

ABSTRAK

Kekerasan terhadap anak dan remaja, termasuk kekerasan dalam rumah tangga dan perundungan di lingkungan pendidikan, masih menjadi masalah serius di Indonesia dan berimplikasi pada kesehatan mental, relasi sosial, serta risiko berulangnya siklus kekerasan. Media interaktif berbasis Game berpotensi menjadi sarana edukasi yang lebih efektif dibanding media pasif karena memungkinkan keterlibatan aktif, refleksi, dan pengalaman emosional yang terkontrol. Penelitian ini mengembangkan Game naratif imersif “Be in My Shoes for Once” sebagai media edukatif non-klinis untuk menumbuhkan kesadaran sosial dan empati melalui pengalaman perspektif korban.

Tujuan penelitian ini adalah merancang UI/UX Game berbasis Design Thinking serta mengevaluasi kualitas sistem dan pengalaman pengguna secara terukur. Penelitian berada pada ranah Teknik Komputer dan HCI, dengan fokus pada kualitas fungsionalitas, performa runtime, usability, serta tingkat imersi pengguna selama bermain, tanpa mengklaim dampak terapeutik klinis.

Metode evaluasi meliputi Blackbox Testing untuk verifikasi kesesuaian fungsi terhadap spesifikasi, Performance Testing untuk menilai stabilitas frame rate dan penggunaan sumber daya perangkat, Cognitive Walkthrough untuk mengevaluasi learnability dan beban kognitif pengguna, serta Immersive Experience Questionnaire (IEQ) untuk mengukur pengalaman imersif secara subjektif. Pengujian dilakukan secara offline pada Game single-player berbasis open-world yang dikembangkan menggunakan Unreal Engine 5.

Uji performa mengindikasikan penurunan frame rate pada perangkat berspesifikasi lebih rendah ketika beban GPU tinggi. Evaluasi usability menunjukkan antarmuka dan kontrol relatif mudah dipahami, namun masih ditemukan kebutuhan perbaikan pada pencegahan kesalahan, kejelasan umpan balik, dan alur transisi interaksi. Pengukuran IEQ mengindikasikan tingkat imersi yang cukup kuat pada sebagian besar pengguna. Secara keseluruhan, Game memenuhi tujuan penelitian sebagai media edukatif naratif imersif, dengan rekomendasi penguatan onboarding, mekanisme feedback, dan optimasi performa untuk meningkatkan kenyamanan dan konsistensi pengalaman bermain.

Kata kunci: *Game naratif, Design Thinking, usability, imersi, ISO/IEC 25010*