

**PERANCANGAN *GAME DESIGN* MENGGUNAKAN DDE
FRAMEWORK PADA GIM HOROR SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AL-QURAN**



SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Komputer pada Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak

Oleh:

Rifqi Fauzi Ramadhani

2100654

**PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
KAMPUS UPI DI CIBIRU
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PERANCANGAN *GAME DESIGN* MENGGUNAKAN DDE
FRAMEWORK PADA GIM HOROR SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN AL-QURAN**

Oleh
Rifqi Fauzi Ramadhani
2100654

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh
gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak

© Rifqi Fauzi Ramadhani
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2025

Hak cipta dilindungi Undang-Undang

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian dengan dicetak
ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa seizin penulis

HALAMAN PENGESAHAN

Rifqi Fauzi Ramadhani

PERANCANGAN *GAME DESIGN* MENGGUNAKAN *DDE FRAMEWORK* PADA GIM HOROR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AL-QURAN

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Dian Anggraini, S.ST., M.T.

NIP 920190219930526201

Pembimbing II



Hendriyana, S.T., M. Kom.

NIP 920190219870504101

Mengetahui,

Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak



Mochamad Iqbal Ardimansyah, S.T., M. Kom.

NIP 9201190219910328101

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifqi Fauzi Ramadhani
NIM : 2100654
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak
Judul Skripsi : Perancangan *Game Design* Menggunakan DDE
Framework Pada Gim Horor Sebagai Media
Pembelajaran Al-Qur'an

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri. Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali pada bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, Agustus 2025



Rifqi Fauzi Ramadhani
2100654

PERNYATAAN KLARIFIKASI DAN PENEGASAN

Dengan ini saya penulis skripsi berjudul “Perancangan *Game Design* Menggunakan *DDE Framework* Pada Gim Horor Sebagai Media Pembelajaran Al-Qur'an” menyatakan bahwa penelitian ini berfokus pada kajian akademis di bidang desain gim dan pengalaman pengguna. Tujuan utamanya adalah merancang sebuah konsep permainan sebagai media belajar Al-Qur'an yang interaktif dan menarik.

1. Penelitian ini adalah sebuah studi perancangan, bukan kajian teologis atau fatwa mengenai penggunaan ayat suci dalam media hiburan. Penilaian utama dalam skripsi ini terletak pada penerapan *DDE Framework* untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Tema horor dipilih bukan untuk mengasosiasikan Al-Qur'an dengan hal mistis melainkan sebagai sebuah strategi desain yang dimanfaatkan untuk meningkatkan fokus, keterlibatan emosional, dan menciptakan pengalaman yang berkesan sehingga materi pembelajaran lebih mudah melekat.
3. Dalam rancangan ini ayat-ayat Al-Qur'an diintegrasikan sebagai inti dari narasi dan mekanika pembelajaran bukan sekadar sebagai mantra atau alat pengusir hantu.
4. Seluruh proses perancangan dilakukan dengan kesadaran penuh untuk tidak merendahkan atau menyepelkan kesucian Al-Qur'an.
5. Narasi dalam permainan yang menggunakan ayat sebagai sarana perlindungan dirancang untuk merefleksikan konsep doa dalam akidah Islam yaitu keselamatan dan perlindungan hanya datang dari Allah SWT.
6. Gim ini diposisikan sebagai media pembelajaran alternatif bukan sebagai pengganti metode belajar Al-Qur'an. Dengan tujuan untuk membangkitkan minat dan motivasi awal, bukan untuk menjadi satu-satunya sumber belajar yang utama dan paling benar.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan tujuan untuk meluruskan niat dan memperjelas ruang lingkup penelitian ini guna menghindari potensi kesalahpahaman. Diharapkan klarifikasi ini dapat menjadi landasan dalam memberikan penilaian yang objektif terhadap karya ilmiah ini.

Bandung, Agustus 2025



Rifqi Fauzi Ramadhani

2100654

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah rabbil 'alamin. Dengan segenap kerendahan hati, penulis memanjatkan puji dan syukur ke hadirat Allah SWT. Atas limpahan rahmat, hidayah, dan kekuatan-Nya, penulis akhirnya dapat merampungkan karya ilmiah yang menjadi puncak perjalanan studi, sebuah skripsi berjudul “Perancangan *Game Design* Menggunakan *DDE Framework* Pada Gim Horror Sebagai Media Pembelajaran Al-Qur'an”. Penyusunan skripsi ini merupakan sebuah perjalanan yang tidak akan terwujud tanpa uluran tangan, doa, dan dukungan tulus dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan rasa hormat dan terima kasih yang mendalam, penulis ingin menghaturkan apresiasi kepada pihak-pihak berikut.

1. Ayah, Ibu, Kakak, Adik, dan seluruh keluarga tercinta yang telah menjadi sumber kekuatan dan motivasi. Terima kasih atas setiap doa yang dilantunkan, motivasi yang tak pernah putus, serta kesabaran yang mengiringi setiap langkah penulis.
2. Bapak Mochamad Iqbal Ardimansyah, S.T., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Rekayas Perangkat Lunak dan Dosen Pembimbing Akademik. Terima kasih atas se seluruh bantuan serta bimbingan akademis yang telah diberikan sepanjang masa perkuliahan.
3. Ibu Dian Anggraini, S.ST., M.T. sebagai dosen pembimbing pertama yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk mengembangkan topik penelitian skripsi ini. Terima kasih atas kesabaran tak terhingga, arahan yang konstruktif, serta waktu dan ilmu yang diluangkan untuk membimbing penulis dari awal hingga akhir.
4. Bapak Hendriyana, S.T., M.Kom. sebagai dosen pembimbing kedua yang selalu memberikan semangat terhadap peneliti. Terima kasih atas wawasan, masukan, dan diskusi yang mencerahkan sehingga penelitian ini dapat lebih terarah dan mendalam.
5. Seluruh dosen dan staf di program studi Rekayasa Perangkat Lunak yang telah berbagi ilmu, pengalaman, dan inspirasi yang tak ternilai harganya.

6. Teman-teman seperjuangan Rekayasa Perangkat Lunak angkatan 2021, terima kasih atas tawa, semangat, dan kenangan tak terlupakan selama kita berjuang bersama.
7. Seluruh responden dan individu yang telah meluangkan waktu untuk terlibat pada penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa karya ini masih jauh dari kata sempurna dan dengan tangan terbuka menerima segala kritik dan saran yang membangun. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai referensi akademis maupun sebagai inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran Al-Qur'an yang inovatif dan relevan dengan zaman.

Bandung, Agustus 2025



Rifqi Fauzi Ramadhani

2100654

PERANCANGAN *GAME DESIGN* MENGGUNAKAN DDE *FRAMEWORK* PADA GIM HOROR SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AL-QURAN

RIFQI FAUZI RAMADHANI

NIM 2100654

ABSTRAK

Metode pembelajaran Al-Qur'an konvensional seringkali gagal menciptakan keterlibatan yang diperlukan bagi audiens muda. Penelitian ini mengkaji perancangan dan evaluasi sebuah gim horor berjudul "JAGA" yang bertujuan menggunakan mekanisme hiburan imersif sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi belajar Al-Qur'an. Perancangan artefak gim dilakukan secara sistematis menggunakan kerangka kerja DDE (*Design, Dynamics, Experience*). Kualitas konten materi dipastikan melalui validasi oleh tiga ahli dengan skor rata-rata 77,67%, sementara evaluasi terhadap pengalaman pengguna dilakukan pada 30 responden menggunakan instrumen *Game Experience Questionnaire* (GEQ). Hasil pengujian GEQ menunjukkan bahwa desain gim berhasil menciptakan pengalaman yang sangat positif dan menarik. Hal ini dibuktikan oleh skor rata-rata yang sangat tinggi pada komponen *Positive Affect* ($M = 3,38$) dan *Sensory and Imaginative Immersion* ($M = 3,33$), serta skor yang sangat rendah pada *Negative Affect* ($M = 0,91$). Penelitian ini menyimpulkan bahwa DDE *Framework* efektif untuk merancang gim horor dan bahwa gim "JAGA" berhasil divalidasi sebagai prototipe media yang menggunakan pengalaman hiburan berkualitas tinggi untuk memfasilitasi pembelajaran Al-Qur'an secara imersif dan memotivasi.

Kata Kunci: *Game Design*, DDE *Framework*, Gim Horor, *Game Experience Questionnaire* (GEQ), Pengalaman Pengguna.

GAME DESIGN USING DDE FRAMEWORK ON HORROR GAME AS A MEDIA FOR LEARNING AL-QURAN

RIFQI FAUZI RAMADHANI

NIM 2100654

ABSTRACT

Conventional methods of teaching the Qur'an often fail to engage young audiences. This study examines the design and evaluation of a horror game titled "JAGA," which aims to use immersive entertainment mechanisms as a means to increase motivation to learn the Qur'an. The game artifact was designed systematically using the DDE (Design, Dynamics, Experience) framework. The quality of the content was validated by three experts with an average score of 77.67%, while user experience evaluation was conducted on 30 respondents using the Game Experience Questionnaire (GEQ) instrument. The GEQ test results showed that the game design successfully created a highly positive and engaging experience. This is evidenced by the very high average scores on the Positive Affect ($M = 3.38$) and Sensory and Imaginative Immersion ($M = 3.33$) components, as well as the very low score on Negative Affect ($M = 0.91$). This study concludes that the DDE Framework is effective for designing horror games and that the "JAGA" game has been successfully validated as a prototype medium that uses high-quality entertainment experiences to facilitate immersive and motivating Quran learning.

Keywords: *Game Design, DDE Framework, Horror Games, Game Experience Questionnaire (GEQ), User Experience.*

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	iv
PERNYATAAN KLARIFIKASI DAN PENEGASAN	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR SINGKATAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.5 Batasan Masalah.....	5
1.6 Lingkup Pembahasan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Penelitian Terkait.....	7
2.2 <i>Game Digital dan Video Games</i>	12
2.3 <i>Serious Horror Game</i>	13
2.4 <i>Game Design</i>	14
2.5 Pembelajaran Al-Qur'an	14
2.6 <i>DDE Framework</i>	15
2.7 <i>Game Experience Questionnaire (GEQ)</i>	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	17
3.1 Desain Penelitian.....	17

3.1.1 Klarifikasi Penelitian.....	18
3.1.2 Studi Deskriptif 1	18
3.1.3 Studi Preskriptif	18
3.1.4 Studi Deskriptif 2	19
3.2 Populasi dan Sampel	20
3.3 Metode Pengumpulan Data	21
3.4 Instrumen Penelitian.....	21
3.4.1 <i>Game Experience Questionnaire</i> (GEQ).....	21
3.4.2 Validasi Ahli	24
3.5 Analisis Data	26
3.5.1 Analisis <i>Game Experience Questionnaire</i>	26
3.5.2 Analisis Validasi Ahli Materi	27
3.6 Alat dan Bahan Penelitian.....	28
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	30
4.1 Implementasi DDE <i>Framework</i>	30
4.1.1 Implementasi Elemen <i>Design</i>	30
4.1.2 Implementasi Elemen <i>Dynamic</i>	46
4.1.3 Implementasi Elemen <i>Experience</i>	47
4.2 Pengujian.....	48
4.2.1 Analisis dan Evaluasi Hasil Validasi Ahli Materi	48
4.2.2 Analisis dan Evaluasi Hasil Pengujian Pengguna	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
5.1 Kesimpulan	54
5.2 Saran.....	54
DAFTAR PUSTAKA	55
LAMPIRAN.....	60

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 <i>Design Research Methodology</i>	17
Gambar 4. 1 Logo JAGA - Gelap Menyimpan Rahasia.....	30
Gambar 4. 2 <i>Moodboard Game JAGA</i>	31
Gambar 4. 3 Dua Latar Permainan.....	31
Gambar 4. 4 Denah Lokasi Permainan	32
Gambar 4. 5 Biografi Karakter Utama.....	33
Gambar 4. 6 Misi Utama.....	35
Gambar 4. 7 Aturan Fundamental	38
Gambar 4. 8 Mekanika Inti	39
Gambar 4. 9 Mekanika Kunci	40
Gambar 4. 10 Alur Antarmuka	42
Gambar 4. 11 Tampilan Antarmuka Menu Utama	43
Gambar 4. 12 Tampilan Antarmuka <i>Loading Screen</i>	43
Gambar 4. 13 Tampilan Antarmuka <i>In-Game Screen</i>	44
Gambar 4. 14 Tampilan Antarmuka Menu Jeda.....	44
Gambar 4. 15 Tampilan Antarmuka Pengaturan	45
Gambar 4. 16 Tampilan Antarmuka Layar Hasil	45
Gambar 4. 17 <i>Core Gameplay Loop</i>	46
Gambar 4. 18 Visualisasi Atmosfer Sensorik <i>Game</i>	47
Gambar 4. 19 Visualisasi Siklus Emosi	48
Gambar 4. 20 Visualisasi Alur Penemuan dan Penyelesaian Masalah.....	48
Gambar 4. 21 Statistik Modul GEQ <i>Core Questionnaire</i>	51
Gambar 4. 22 Statistik Modul GEQ <i>Post-Game</i>	52

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Penelitian Terkait.....	7
Tabel 2. 2 Daftar Kategori dan Sub-Kategori <i>Video Game</i>	12
Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Kuesioner GEQ	21
Tabel 3. 2 <i>Core Questionnaire Module</i>	23
Tabel 3. 3 <i>Post-Game Module</i>	24
Tabel 3. 4 Angket Penilaian Ahli Materi	25
Tabel 3. 5 Interpretasi Skor Rata-rata GEQ	27
Tabel 3. 6 Interpretasi Skor Skala Likert	27
Tabel 3. 7 Kategori Kualitas Materi	28
Tabel 4. 1 Daftar Entitas dalam <i>Game</i>	33
Tabel 4. 2 Daftar Tugas Pemain	35
Tabel 4. 3 Daftar Objek dan Item Interaktif.....	36
Tabel 4. 4 Pemetaan Kontrol <i>Game</i>	39
Tabel 4. 5 Daftar Surat dan Implementasinya dalam <i>Game</i>	41
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Ahli Materi	48
Tabel 4. 7 Hasil Modul GEQ <i>Core Questionnaire</i>	50
Tabel 4. 8 Hasil Modul GEQ <i>Post-Game</i>	51

DAFTAR SINGKATAN

DDE	: <i>Design, Dynamic, Experience</i>
DMI	: Dewan Masjid Indonesia
DRM	: <i>Design Research Methodology</i>
GDD	: <i>Game Design Document</i>
GEQ	: <i>Game Experience Questionnaire</i>
IIQ	: Insitut Ilmu Quran
MDA	: <i>Mechanic, Dynamic, Aesthetic</i>
SDLC	: <i>Software Development Life Cycle</i>
SS	: Sangat Setuju
S	: Setuju
TS	: Tidak Setuju
STS	: Sangat Tidak Setuju
UI	: <i>User Interface</i>
UX	: <i>User Experience</i>

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Validasi Ahli Materi	60
Lampiran 2 Persona Responden	71
Lampiran 3 Tampilan Intro	73
Lampiran 4 Tampilan <i>Loading</i>	75
Lampiran 5 Tampilan Menu	77
Lampiran 6 Tampilan Pengaturan	78
Lampiran 7 Tampilan <i>Gameplay</i>	79
Lampiran 8 Gameflow JAGA	84
Lampiran 9 <i>Game Overview</i>	85

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. N., Dianingati, R. S., & Annisaa', E. (2022). Pengaruh Jumlah Responden terhadap Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Kuesioner Pengetahuan dan Perilaku Swamedikasi. *Generics: Journal of Research in Pharmacy*, 2, 9–15.
- Anwar, M. S., Choi, A., Ahmad, S., Aurangzeb, K., Laghari, A. A., Gadekallu, T. R., & Hines, A. (2024). A Moving Metaverse: QoE challenges and standards requirements for immersive media consumption in autonomous vehicles. *Applied Soft Computing*, 159, 111577.
- Arman, D. (2023). Pengembangan Strategi Pembelajaran Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *JURNAL ILMU PENDIDIKAN & SOSIAL (SINOVA)*, 1, 107–119.
- Arwani, S., & Bakti, A. M. F. (2024). ANALISIS KOMUNIKASI ISLAM DAN GENRE HOROR-RELIGI DALAM FILM QODRAT. *ORASI: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi*, 15.
- Becker, K. (2021). What's the difference between gamification, serious games, educational games, and game-based learning. *Academia Letters*, 209.
- Bijl, A., Veldkamp, B. P., Wools, S., & de Klerk, S. (2024). Serious games in high-stakes assessment contexts: a systematic literature review into the game design principles for valid game-based performance assessment. *Educational Technology Research and Development*. <https://doi.org/10.1007/s11423-024-10362-0>
- Br Sinulingga, J. E., & Sitorus, H. C. K. (2024). Analisis Sentimen Opini Masyarakat terhadap Film Horor Indonesia Menggunakan Metode SVM dan TF-IDF. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 14, 42–53.

- Cash, P., Daalhuizen, J., & Hekkert, P. (2023). Evaluating the efficacy and effectiveness of design methods: A systematic review and assessment framework. *Design Studies*, 88, 101204.
- de Lima, E. S., Silva, B. M. C., & Galam, G. T. (2022). Adaptive virtual reality horror games based on Machine learning and player modeling. *Entertainment Computing*, 43, 100515.
- Dimitriadou, A., Djafarova, N., Turetken, O., Verkuyl, M., & Ferworn, A. (2021). Challenges in Serious Game Design and Development: Educators' Experiences. *Simulation & Gaming*, 52, 132–152.
- Erinsyah, Moh. F., Sasmito, G. W., Wibowo, D. S., & Bakti, V. K. (2024). Sistem Evaluasi Pada Aplikasi Akademik Menggunakan Metode Skala Likert Dan Algoritma Naïve Bayes. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 13, 74–82.
- Freese, M., & Lukosch, H. (2024). The Funnel of Game Design – An Adaptive Game Design Approach for Complex Systems. *Simulation & Gaming*, 55, 323–341.
- Ghodousi Moghadam, S., Mazloun Khorasani, Z., Sharifzadeh, N., & Tabesh, H. (2024). A mobile serious game about diabetes self-management: Design and evaluation. *Heliyon*, 10, e37755.
- Griffiths, M. D., & Pontes, H. M. (2020). The Future of Gaming Disorder Research and Player Protection: What Role Should the Video Gaming Industry and Researchers Play? *International Journal of Mental Health and Addiction*, 18, 784–790.
- Gui, Y., Cai, Z., Yang, Y., Kong, L., Fan, X., & Tai, R. H. (2023). Effectiveness of digital educational game and game design in STEM learning: a meta-analytic review. *International Journal of STEM Education*, 10, 36.
- Hastani, H. (2023). Metode Pembelajaran Al-Qur'an Berbasis Digital Learning. *Al Ghazali*, 6, 115–131.

- Hidayati, N. (2021). Teori Pembelajaran Al Qur'an. *Al Furqan: Jurnal Ilmu Al Quran Dan Tafsir*, 4, 29–40.
- Junior, R., & Silva, F. (2021). Redefining the MDA Framework—The Pursuit of a Game Design Ontology. *Information*, 12, 395.
- Laine, T. H., & Lindberg, R. S. N. (2020). Designing Engaging Games for Education: A Systematic Literature Review on Game Motivators and Design Principles. *IEEE Transactions on Learning Technologies*, 13, 804–821.
- Lyrananda, K. S., Syahputri, N. I., & others. (2022). Pembuatan RPG Horror Survival Game Sejarah Pahlawan Nasional Indonesia Menggunakan Unity Dan C. *SNASTIKOM*, 1, 304–311.
- Maxim, R. I., & Arnedo-Moreno, J. (2025). Identifying Key Principles and Commonalities in Digital Serious Game Design Frameworks: Scoping Review. *JMIR Serious Games*, 13, e54075.
- Moradi, M., & Noor, N. F. B. M. (2022). The Impact of Problem-Based Serious Games on Learning Motivation. *IEEE Access*, 10, 8339–8349.
- Nadhifah, D., Jonemaro, E. M. A., & Wardhono, W. S. (2020). Penerapan Design, Dynamics, Experience (DDE) Framework Pada Perancangan Gim Bermain Peran Karma. *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4, 776–781.
- Novianto, F. A., & Mukhyar, M. (2024). Religiusitas dalam Genre Horor: Eksorsisme dan Kekuatan Spiritual di Film “Kuasa Gelap.” *Religi: Jurnal Studi Agama-Agama*, 20, 199–215.
- Nugraha, A. (2023). Perancangan Boardgame Aksara Lontara Untuk Anak Sekolah Dasar Suku Bugis Melalui Translasi Game Digital Dengan Pendekatan Design, Dynamic, Experience (DDE) Framework. *Tanra: Jurnal Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar*, 10, 305–312.

- Nur Cahyo, A., Azahar, R., & Noufal, M. Z. (2024). GEMAR (Game Belajar Al-Qur'an) : Inovasi Desain Belajar Al-Qur'an Berbasis Game Interaktif. *Elektriase: Jurnal Sains Dan Teknologi Elektro*, 13, 128–134.
- Paraschos, P. D., & Koulouriotis, D. E. (2023). Game Difficulty Adaptation and Experience Personalization: A Literature Review. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 39, 1–22.
- Permata, R. D., & Nugrahani, R. (2023). Validasi Ahli pada Pengembangan Media Puzzle Book untuk Anak Usia 4-5 Tahun. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6, 5286–5289.
- Pyae, A., Ravyse, W., Luimula, M., Pizarro-Lucas, E., Sanchez, P. L., Dorado-Diaz, I. P., & Thaw, A. K. (2023). Exploring User Experience and Usability in a Metaverse Learning Environment for Students: A Usability Study of the Artificial Intelligence, Innovation, and Society (AIIS). *Electronics*, 12, 4283.
- Qaffas, A. (2020). *An operational study of video games' genres*.
- Riswandi, R., & Permadi, I. (2024). Memahami Minat Generasi Milenial dalam Tontonan Film Horor Indonesia. *Jurnal Ekonomak*, 10. Retrieved from <https://ejournal.stiepgri.ac.id/index.php/ekonomak/article/view/406>
- Ruwaida, H., Fitriah, R., Khadijah, S., & Annajwa, T. (2025). PENGARUH FILM HOROR TERHADAP SENTIMEN TAKHAYUL MASYARAKAT. *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, Dan Budaya*, 4, 1056–1073.
- Sousa, M., Pais Antunes, A., Pinto, N., & Zagalo, N. (2022). Serious Games in Spatial Planning: Strengths, Limitations and Support Frameworks. *International Journal of Serious Games*, 9, 115–133.
- Supriadi, U., & Anwar, S. (2022). Tingkat Literasi Membaca Al-Qur'an Mahasiswa di Perguruan Tinggi Umum (Studi Terhadap Mahasiswa Mata Kuliah PAI Semester Ganjil Tahun 2019-2020 di Universitas Pendidikan Indonesia). *Proceeding Annual Conference on Islamic Religious Education*, 2.

- Toha, A., Azis, A., Huda, Q., & Abdurrahman, A. (2024). Peran Penyuluhan Agama Dalam Mengatasi Buta Aksara Al-Quran Bagi Remaja. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4, 203–211.
- Tsai, Y., & Tsai, C. (2020). A meta-analysis of research on digital game-based science learning. *Journal of Computer Assisted Learning*, 36, 280–294.
- Zubek, R. (2020). *Elements of Game Design*.