

## DAFTAR ISI

PRAKATA	iv
ARTI LAMBANG DAN SINGKATAN	vi
ABSTRACT	vii
INTISARI	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan masalah	3
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
1.5 Kontribusi Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI	7
2.1 Tinjauan Pustaka	7
2.2 Landasan Teori	12
2.2.1 <i>Games dan Video Games</i>	12
2.2.2 <i>Gameplay</i>	15
2.2.3 <i>Game Strategi (Strategy Games) dan Real-Time Strategy (RTS)</i>	17
2.2.1.1 Taktik dan Strategi	20
2.2.1.2 <i>Macromanagement dan Micromanagement</i>	21
2.2.1.3 <i>Early-, Mid- dan Late-game</i>	21
2.2.1.4 <i>Resource System</i>	22
2.2.2 <i>Game Masive Online Battle Arena (MOBA)</i>	23
2.2.3 Video Games Dan Kemampuan Kognitif Pemain	28
2.2.4 Psikologi Kognitif	29
2.2.4.1 Atensi	30
2.2.4.2 Persepsi	31
2.2.4.3 Memori	32
2.2.4.4 Penalaran, Pemecahan Masalah dan Pengambilan Keputusan	33
2.2.5 Tes Stroop Untuk Menguji Kemampuan Atensi	34
2.2.6 Tes Task Switching Untuk Menguji Kemampuan Kontrol Atensi	35
2.2.7 Tes Gatekeeper Untuk Menguji Kemampuan <i>Multitasking</i>	35
2.2.8 Transformasi Data Dengan <i>EZ-Diffusion Model</i>	36
2.2.8.1 Drift Rate ( $v$ )	36
2.2.8.2 Boundry Separation ( $a$ )	37
2.2.8.3 Waktu Jeda Pengambilan Keputusan ( $T_{er}$ )	37
2.2.9 Uji Beda Dengan <i>Independent Sample Test</i>	38
2.3 Ringkasan	40

2.4	Hipotesis	40
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		41
3.1	Metode Penelitian Deskriptif Komparatif Dengan Pendekatan Kuantitatif	41
3.2	Variabel dan Paradigma Penelitian	41
3.2.1	Variabel Penelitian	41
3.2.2	Paradigma Penelitian	42
3.3	Sumber Data Penelitian	44
3.3.1	Populasi Penelitian	44
3.3.2	Kriteria Sampel Penelitian	44
3.4	Instrumen Penelitian dan Pengumpulan Data	45
3.4.1	Tes Stroop	45
3.4.2	Tes <i>Task Switching</i>	47
3.4.3	Tes <i>Multitasking</i>	50
3.5	Analisis Data	53
3.6	Ringkasan	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		56
4.1	Validasi Data Hasil Test Psikologi	56
4.1.1	Data Hasil Test Stroop	57
4.1.2	Data Hasil Tes <i>Task Switching</i>	57
4.1.3	Data Hasil Tes <i>Multitasking</i>	58
4.2	Transformasi Data dengan <i>EZ-Diffusion Model</i>	59
4.3	Uji Hipotesis Penelitian Dengan <i>Independent Sample Tests</i>	62
4.3.1	Analisis Hasil Test Stroop	62
4.3.2	Analisis Hasil Tes <i>Task-Switching</i>	64
4.3.3	Analisis Hasil Tes <i>Multitasking</i>	67
4.4	Analisis Elemen <i>Gameplay</i> RTS Pada MOBA	69
4.4.1	<i>Micromanagement</i> dan <i>Macromanagement</i>	70
4.4.2	Taktik dan Strategi	71
4.4.3	<i>Early-</i> , <i>Mid-</i> , dan <i>Late Game</i>	75
4.4.4	<i>Resource System</i>	78
4.5	<i>Gameplay</i> pada <i>Video Game</i> dan Dampak Psikologis yang Ditimbulkan	78
4.6	Diskusi	80
4.6.1	Game Bergenre MOBA Dapat Memperlambat Proses Penuaan	81
4.6.2	<i>Video Game</i> Bergenre MOBA Sebagai Media Pembelajaran Interaksi Sosial	81
4.7	Ringkasan	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		84
5.1	Kesimpulan	84
5.2	Saran	84
Daftar Pustaka		86