untuk membawa kesan klasik dalam *game*. Warna-warna lain akan digunakan untuk memberi kesan yang natural.



Gambar 1. Romans Color Scheme

Font Type

Font yang digunakan untuk judul *game* menggunakan jenis serif yaitu Alegreya. Font serif dipilih karena memberi kesan klasik, karena cerita yang digunakan dalam perancangan ini mengambil setting awal abad 19.

ALEGREYA

Gambar 2. Alegreya Font



Gambar 3. Desain Judul *Game*

Untuk teks naratif menggunakan font jenis sans-serif yaitu Louis George Cafe. Font ini memiliki free-license dimana dapat digunakan secara gratis untuk komersil. Font jenis sans-serif dipilih karena banyak digunakan untuk media online karena readability yang baik. Selain itu *game visual novel* juga pada umumnya menggunakan font jenis ini pada teks naratifnya.

Louis George Cafe

Gambar 4. Louis George Cafe Font

Sinopsis

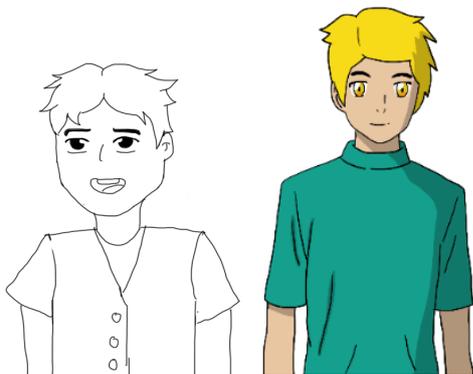
Game visual novel yang dirancang diberi judul “The Quest to the Heights” atau dalam Bahasa Indonesia yaitu “Perjalanan Menuju Bukit”. Cerita berawal dari seorang pemuda (dimainkan oleh pemain) yang mendengar kisah tentang Roh Agung. Konon katanya Roh Agung ini berada diatas bukit. Pemuda yang penasaran ini kemudian memulai perjalanan ke bukit mencari Roh Agung bersama dengan teman lamanya, Manuel. Dalam perjalanan mereka

bertemu dengan beberapa karakter yaitu Ludwig, Karl, Sigmund, dan Harris. Setiap tokoh yang dijumpai akan membujuk pemuda tersebut untuk tidak lagi mencari apalagi mempercayai keberadaan sang penasihat ajaib tersebut. Sedangkan temannya, Manuel, akan terus memberikan optimisme dan menjawab argumen-argumen mereka. Bila pemain memilih untuk mempercayai tokoh-tokoh tersebut, di akhir cerita pemain akan kembali ke negeri asalnya dan meninggalkan Manuel sendiri di bukit. Namun bila hingga akhir pemain terus mencari bersama Manuel, di akhir cerita pemain akan bertemu dengan Roh Agung yaitu Manuel itu sendiri. Rupanya Roh Agung merubah wujudnya menjadi teman karakter yang dimainkan dan menemaninya selama perjalanan.

Desain Karakter

Manuel

Manuel adalah karakter NPC dalam *game* yang akan menemani pemain sepanjang perjalanan mencari Roh Agung di bukit. Manuel akan terus berusaha agar pemain melanjutkan perjalanannya. Karakter ini merupakan wujud manusia dari Roh Agung, merepresentasikan Allah yang hidup mengiringi manusia. Referensi karakter Manuel yaitu gaya rambut dan berpakaian anak laki-laki di abad 19.



Gambar 5. Desain Karakter Manuel

Ludwig

Ludwig merupakan karakter representasi tokoh ateisme Ludwig Andreas Feuerbach. Ludwig merupakan NPC (non-playable character) yang akan ditemui oleh pemain saat berteduh dibawah pohon. Ludwig akan berusaha meyakinkan pemain untuk tidak lagi mencari dan mempercayai Roh Agung karena menurut Ludwig itu hanyalah karangan manusia saja.



Gambar 6. Desain Karakter Ludwig

Karl

Karl adalah karakter NPC representasi dari tokoh ateisme Karl Marx. Karl berperan sebagai seorang pedagang yang ditemui oleh pemain dalam *game* ini. Karl merasa bahwa kepercayaan kepada Roh Agung hanya digunakan untuk memanipulasi rakyat kecil seperti dirinya. Oleh sebab itu Karl berusaha membujuk pemain untuk justru berbalik menentang kepercayaan kepada Roh Agung.



Gambar 7. Desain Karakter Karl

Sigmund

Dokter Sigmund adalah karakter NPC yang merupakan representasi dari tokoh ateisme dan psikoanalisis Sigmund Freud. Dalam *game*, karakter ini merupakan seorang dokter dari negeri lain yang sedang berkunjung. Pemain bertemu dengannya di dekat perbatasan menuju ke bukit. Dokter Sigmund menganggap bahwa orang-orang di negeri tersebut mengalami sakit jiwa karena mempercayai Roh Agung. Mereka menutupi penderitaan mereka dengan harapan palsu bahwa ada sosok yang mampu menolong mereka.



Gambar 8. Desain Karakter Sigmund

Harris

Harris adalah NPC representasi dari The Four Horsemen, julukan bagi empat tokoh ateisme baru yaitu Richard Dawkins, Daniel Dennet, Christopher Hitchens dan Sam Harris. Harris akan memberi tumpangan kepada pemain dan Manuel untuk naik keatas bukit. Namun selama perjalanan mereka akan beradu argumentasi. Diakhir diskusi pemain kembali membuat pilihan untuk mengikut mereka atau tetap ke puncak bukit.



Gambar 9. Desain Karakter Harris

Desain Background

Background scene dibuat dengan menggunakan foto dari Unsplash.com karena keterbatasan perancang dalam menggambar ilustrasi. Foto kemudian diolah di Photoshop dengan filter *dry brush* untuk memberikan efek lukisan.



Gambar 10. Desain Background Title Screen



Gambar 11. Desain Background Introduction



Gambar 12. Desain Background Chapter I



Gambar 13. Desain Background Chapter II



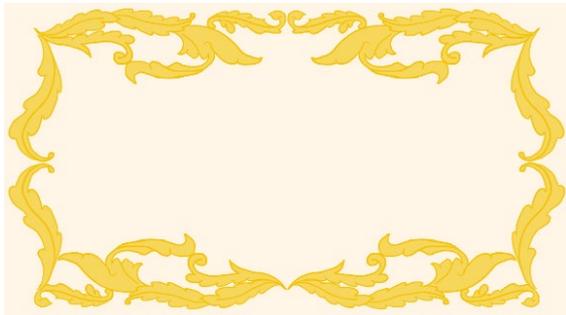
Gambar 14. Desain Background Chapter III



Gambar 15. Desain Background Chapter IV A



Gambar 16. Desain *Background Chapter IV B*



Gambar 17. Desain *Background Menu*

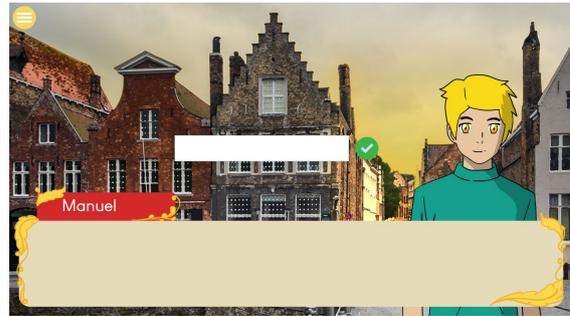
Interaktifitas

Game visual novel dimainkan dengan membaca cerita melalui teks pada *message box*. Untuk membaca teks berikutnya pemain perlu mengetuk layar (kecuali pada tombol *option*), namun pemain tidak dapat kembali ke teks sebelumnya. Ketika menjumpai percabangan cerita pemain akan menemui dua tombol di layar untuk dipilih. Pilihan yang diambil pemain akan membawa alur cerita yang berbeda. Pemain dapat menyimpan *progress* permainan dengan mengetuk tombol *option* dan pilih *save*. Pemain dapat melanjutkan permainan yang sudah disimpan pada menu *Load*.

Aplikasi pada Media Interaktif



Gambar 18. Desain *Title Screen Interface*



Gambar 19. Desain *In-game Input Name Interface*



Gambar 20. Desain *In-game Conversation Interface*



Gambar 21. Desain *Menu Screen Interface*

Hasil Uji Coba

Sebanyak 43 responden telah memainkan *game visual novel* dari perancangan ini dan mengisi *google form*. Uji coba ini dilakukan sebelum *game* dipublikasikan di *google playstore*. 76,7% sempat mengalami *error* selama bermain dan telah diperbaiki. 79,1% responden menjawab dapat mengikuti dan memahami argumentasi ateisme dan teisme di dalam *game*, 18,6% menjawab mungkin dan 2,3% menjawab tidak. Beberapa masukan lain yang diberikan yaitu memperbaiki kesalahan ketik, memperbesar text dan memberikan *voice over* pada dialog. Cerita yang diangkat dinilai sudah cukup menarik. Sebagian responden mengatakan *game* ini menarik dan berbobot, sebagian lain mengatakan *game* cenderung berat dan membosankan. Hal ini dikarenakan tidak semua responden mengetahui bahwa *game* ini digunakan sebagai media pembelajaran, sehingga ada ekspektasi untuk mencari hiburan dan menghabiskan waktu luang. Ketika dimainkan dan ternyata terdapat istilah

akademis yang mau tidak mau harus ada, responden merasa berat dan diajak berpikir alih-alih menghabiskan waktu luang.

Kesimpulan

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dengan memainkan *game visual novel* ini dapat ditarik beberapa kesimpulan, yang pertama *game* yang dirancang efektif menyampaikan materi sehingga pemain mampu memahami ateisme dan bagaimana memberikan tanggapan baik positif maupun negatif terhadap konsep ateisme. Kedua, bila dipandang sebagai *game*, perancangan ini cukup berat karena membawa pemain untuk berpikir dalam. Sedangkan bila dipandang sebagai media pembelajaran, perancangan ini inovatif menawarkan metode belajar yang baru. Ketiga, pemain dapat merasakan simulasi bagaimana berdialog dengan seorang ateis. Terakhir, materi dalam *game visual novel* ini terbatas hanya pada pandangan umum dari masing-masing tokoh ateis guna membatasi durasi bermain. Kehadiran dosen di kelas untuk melanjutkan diskusi dan memperjelas bagian yang tidak dimengerti tetap diperlukan.

Saran

Beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk melanjutkan maupun membuat perancangan sejenis, yang pertama mengembangkan cerita dengan percabangan yang lebih unik dan *multiple ending* yang beragam untuk menambah keseruan. Kedua, menambahkan animasi dalam permainan agar visual tidak monoton yang dapat menyebabkan kejenuhan. Ketiga, membuat *quest/achievement* sebagai *gimmick* untuk memberikan lebih banyak aspek *fun* dalam *game*. Terakhir, akan lebih baik bagi perancang untuk menguasai bahasa pemrograman seperti *html* dan *javascript* agar dapat mengatasi *bug* dan mengembangkan *game* lebih jauh.

Daftar Pustaka

Atheist Alliance International. "Country Data: Indonesia". Atheist Alliance International, 2020, <https://www.atheistcensus.com/country> accessed 3 March, 2020.

Cavallaro, D. 2010. *Anime and the Visual Novel: Narrative Structure, Design and Play at the Animation and Computer Games*. North Carolina: McFarland & Company, Inc.

Central Connecticut State University. "World's Most Literate Nations Ranked". Central Connecticut State University, 2016,

<https://webcapp.ccsu.edu/?news=1767&data> accessed 3 March, 2020.

Geisler, N. L. 2012. *The Big Book of Christian Apologetics: an A to Z Guide*. Michigan: Baker Books.

Gunarsa, Y. Singgih D. 2003. *Psikologi Remaja*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

Henry, S. 2010. *Cerdas dengan Game: Panduan Praktis bagi Orangtua dalam Mendampingi Anak Bermain Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Klug, C. & Lebowitz, J. 2011. *Interactive Storytelling for Video Games: A Player-Centered Approach to Creating Memorable Characters and Stories*. Burlington: Focal Press.

Morey, R. A. 1986. *The New Atheism and the Erosion of Freedom*. Phillipsburg, NJ: P&R Publishing Company.

Mohler, R. A. 2008. *Atheism Remix: A Christian Confronts The New Atheists*. Wheaton, Illinois: Crossway Books.

Sarwono, S. W. 1989. *Psikologi Remaja*. Jakarta: Rajawali.