

Evaluasi emosi stres pada battle royale video game menggunakan electroencephalogram (EEG) = Stress Emotion Evaluation in Battle Royale Game by Using Electroencephalogram (EEG)

Muhammad Fikri Haekal, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=20504706&lokasi=lokal>

Abstrak

ABSTRAK

Dengan berkembangnya industri video game pada perangkat mobile memberikan keuntungan bagi para pemain dikarenakan perangkat mobile memiliki aksesibilitas yang tinggi untuk mudah dibawa. Salah satu fungsi bermain game ialah sebagai sarana hiburan dimana salah satu contohnya bermain game dapat mengurangi stress akibat kelelahan secara kognitif setelah bekerja akan tetapi terdapat juga beberapa jenis/genre game yang dapat meningkatkan stress pada pemainnya salah satu contohnya pada game yang bersifat violent. Salah satu jenis mobile games yang terkenal saat ini ialah game dengan genre battle royale dan jenis game ini juga bersifat violent sehingga cocok digunakan pada penelitian ini untuk melihat kejadian apa saja yang menyebabkan stres pada pemain. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi tingkat stress saat bermain video game dengan menggunakan pendekatan ergonomik untuk mengetahui kejadian dalam game yang menyebabkan peningkatan stress. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah frequency analysis dari rata rata power gelombang, asymmetry, dan rasio alpha/beta juga rasio theta/beta, menggunakan data yang diperoleh dari pengukuran electroencephalogram responden saat bermain game Playerunknown Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile). Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa kondisi yang memiliki pengaruh dan tidak memiliki pengaruh terhadap tingkat stres baik pada pemain yang memiliki pengalaman bermain maupun pemula yang tidak memiliki pengalaman bermain PUBG Mobile.

<hr>

<i>ABSTRACT</i>

With the development of the video game industry on mobile devices, it provides benefits for players because mobile devices have high accessibility for portability. One of the functions of playing games is entertainment where one example of playing a game can reduce stress due to cognitive fatigue after work, but there are also several types / genres of games that can increase stress on the players one example is in a violent game. One type of mobile games that are popular today are games with the battle royale genre and this type of game is also violent, so it is suitable to be used in this study to see what events are causing stress on players. This study aims to evaluate the level of stress when playing video games using an ergonomic approach to find out the events in the game that cause increased stress. The method used in this study is frequency analysis of the average wave power, asymmetry, and alpha / beta ratio as well as the theta / beta ratio, using data obtained from respondents' electroencephalogram measurements while playing the Playerunknown Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile) game. Based on research that has been done there are several conditions that have an influence and do not have an influence on stress levels both in players who have playing experience and beginners who do not have experience playing PUBG Mobile.<i>