

ABSTRAK

ANALISIS *USER EXPERIENCE GAMES* DAN *STORYTELLING* TERHADAP EMPATI MENGGUNAKAN *EMPATHY ONLINE TOOL*

Oleh

CINDY

Empathy Online Tool merupakan suatu *tool* atau alat dalam bentuk media *online* yang didedikasikan untuk dapat memahami emosi (perasaan dan pikiran) seorang pengguna sebelum hingga setelah mengakses objek *video games* dan *interactive storytelling*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis *user experience* khususnya *empathy experience* dalam menentukan jenis media atau *tool* yang lebih dapat menstimulasi empati seorang *user* setelah mengakses suatu objek. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kuantitatif yang menggunakan instrumen IRI (*Interpersonal Reactivity Index*) dan metode kualitatif yang menggunakan penilaian terhadap *microblog* yang ditulis oleh pengguna. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, dihasilkan fitur tambahan terhadap *empathy online tool*. Penilaian yang dilakukan dalam penelitian ini terdiri dari lima indikator, yaitu IRI *pretest*, *Affective Reflection*, *Emotion Wheel*, *Microblog*, dan IRI *posttest*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, telah ditambahkan fitur berupa *Slider Range* dan *Geneva Emotion Wheel* dengan menambahkan *source code* pada kode program yang telah dirancang sebelumnya. Berdasarkan hasil penilaian pada penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pria lebih terstimulasi oleh *games*, sedangkan wanita lebih terstimulasi oleh *storytelling*. Dimana hasil persentase penelitian tersebut menunjukkan 60% partisipan memiliki level *empathy experience* yang sama melalui bermain *games* ‘Path Out’ maupun mengakses *storytelling* ‘Brothers Across Borders’.

Kata Kunci: Empati, *Empathy Online Tool*, IRI (*Interpersonal Reactivity Index*), *Empathy Experience*.

ABSTRACT

ANALYSIS OF USER EXPERIENCE GAMES AND STORYTELLING ON EMPATHY USING EMPATHY ONLINE TOOL

By

CINDY

Empathy Online Tool is a tool in the form of media that is dedicated to being able to understand the emotions (feelings and thoughts) of a user before and after accessing video games and interactive storytelling objects. This study aims to analyze user experience, especially empathy experience in determining the type of media or tool that can stimulate a user's empathy more after accessing an object. The research method used is a quantitative method using the IRI (Interpersonal Reactivity Index) instrument and a qualitative method using an assessment of microblogs written by users. Based on the research conducted, additional features are produced for the empathy online tool. The assessment carried out in this study included five indicators, namely the IRI pretest, Affective Reflection, Emotion Wheel, Microblog, and IRI posttest. Based on the research that has been done, features have been added in the form of Slider Range and Geneva Emotion Wheel by adding source code to the previously designed program code. Based on the results of the assessment in this study, it can be concluded that men are more stimulated by games, while women are more stimulated by storytelling. Where the percentage results of the study show that 60% of participants have the same level of empathy experience through playing the game 'Path Out' and accessing storytelling 'Brothers Across Borders'.

Keyword: Empathy, Empathy Online Tool, IRI (Interpersonal Reactivity Index), Empathy Experience.