

ABSTRAK

Anak berkebutuhan khusus merupakan kasus yang sering ditemukan di Indonesia dan terkadang mendapatkan penanganan yang kurang tepat. Pemanfaatan terapi okupasi untuk anak berkebutuhan khusus dapat dilakukan demi kehidupan anak yang lebih baik. Tipe anak berkebutuhan khusus yang dapat diterapi okupasi antara lain anak autisme dan tunagrahita. Pemanfaatan *game* sebagai media dalam terapi anak berkebutuhan khusus merupakan suatu inovasi sehingga penderita mendapatkan suatu pilihan alternatif dalam proses terapinya. Penelitian ini mengembangkan sebuah *game* terapis untuk anak berkebutuhan khusus sebagai media untuk terapi okupasi. Dengan memanfaatkan *video game* berbasis edukasi atau *serious game* bersama Microsoft Kinect Xbox 360, diharapkan penderita dapat meningkatkan interaksinya dengan proses terapi yang sedang dijalankan, sehingga para penderita mampu mencapai tujuan dari dijalankannya proses terapi. Pengujian dari penelitian ini menggunakan *User Experience Questionnaire* (UEQ). UEQ memiliki enam skala dalam mengukur aplikasi yaitu daya tarik, kejelasan, efisiensi, ketepatan, stimulasi, dan kebaruan. Hasil dari penelitian ini didapat didapatkan hasil yaitu pengalaman pengguna yang cukup baik yang menunjukkan semua skala dalam UEQ yang tidak menyentuh angka dibawah -0,8 dengan skala tertinggi yaitu daya tarik (*attractiveness*) yaitu 1.767 dan skala dengan nilai terendah yaitu Kejelasan (*perspicuity*) yaitu 0.775. Untuk analisa khusus, skala kejelasan mendapatkan nilai diantara -0,8 hingga 0,8 karena skala kejelasan menjadi nilai terendah pada tujuh anak dari sepuluh anak responden. Anak dengan tingkat SMP dan SMA memberikan nilai UEQ yang tinggi dibanding anak pada tingkat SD, dengan nilai UEQ terendah diberikan pada anak kelas 1 SD.

Kata kunci : *Serious Game, Microsoft Kinect, Anak Berkebutuhan Khusus, Autisme, Tunagrahita, Occupational Therapy, User Experience Questionnaire*