

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan agama memiliki peran yang sangat penting dalam perkembangan anak-anak, Dalam konteks ini, Alkitab adalah salah satu teks suci yang memiliki peran sentral dalam ajaran agama Kristen, berdasarkan prinsip sola scriptura Alkitab Firman Allah adalah pusat satu-satunya instrumen Allah untuk memahami dan memberitakan kebenaran Pribadi dan Karya Allah Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang Alkitab penting dalam memahami ajaran agama Kristen. Pendidikan agama seringkali dihadapkan pada sejumlah tantangan, anak-anak seringkali kurang tertarik pada pelajaran agama yang disampaikan secara konvensional dimana anak-anak belajar dan diajar dengan bantuan alkitab biasa aja tanpa alat bantu lain. Berdasarkan hasil wawancara dan survei guru sekolah minggu kebanyakan anak tidak tertarik dengan alkitab dengan 53.8% anak-anak lebih tertarik saat diajar guru sekolah minggu dengan alkitab biasa di bandingkan jika memakai alat bantu 100% mengatakan anak-anak lebih tertarik tetapi saat di tanyakan apa tantangan mengajar di sekolah minggu 30.8% menyatakan anak-anak kurang tertarik dan 46.2% kekurangan alat bantu, yang menunjukkan bahwa alat bantu yang ada, kurang bagus dan tidak cukup.

Guru sekolah minggu sering membutuhkan alat bantu untuk menciptakan metode pembelajaran yang menarik. Edukasi melalui aplikasi game visual novel dapat membantu anak dan guru sekolah minggu sebagai alat pembelajaran firman Tuhan, dimana anak belajar sekaligus bermain dengan bantuan narasi ramah terhadap anak-anak, gambar, music dan efek suara. Berdasarkan wawancara dan survey 100% guru sekolah minggu menyatakan bahwa game membuat anak menjadi lebih tertarik belajar alkitab, 100% menyatakan mereka butuh alat bantu lebih banyak dan 100% mengatakan bahwa video game cerita dengan cara menampilkan teks dengan gambar dan suara bisa membantu mengajar anak-anak tentang alkitab karena mereka lebih tertarik untuk belajar.

Genre Visual Novel (VN), yang dikenal luas karena fokusnya pada permainan naratif, telah mendapatkan popularitas yang signifikan dalam dekade terakhir. Hingga saat ini tidak ada definisi tunggal yang dapat memandu desain dan analisis dari permainan seperti ini (Camingue, Carstensdottir, & Melcer, 2021). Salah satu contoh game terkait cerita Alkitab antara lain "The Bible" dari steam dimana pengguna akan membaca konten alkitab lalu akan

mengikuti quiz. Contoh lain adalah game “The Parable of the Prodigal Son” yang direferensikan untuk cara membuat visual novel dengan isi alkitab, game “wordscope” dan “Kahoot!” di referensi untuk lebih mengerti cara membuat game puzzle dan quiz. Pemakaian game visual novel oleh guru sekolah minggu yang memakai laptop atau handphone yang memberikan beberapa keuntungan yakni seperti menggunakan gambar, animasi, music dan efek suara untuk membantu anak-anak memvisualisasikan cerita-cerita Alkitab, sehingga lebih mudah dipahami dan diingat. Minigame yang mempunyai berbagai pertanyaan untuk melacak kemajuan pembelajaran anak membantu guru sekolah minggu menentukan jika mereka belajar dengan baik dan bagian mana saja yang tidak dimengerti anak-anak.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalahnya adalah:

- Apakah game ini akan membantu guru sekolah minggu untuk mengajar anak-anak berusia 7-13 tahun tentang alkitab?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah:

- Merancang dan mengembangkan game visual novel berbasis Alkitab yang ditujukan untuk membantu guru sekolah minggu mengajar anak-anak berusia 7-13 tahun tentang alkitab.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Bagi guru sekolah minggu, aplikasi yang dibuat ini bermanfaat untuk membantu mengajar anak di dalam gereja sekolah minggu
2. Bagi penulis, penelitian ini bermanfaat untuk mengetahui pentingnya user experience, desain game untuk target suatu kelompok tertentu

1.5 Ruang Lingkup

- Target pengguna adalah guru sekolah minggu yang mengajar anak rentang usia 7-13 tahun
- Tempat uji coba dilakukan di gereja Alpha Omega
- Dasar dari semua voice line adalah menggunakan TTS Andy dari Microsoft Azure melalui aplikasi Balboka
- Game dibuat dalam bentuk visual novel menggunakan narasi, gambar dan music untuk menceritakan cerita tentang alkitab, juga mempunyai bagian minigame untuk interaksi dengan pemain.
- Jumlah visual novel yang dibuat sebanyak empat cerita:
 1. Yesus memberi makan 5000 orang
 2. Yesus menceritakan cerita orang samaria yang baik hati
 3. Yesus menceritakan domba dan dirham yang hilang
 4. Cerita para rasul
- Setiap cerita akan mempunyai 5 soal pilihan ganda, 5 soal wordle, 1 crossword dengan 5 jawaban, 1 jigsaw puzzle, 1 puzzle swap, dan 1 object search puzzle.
- Setiap cerita akan mempunyai 5 - 10 gambar *background*, dengan setiap karakter penting akan ada gambar.
- Asset yang digunakan adalah yang didapatkan secara gratis atau dibuat sendiri menggunakan *AI Tool* stable diffusion
- Minigame yang dibuat dibatasi menjadi yang sangat sederhana menggunakan mouse aja dengan input keyboard untuk mengetik untuk tidak membuat anak-anak kesusahan untuk mengerti
- Fitur-fitur dasar game adalah:
 - sistem dialog
 - sistem quiz dan minigames
 - sistem save dan lanjut
 - opsi autoplay dialog, kecepatan teks, ukuran teks, dan level audio
- Game akan menggunakan Bahasa Indonesia
- Game akan dibuat menggunakan unreal engine 5.3.2 untuk pc dan mobile
- Disney Pixar Cartoon type B untuk stable diffusion adalah model yang dipakai
- Detail Tweaker LoRA untuk stable diffusion untuk meningkatkan/mengurangi detail sekaligus menjaga gaya/karakter secara keseluruhan

- Pengujian dilakukan dengan cara membagi anak sekolah ke dalam 2 kelompok. Kelompok pertama akan menggunakan game dan kelompok kedua tidak memakai game, kemudian dilakukan tes terhadap kedua kelompok ini dan dibandingkan tingkat pemahamannya.
- Pengujian akan dilakukan di gereja Alpha Omega dengan menggunakan analisis Uji Hipotesis, Uji Hipotesis merupakan sebuah Uji Statistik yang berguna untuk memvalidasi suatu pernyataan atau asumsi yang telah didefinisikan
- pengambilan data untuk pengujian akan menggunakan survei dan wawancara