

## ABSTRAK

*Perkembangan game interaktif membuka peluang pemanfaatan game sebagai media edukasi sosial yang lebih partisipatif dibandingkan media konvensional. Game Be in My Shoes for Once dikembangkan sebagai interactive narrative game berbasis personal computer untuk meningkatkan empati dan kesadaran terhadap isu kekerasan, khususnya kekerasan dalam rumah tangga, perundungan, dan pelecehan seksual. Penelitian ini bertujuan mengevaluasi efektivitas game tersebut dari aspek pengalaman pengguna, empati, dan penerimaan teknologi. Evaluasi dilakukan pada 25 responden yang telah lolos screening menggunakan empat instrumen, yaitu Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS-18), User Experience Questionnaire Short (UEQ-S), Interpersonal Reactivity Index (IRI), dan Technology Acceptance Model (TAM). Kualitas instrumen terlebih dahulu diuji melalui uji validitas dan reliabilitas, dengan hasil seluruh butir memenuhi kriteria valid ( $r \geq 0,30$ ) dan reliabel ( $\alpha \geq 0,70$ ). Hasil analisis menunjukkan nilai rata-rata keseluruhan GUESS-18 sebesar 5,65 dari skala 7 dengan dimensi Creative Freedom sebagai skor tertinggi (5,92), yang mengindikasikan pengguna merasa puas saat bermain. Pada UEQ-S, Pragmatic Quality memperoleh skor 1,83 dan Hedonic Quality 1,80, keduanya termasuk kategori Excellent. Pengukuran empati menggunakan IRI menunjukkan perubahan skor total yang kecil namun positif dari 33,80 pada pre-test menjadi 34,04 pada post-test, dengan peningkatan paling nyata pada subskala Empathic Concern ( $\Delta = +0,20$ ), meskipun perubahan tersebut tidak signifikan secara statistik berdasarkan uji Wilcoxon Signed-Rank ( $p > 0,05$  pada seluruh subskala). Selain itu, hasil TAM menunjukkan seluruh konstruk memiliki nilai rata-rata di atas 4,0 dari skala 5 ( $PU = 4,16$ ;  $PEoU = 4,38$ ;  $ATU = 4,39$ ;  $BI = 4,35$ ), yang menandakan penerimaan pengguna yang baik. Secara keseluruhan, game ini dinilai baik sebagai media interaktif untuk meningkatkan empati dan kesadaran terhadap isu kekerasan.*

**Kata kunci:** *interactive narrative game, empati, pengalaman pengguna, penerimaan teknologi.*