

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
NASKAH SOAL	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
UCAPAN TERIMA KASIH	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Asumsi dan Batasan	3
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	4
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
BAB III LANDASAN TEORI	9
3.1 <i>Virtual Reality</i>	9
3.2 <i>Cybersickness</i>	9
3.3 <i>Simulator Sickness Questionnaire (SSQ)</i>	10
3.4 <i>Fast Motion Sickness (FMS)</i>	12
3.5 <i>Heart Rate Variability (HRV)</i>	12
BAB IV METODE PENELITIAN	13
4.1 Subjek dan Objek Penelitian	13
4.2 Lokasi Penelitian	13
4.3 Instrumen Penelitian	14

4.4 Tahapan Penelitian	15
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	23
5.1 <i>Cybersickness</i> diukur secara Subjektif dan Fisiologis	23
5.1.1 Respons Subjektif (SSQ dan FMS)	23
5.1.2 Respons Fisiologis (HRV)	28
5.1.3 Pengaruh Interaksi Kepadatan Lalu Lintas dan <i>Display</i> Cuaca	30
5.2 Performansi Simulasi Mengemudi	30
5.2.1 Total Pelanggaran	30
5.2.2 <i>Collision</i>	31
5.3 Hubungan Respons Fisiologis (HRV) dengan <i>Cybersickness</i> (SSQ)	32
5.4 Hubungan antara <i>Cybersickness</i> dengan Performansi Mengemudi	33
5.5 Pembahasan	35
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN	40
6.1 Kesimpulan	40
6.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	42
LAMPIRAN	45