

Video Game dan Iman Katolik: Studi Kualitatif 'That Dragon, Cancer' pada Kalangan Misdinar di Kota Batam

Video Game and Catholic Faith: Qualitative Study on 'That Dragon, Cancer' among Acolyte in Batam City

Tony Wibowo¹, Aloysius Edward Marselino Dolok Saribu²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam^{1,2}

How to cite :

Wibowo, T., & Saribu, A. E. M. D. (2023). Video game dan iman Katolik: Studi kualitatif 'That Dragon, Cancer' pada kalangan misdinar di Kota Batam. *Serat Rupa Journal of Design*, 7(1), 61-72.
<https://doi.org/https://doi.org/10.28932/srjd.v7i1.5797>

Abstrak

Video game merupakan sarana hiburan khususnya di kalangan anak-anak dan remaja, termasuk misdinar. Beberapa *video game* menggunakan narasi sebagai dialog untuk menyampaikan cerita dalam video game. Salah satu *video game* yang banyak berfokus pada narasi adalah video game That Dragon, Cancer. *Video game* ini menceritakan sebuah keluarga yang memiliki seorang anak yang menderita kanker otak. Dalam video game tersebut, ditampilkan perjuangan setiap anggota keluarga menghadapinya dalam sajian visual yang *surreal* dan penuh teka-teki. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah dengan memainkan video game That Dragon, Cancer dapat menginspirasi pandangan positif tentang iman Katolik di kalangan misdinar. Penelitian ini melibatkan 30 orang misdinar yang semuanya memainkan video game tersebut tanpa konteks dan kemudian diwawancarai. Temuan penelitian mendapati bahwa video game That Dragon, Cancer mampu menciptakan pandangan positif tentang iman Katolik melalui narasi dan desain video game, serta menunjukkan kepada kita untuk menerima kematian dan percaya kepada Tuhan.

Correspondence Address:

Aloysius Edward Marselino Dolok Saribu, Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam
Balo-Sei Ladi, Jl. Gajah Mada, Tiban Indah, Kec. Sekupang, Kota Batam, kepulauan Riau 29426, Indonesia
Email: 1931145.aloyusius@uib.edu

Kata Kunci

Video game, Seminar, Survei, That Dragon, Cancer

Abstract

Video games are a means of entertainment especially among children and adolescent, including acolyte. Several video games use narration as dialogue to convey the story in video games. One of the video games that heavily focused on narrative is the video game That Dragon, Cancer. This video game tells of a family who has a child who has brain cancer. In that video game, it shows struggle of each family member deal with it in a surreal and enigmatic visual presentation. This study aims to prove is it possible to have positive view on Cotholic faith among acolytes by playing the video game That Dragon, Cancer. This study involved 30-acolyte which all of them play the video game without context and then we interviewed them. We found that the video game That Dragon, Cancer could create positive



© 2023 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

views of Catholic faith through narratives and video game design that show us to accept death and belief in God.

Keywords

Video game, Seminar, Survey, That Dragon, Cancer

PENDAHULUAN

Video game adalah salah satu sarana media bermain yang banyak digunakan di seluruh dunia dan dapat dimainkan oleh semua kalangan mulai dari anak-anak hingga dewasa. Sebagian besar bermain *video game* menggunakan *smartphone* untuk bermain *video game*. *Video game* juga bisa dapat mempersingkat waktu reaksi dan juga meningkatkan fungsi memori dan atensi. *Video game* juga bisa membuat kita berpikir lebih matang dalam memilih pendapat atau jawaban untuk mendapatkan cerita yang memiliki akhir yang bagus, walaupun terkadang kita tidak perlu berpikir untuk memiliki akhir yang bagus (Dale dkk., 2020).

Dalam beberapa *video game*, ada yang menggunakan narasi sebagai dialog yang dicapai ke pemain dengan cerita sedih atau bahagia yang terjadi di keadaan atau situasi tertentu. Contoh *video game* yang menggunakan narasi adalah: *Ghost of Tsushima* (Zimmerman, 2020), *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), *God of War* (Jaffe, 2005), dan *Assassins Creed* (Désilets dkk., 2007). *Video game* tersebut memiliki narasi yang bagus dan bisa dicapai ke pemain yang mendengarkan kisah cerita dari *video game* itu (*Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, 2019). Salah satu *video game* yang memiliki narasi yang kuat adalah *That Dragon, Cancer*. *Video game* tersebut menunjukkan kisah seorang anak yang memiliki kanker dari lahir. Dalam *video game* itu kita bisa mendengar perkataan tentang betapa cemas, takut dan doa; dan waktu keluarga dengan Joel dan kakak laki-lakinya. *That Dragon, Cancer* adalah *video game* teka-teki eksplorasi dan eksplorasi terbatas dari beberapa pengaturan saat narasi berlangsung. Sepanjang jalan, para pemain dipengaruhi oleh harapan, rasa sakit, dan keyakinan orang tua yang merawat anak tercinta dengan kanker stadium akhir. *Video game* ini digunakan sebagai media ajar di sebuah seminari dan selanjutnya dilakukan eksperimen (*Encyclopedia of Computer Graphics and Games*, 2019). Dari hasil eksperimen, ditemukan bahwa *video game* ini mampu meningkatkan empati calon pastor terhadap kematian dalam keluarga. *Video game* *That Dragon, Cancer* memiliki desain yang sangat sederhana dikarenakan *video game* ini berfokus pada cerita. Fitur dalam *video game* ini sangat mudah untuk dipahami karena dalam *video game* ini hanya membutuhkan *mouse*, *keyboard* dan *earphone* atau *headset* untuk memainkan dan mendengarkan cerita yang disampaikan dalam *video game* *That Dragon, Cancer*.

Pandemi COVID-19 yang berlangsung secara global dalam waktu dua tahun membuat kita beradaptasi dengan keadaan kenormalan baru. Salah satu kegiatan pre-pandemi yang masih belum kita nikmati seperti dulu adalah beribadah. Banyak remaja misdinar dan anak muda harus mengikuti ibadah secara daring. Kondisi tersebut menyebabkan pengikisan terhadap iman. ini terbukti dengan jumlah view misa daring pada paskah 2020 yang jauh lebih tinggi dari 2021 (Sumaryanto dkk., 2022). Diperlukan cara-cara untuk menyegarkan iman yang dapat diterima dan disenangi oleh generasi Z. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk

mengevaluasi pengaruh *video game: That Dragon, Cancer* untuk menyegarkan iman Katolik di antara remaja misdinar di kota Batam.

Penelitian yang dilakukan oleh (Auxier, 2018) yang menjadi landasan dari penelitian ini. Jurnal ini menjelaskan *video game* *That Dragon, Cancer* sebagai materi belajar kepada calon pastor pada seminari dengan pendekatan kualitatif. Penelitian yang dilakukan dengan meminta peserta seminar memainkan *video game* ini secara pribadi yang setelah itu dilakukan wawancara. Dari hasil wawancara, *That Dragon, Cancer* dapat digunakan dalam studi teologi bagi peserta seminari. Responden melaporkan pentingnya pelayanan yang lebih saleh, menjadi pastor yang memiliki empati dan kasih terutama kepada keluarga yang berduka. Beberapa responden bahkan mengajukan pertanyaan mendalam untuk refleksi alkitabiah dan teologis.

Penelitian terdahulu lainnya oleh de Wildt dan Aupers (2020) meneliti tentang bagaimana berperan main dengan agama lain dalam *video game* yang mempengaruhi pandangan dunia pemain? Metode dalam jurnal ini menggunakan metode kualitatif. Jurnal ini melakukan penelitian studi kasus dengan mewawancarai 20 pemain internasional dengan latar belakang agama yang berbeda. Dari analisis penelitian ditemukan bahwa pemain dari keyakinan yang berbeda akan mengambil pandangan dunia yang berbeda saat memainkan peran beda agama lainnya. Contohnya seperti: ateis merelatifkan posisi mereka sendiri, membuka keabsahan klaim agama, atau dengan sengaja merangkul logika dan makna tertingginya dalam konteks dunia permainan. Pada gilirannya, orang Kristen, ateis, Hindu, dan lainnya beralih di antara kepercayaan satu sama lain, membandingkan tradisi dan terkadang, berdasarkan proses ini, menarik kesimpulan tentang kesamaan yang mendasari agama-agama dunia.

Penelitian selanjutnya oleh Thomas (2021) yang mewawancarai perancang *video game*, Ryan Kaufman dalam mendiskusikan *Telltale Games, Star Wars, Harry Potter*, dan bagaimana *video game* bisa mengubah kita. Dalam jurnal ini, ada dialog wawancara Thomas dengan Ryan Kaufman. Mereka membahas tentang bagaimana Kaufman bekerja sama dengan *Telltale*, menghadapi para pemain yang memainkan *video game* *Harry Potter*, dan bagaimana *Telltale* membuat *video game* yang menang tidak hanya dengan *action* melainkan dengan teka-teki.

Penelitian selanjutnya oleh Quwaider dan Duwairi (2019) yang meneliti tentang dampak *video game* pada pemain seperti perilaku dan emosional saat bermain *video game*. Metode yang digunakan dalam jurnal ini adalah *multimethod*. Penelitian yang dilakukan dalam jurnal ini adalah melakukan survei dengan memberikan kuesioner dan melakukan pertanyaan langsung di dalam game ke anak-anak/remaja yang sering bermain *video game*. Dari analisis yang jurnal ini dapat, menyimpulkan bahwa *video game* berdampak pada kepribadian pemain, seperti emosi, refleksi, perilaku, motivasi, kebutuhan, cara berpikir dan pendekatan situasi internal dan eksternal. Di sisi lain ada yang mengklaim bahwa *video game* tidak berdampak pada para pemainnya.

Penelitian selanjutnya oleh Formosa dkk. (2022) mengukur moralitas dan dampaknya pada pilihan moral dalam *video game*. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah

eksperimen dan kualitatif. Pada penelitian ini 89 siswa diminta untuk memainkan sebuah *video game* berbasis novel bernama *The Great Fire* dan selanjutnya diberi beberapa soal penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa yang menganggap meteran di dalam *video game* sebagai skor. Sementara itu, beberapa siswa yang lain melihat meteran lebih sebagai panduan moral atau dorongan, tetapi bukan sesuatu untuk diikuti secara membabi buta. Beberapa siswa tidak suka tindakan mereka dinilai oleh meteran, sedangkan yang lain menemukan bahwa nasihat moral meter mendorong refleksi moral lebih lanjut. Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa sikap pemain terhadap pengukur moralitas dalam game adalah kompleks, peka terhadap konteks, dan bervariasi di seluruh *gameplay*.

METODE

Studi ini menggunakan *Video game That Dragon, Cancer* (Green dkk., 2016). *Video game* ini secara naratif menceritakan keluarga yang memiliki bayi bernama Joel Green. Bayi ini berumur empat tahun dan menderita kanker tingkat akhir. *Video game* ini menceritakan tentang berbagai kisah keyakinan, harapan, depresi, dan penerimaan pada kematian. Mekanisme *video game* ini sangat sederhana dan tidak perlu kemampuan khusus untuk memainkannya. Secara tampilan, *video game* ini mengambil gaya *surrealis*, yakni elemen naratif ditampilkan dalam bentuk yang tidak alamiah. Terlebih lagi dengan figur wajah pada setiap karakter yang tidak jelas membuat ekspresi dan emosi sepenuhnya ditunjukkan secara artistik visual (Sainio, 2022). Cukup banyak presentasi dalam *video game* ini yang menggunakan pendekatan tidak lazim, seperti: menunjukkan kondisi tenggelam di rumah sakit, menembak sel kanker seperti *arcade shoot-em*, dan simbolisme pada gereja. Pendekatan *surrealis* ini semakin membuat pemain tersentuh pada pikiran bawah sadarnya (Schott, 2020).

Metode kualitatif digunakan dalam penelitian ini untuk menggali persepsi pemain terhadap *video game That Dragon, Cancer*, khususnya terkait iman Katolik. Langkah peneliti diambil untuk menganalisis apakah *video game That Dragon, Cancer* bisa membangun iman Katolik dikalangan remaja misdinar. Perumusan masalah merupakan unsur penting dalam melakukan suatu penelitian. Dengan adanya masalah maka pengambilan data bisa dilaksanakan. Setelah masalah sudah ditemukan, tahap selanjutnya adalah mengembangkan instrumen penelitian. Peneliti meminta setiap responden memainkan *video gamenya* secara pribadi, lalu setelah selesai peneliti melakukan wawancara kepada mereka. Hasil wawancara kemudian dianalisis lebih lanjut untuk mendapatkan kesimpulan.

Penelitian ini merekrut 30 remaja misdinar Katolik di kota Batam untuk memainkan *video game* tersebut, selanjutnya dilakukan wawancara. Setiap responden memainkan *video game* ini secara pribadi dan tidak diberikan konteks pendahuluan sama sekali sebelum diwawancarai. Beberapa tujuan wawancara adalah untuk mengetahui beberapa hal seperti: 1) Apakah anda merasa tersentuh setelah memainkan *video game That Dragon, Cancer*?; 2) Adegan bagian mana yang membuat anda berpikir bahwa *video game* ini bisa meningkatkan iman Katolik?; 3) Bagaimana pemahaman remaja misdinar akan mengalami hubungan emosional dengan pengalaman keluarga yang ditinggalkan (Baker dkk., 2020). Setelah para

misdinar memainkan *video game* *That Dragon, Cancer*, peneliti mewawancarai mereka dengan beberapa pertanyaan yang didasarkan dari penelitian (Auxier, 2018) sebagai berikut:

1. Bagaimana desain dan fitur yang diberikan dari *video game* tersebut?
2. Bagian mana dari *video game* tersebut yang membuat anda merasa tersentuh?
3. Bagaimana *video game* ini mengajarkan kamu tentang menerima kematian?

Setelah melakukan wawancara dan memberikan soal, peneliti menganalisis hasil jawaban untuk mencari apakah terdapat hubungan antara *video game* dan *mindset* Agama Katolik, baik dari segi naratif maupun tampilan visual, terhadap iman Katolik dikalangan misdinar di kota Batam.

HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian yang dilakukan kepada 30 anak remaja misdinar Katolik berdasarkan hasil wawancara peneliti:

1. Tidak ada jawaban yang mudah untuk beberapa masalah.

Dalam *video game* *That Dragon, Cancer* ada beberapa remaja misdinar merasa sulit dalam memilih adegan yang membuat mereka tersentuh. Beberapa adegan yang dipilih antarlain: adegan Joel dan ayahnya dirumah sakit. Ayahnya berusaha menenangkan Joel ketika dia tidak dapat menahan cairan apa pun karena efek samping kemoterapi. Dan adegan bagian ibu dan Joel bermain balapan di rumah sakit untuk membahagiakan Joel. Ketidakberdayaan orang tua yang merawat anaknya yang menderita terlihat sangat jelas bagi pemain, yang juga merasa 'terjebak' di dalam ruangan selama segmen ini. Seorang remaja misdinar merenungkan tentang adegan ini: "Pada bagian ini kami harus mengecilkan volume suara kami, karena tangisan anak kecil itu terasa sangat kuat. Kami sedikit bisa merasakan rasa sakit yang dialami oleh anak kecil tersebut."

Dari hasil pengujian, *video game* ini dapat menimbulkan perasaan bahwa dalam kehidupan ada kondisi yang sulit sehingga seakan-akan tidak ada jalan keluar. Beberapa responden menyebutkan berserah diri kepada Tuhan adalah mungkin satu-satunya jalan yang bisa dilakukan. Mayoritas responden mengakui bahwa tidak punya solusi yang tepat apabila dihadapkan pada kondisi yang ditampilkan pada *video game* tersebut.



Gambar 1. Adegan Joel bersama Ayahnya
Sumber: Green (2016)

2. Makna dalam *video game* yang membantu iman remaja misdinar

Melalui *video game* ini, remaja misdinar yang memainkan *video game* ini lebih banyak berpikir rohani. Mereka secara terbuka merasakan apa yang dirasakan dalam *video game* ini. Salah satu remaja misdinar mengatakan: “Kita selalu bersyukur... apa yang kita alami, dari suka maupun duka harus kita terima. Dan Tuhan yang membuat hidup kita lebih berarti.”

Dari hasil penelitian, *video game* ini juga dapat membantu meningkatkan iman remaja misdinar Katolik. Mereka dapat berpikir secara Katolik, menerima jalan yang diberikan Tuhan, dan selalu berdoa kepada Tuhan. Hasil responden yang dikumpul menyebutkan percaya kepada Tuhan karena takdir tidak bisa diubah dan kita harus banyak berdoa kepada Tuhan. Mayoritas responden mengatakan bahwa memainkan *video game* ini bisa meningkatkan iman Katolik.



Gambar 2. Adegan dalam gereja
Sumber: Green (2016)

3. Tanggung jawab yang dibawa masing-masing

Beberapa pertanyaan terakhir membuat para remaja misdinar berpikir posisi atau peran mana yang ingin mereka rasakan. Mayoritas responden memilih peran yang dimainkan dalam *video game* itu. Ada juga remaja misdinar yang dengan sengaja tidak memilih peran yang

dicantumkan. Remaja misdinar itu berkata: "Jika kami berada diposisi itu, kami tidak mau memilih karena setiap manusia mempunyai kewajiban dan mempunyai tanggung jawab."

Dari hasil penelitian mengenai pemilihan peran yang ingin dirasakan dalam cerita *video game*, responden menyatakan tidak bisa memilih peran hanya karena peran tertentu tidak perlu berusaha maksimal. Responden menyadari bahwa setiap peran yang ada pasti memiliki tanggung jawab. Hasil responden yang terkumpul menyebutkan banyak yang memilih peran yang ada di *video game* untuk merasakan perasaan setiap karakter dan menghindari perasaan kehilangan ditinggal oleh orang terkasih.



Gambar 3. Adegan orangtua Joel di dalam rumah sakit
Sumber: Green (2016)

4. Kehilangan orang yang dicintai

Kehilangan orang tersayang membuat kita merasa depresi, kehilangan kendali, tidak bisa menerima, dan menyalahkan Tuhan karena tidak melakukan apa kita mau. Tetapi kita tidak boleh berpikir terus seperti itu, karena kita tidak bisa melakukan kehendak Tuhan. Kita harus percaya dan berdoa kepada Tuhan untuk karunia dan keselamatan bagi orang yang sudah di panggil oleh Tuhan. Satu remaja misdinar pernah merasakan kehilangan orang yang disayang/dicintai. Remaja misdinar itu berkata: "Kami pernah merasakan keluarga kami meninggal di depan (hadapan) kami. Di awal kami tidak ada perasaan sedih, tetapi setelah (ia) dimakamkan, timbul perasaan sedih kami terhadap keluarga kami yang meninggal itu."

Dari hasil penelitian, pasti akan merasa sedih jika orang yang kita sayangi meninggalkan kita. Kita hanya bisa melakukan yang terbaik dan berdoa kepada Tuhan agar orang yang kita cintai dibangkitkan dan berada di sisi Tuhan. Dengan begitu, kita sebagai ciptaan-Nya yang masih ada di dunia ini tidak perlu bersedih selamanya dan menghibur saudara kita yang kehilangan keluarga tercintanya. Hasil responden yang terkumpul menyatakan bahwa banyak yang bersedih jika keluarga yang dicintai meninggal, tetapi mereka berdoa kepada Tuhan dan percaya bahwa Tuhan telah menyediakan tempat bagi orang yang meninggal. Mayoritas responden mengatakan mereka pasti sedih jika orang tersayang itu meninggal.



Gambar 4 Adegan seakan tenggelam dalam kesedihan
Sumber: (Green (2016))

5. Mengajarkan untuk menerima kematian

Dalam dunia ini, manusia mati satu per satu dan banyak saudara yang meninggal tidak bisa menerima kepergian orang yang disayang. Sama seperti yang dialami oleh ayah Joel yang berada di cerita *video game* itu. Ayah Joel tidak bisa menerima kematian anaknya karena dia sangat menyayangnya. Tetapi dia bisa menerima kematian anaknya dan berdoa kepada Tuhan supaya anaknya tenang di sisi-Nya. Ada remaja misdinar yang berkata sedemikian: “Jalan yang sudah diberikan itu merupakan jalan yang terbaik, kita harus menerima apa yang sudah ditakdirkan dan percaya.”

Dari hasil penelitian, banyak yang tidak bisa menerima kematian. Tetapi kita diajarkan bahwa kematian itu adalah awal dari kebangkitan dan kita sebagian ciptaan Tuhan mengerti bahwa kita mati untuk dia dan kita bangkit untuk dia. Hasil responden yang terkumpul menyatakan bahwa mereka percaya kepada Tuhan karena adanya kebangkitan di antara orang yang sudah meninggal. Mayoritas responden mengatakan mereka menerima kematian karena ajaran yang diberikan oleh Tuhan.



Gambar 5. Adegan bagian akhir
Sumber: Green (2016)

6. Desain dan fitur dalam *video game* narasi

Dalam *video game*, desain dan fitur diutamakan untuk membantu pemain merasakan sensasi yang dibuat oleh pencipta *video game* tersebut seperti; bentuk desain karakter yang sangat jelas, area yang mudah dipahami, dan fitur pergerakan karakter serta adegan yang sangat bagus. Selain itu, *video game* That Dragon, Cancer juga mengutamakan jalannya cerita yang ada di dalam *video game* tersebut. Ada remaja misdinar mengatakan: “Secara desain, *video game* ini menampilkan visual yang sederhana, namun ada beberapa adegan yang memperlihatkan sesuatu yang menyeramkan seperti perubahan warna latar secara mendadak. Dan untuk fiturnya cukup mudah untuk dimengerti dan simpel.”

Dari hasil penelitian, beberapa responden menyatakan tidak menyukai desain yang diberikan dari *video game* That Dragon, Cancer karena desain yang ditampilkan sangat kurang, seperti kurangnya eksplorasi desain pada bagian karakter, kurang mengerti mengenai apa yang ditampilkan atau difokuskan dalam *video game*, dan serta latar belakang yang tiba-tiba berubah. Sedangkan mengenai fitur dalam *video game* That Dragon, Cancer, responden menyatakan walaupun mudah dalam pengoperasiannya, terkadang terasa sulit untuk dipahami karena *video game* ini berfokus pada mendengarkan cerita serta menggunakan *keyboard* dan *mouse* untuk bergerak dan melihat sekeliling.



Gambar 6. Desain dari Video game That Dragon, Cancer
Sumber: Green (2016)



Gambar 7. Salah satu desain yang di tampilkan dalam video game That Dragon, Cancer
Sumber: Green (2016)

PEMBAHASAN

Video game *That Dragon, Cancer* dapat membangun iman remaja misdinar Katolik karena *video game* ini memperlihatkan bagaimana keadaan keluarga yang sedang mengalami penderitaan anaknya yang mendapatkan penyakit kanker. Dalam *video game* ini, pengguna diuji untuk merasakan keadaan yang ada dalam *video game* tersebut, yaitu merasakan perasaan orang tua yang kehilangan anaknya. *Video game That Dragon, Cancer* memiliki motif berbeda dari *video game* yang sering dimainkan oleh anak remaja misdinar sekarang. *Video game* ini bisa membantu mengubah pola pikir seseorang di sekitarnya dan juga dapat merasakan kehilangan seseorang keluarga yang disayang, menerima kepergian/kematian seseorang, dan berdoa kepada Tuhan untuk seseorang yang telah meninggal dunia agar selalu berada disisi-Nya.

Video game jelas memiliki potensi yang sangat menarik khususnya dalam konteks iman, karena *video game* secara tradisional bertujuan untuk menghibur orang yang memainkannya. Namun, dengan adanya pertumbuhan pada industri *video game*, diharapkan pembuatan narasi, visual, serta kemampuan bercerita *video game* mampu memberikan makna yang lebih dari sekedar hiburan *hedonisme* belaka. *Video game* jika dipandang dari konteks pendidikan memiliki kelebihan yang luar biasa karena sifatnya yang interaktif membuat pemainnya mengambil tindakan, mengambil keputusan, dan melihat secara langsung hasil dari tindakannya tersebut secara visual (Hanes & Stone, 2019; Hodge dkk., 2019; Nugraha dkk., 2020). Hal ini berbeda jika dibandingkan dengan video atau animasi yang bersifat linear, sehingga tidak ada interaksi dari penonton yang mampu mengubah secara signifikan konten dari media. Selain itu, karena konteks lingkungan *video game* adalah digital, maka pengembang *video game* dapat mengembangkan segala bentuk skenario, lingkungan, naratif dan konteks tanpa perlu mengorbankan apapun. *Video game* bertema agama, khususnya agama Katolik, sudah cukup banyak beredar di pasaran. Ada *video game* yang menggambarkan agama Katolik sebagai ide yang positif, namun ada pula yang negatif. Selain *That Dragon, Cancer*, terdapat pula *video game* *Wanderlight: A Pilgrim's Adventure* yang mengisahkan kisah seorang pengembara yang menyebarkan injil Kristiani.

Kenyataannya, *video game* banyak yang tidak sesuai dengan iman Katolik. Bahkan banyak konten *video game* yang memandang rendah agama, bahkan memiliki konten yang melawan 'Tuhan' sebagai musuh. *Video game* juga dapat membuat ketagihan, membuat pemainnya berkata kasar pada pemain lain, mendorong perilaku *cyber-bullying*, dan membuat orang menjauh dari Tuhan (Ferguson dkk., 2022). Namun bukan berarti potensi dari *video game* itu tidak bisa digali untuk menyegarkan iman. Oleh karena itu, perlu dilakukan studi yang lebih lanjut pada sampel berbeda dan konteks yang berbeda untuk menggali potensi dari *video game*, yang akan menjadi penelitian kami selanjutnya.

PENUTUP

Dari hasil penelitian *video game That Dragon, Cancer* bisa meningkatkan iman remaja misdinar. Dalam *video game* ini kita diajarkan untuk belajar yang namanya menerima kematian, kasih

sayang orang tua yang sepenuh hati untuk anak tercinta, memberikan empati, dan percaya kepada Tuhan bahwa orang yang meninggal akan naik ke surga dan berada di sisi-Nya. *Video game* That Dragon, Cancer memiliki konsep yang berbeda dari *video game* lainnya, yakni melalui alur cerita yang diambil dari kehidupan nyata, kemudahan untuk menguasai gerakan dalam *video game*, dan cerita tersendiri yang khusus untuk setiap adegan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih atas pendanaan penelitian dari Universitas Internasional Batam, dan secara khusus mengucapkan terima kasih kepada Bapak Hendi Sama, Selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer UIB dan Bapak Andreas Supangkat yang mengenalkan kami kepada *video game* That Dragon, Cancer.

DAFTAR PUSTAKA

- Auxier, J. W. (2018). That Dragon, Cancer goes to seminary: Using a serious video game in pastoral training. *Christian Education Journal*, 15(1), 105-117. <https://doi.org/10.1177/0739891318759725>
- Baker, C. E., Brooks-Gunn, J., & Gouskova, N. (2020). Reciprocal relations between maternal depression and child behavior problems in families served by Head Start. *Child Development*, 91(5), 1563-1576. <https://doi.org/https://10.1111/cdev.13344>
- Dale, G., Joessel, A., Bavelier, D., & Green, C. S. (2020). A new look at the cognitive neuroscience of video game play. *Annals of the New York Academy of Sciences*, 1464(1), 192-203. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/nyas.14295>
- de Wildt, L., & Aupers, S. (2020). Pop theology: forum discussions on religion in videogames. *Information, Communication & Society*, 23(10), 1444-1462. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2019.1577476>
- Désilets, P., Raymond, J., & May, C. (2007). *Assassin's Creed*. Ubisoft.
- Encyclopedia of Computer Graphics and Games. (2019). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-08234-9>.
- Ferguson, C. J., Gryshyna, A., Kim, J. S., Knowles, E., Nadeem, Z., Cardozo, I., Esser, C., Trebbi, V., & Willis, E. (2022). Video games, frustration, violence, and virtual reality: Two studies. *Br J Soc Psychol*, 61(1), 83-99. <https://doi.org/10.1111/bjso.12471>
- Formosa, P., Ryan, M., Howarth, S., Messer, J., & McEwan, M. (2022). Morality meters and their impacts on moral choices in videogames: A qualitative study. *Games and Culture*, 17(1), 89-121. <https://doi.org/10.1177/15554120211017040>
- Green, R. (2016). *That Dragon, Cancer*. (Versi 1.0). Numinous Games.
- Hanes, L., & Stone, R. (2019). A model of heritage content to support the design and analysis of video games for history education. *Journal of Computers in Education*, 6(4), 587-612. <https://doi.org/10.1007/s40692-018-0120-2>
- Hodge, S. E., Taylor, J., & McAlaney, J. (2019). (A)morally demanding game? An exploration of moral decision-making in a purpose-made video game. *Media*

and Communication, 7(4), 213-225.

<https://doi.org/https://doi.org/10.17645/mac.v7i4.2294>

Jaffe, D. (2005). *God of War*. Sony Interactive Entertainment.

Nugraha, Y. P., Awalya, A., & Mulawarman, M. (2020). Predicting video game addiction: The effects of composite regulatory focus and interpersonal competence among Indonesian teenagers during COVID-19 pandemic. *Islamic Guidance and Counseling Journal*, 4(1).
<https://doi.org/https://doi.org/10.25217/igcj.v4i1.1199>

Quwaider, M., & Duwairi, A. A. a. R. (2019). The Impact of video games on the players behaviors: A survey. *The 10th International Conference on Ambient Systems, Networks and Technologies (ANT)*

Sainio, T. (2022). Effects of graphical style and location on video game art
<https://www.utupub.fi/handle/10024/153847?show=full>

Schott, G. R. (2020). Physical death, digital life, and post-self: That dragon, cancer as a digital memorial. In (pp. 85-103). *designboom*.
<https://www.designboom.com/project/digital-memorial-cemetery/>

Sumaryanto, T. O., Sudhiarsa, R. I. M., Manik, R. P., Donatus, S. K., & Dewa, F. P. (2022). Pemaknaan baru konektivitas dalam Gereja sebagai Tubuh Mistik Kristus melalui misa live streaming. *Studia Philosophica et Theologica*, 22(2), 181-203.
<https://doi.org/https://doi.org/10.35312/spet.v22i2.439>

Thomas, C. (2021). Interview: Acclaimed game designer Ryan Kaufman discusses Telltale Games, Star Wars, Harry Potter, and How video games can transform us. *Arts*, 10(3), 46. <https://doi.org/> <https://doi.org/10.3390/arts10030046>

The Witcher 3: Wild Hunt. (2015). CD Projekt

Zimmerman, C. (2020). *Ghost of Tsushima*. Sucker Punch Productions.