

Evaluasi emosi stress dalam video game multiplayer online battle arena (MOBA) yang berkaitan dengan gaming rules menggunakan electroencephalogram (EEG) = Stress emotion evaluation in multiplayer online battle arena (MOBA) video game related to gaming rules using electroencephalogram (EEG)

Rendy Saputra, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20456226&lokasi=lokal>

Abstrak

Salah satu fungsi dari bermain video games adalah untuk sarana hiburan, namun terdapat juga orang menjadi stress saat memainkan video games karena frustrasi gagal dalam mencapai tujuan dalam video games. Salah satu jenis game yang saat ini populer adalah Multi Player Online Battle Arena MOBA. Games tipe MOBA memiliki tingkat kerumitan dan menantang untuk player, sehingga tipe game ini cocok untuk penelitian ini dimana untuk melihat kejadian apa dalam game yang menyebabkan stress pada pemain. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi tingkat stress saat bermain video games melalui pendekatan ergonomi kognitif untuk melihat karakteristik in-game event yang meningkatkan stres.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah frequency analysis dari average power, asymmetry, dan rasio alpha/beta serta rasio theta/beta. Metode frequency analysis dilakukan dengan menggunakan data electroencephalogram responden selama bermain game DOTA 2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada beberapa kondisi yang berpengaruh maupun tidak berpengaruh terhadap tingkat stress pemain baik itu yang sudah berpengalaman bermain DOTA 2 maupun yang pertama kali bermain DOTA 2.

One of the functions of playing video games is place for entertainment, but there are also people become stress while playing video games because of frustration fail to achieve objective in video games. One of video games genre that nowadays are popular is Multi Player Online Battle Arena MOBA. This MOBA games have high complexity and more challenging for player, so this genre is suitable for this research to see what in game events that makes player rsquo s stress. This research objective is to evaluate stress when playing video games using cognitive ergonomic approach to see what in game characteristic that increase stress.

Methods for this research are frequency analysis from average power, asymmetry, and alpha beta ratio also theta beta ratio. Frequency Analysis is conducted by using electroencephalogram data from respondent while playing DOTA 2. Based on result of this research, there are some conditions that affect and did not affect to player rsquo s stress to both experienced and first time player.