

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN	vii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	viii
KATA PENGANTAR	ix
ABSTRAK	xi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Perumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Keaslian Penelitian	8
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Telaah Pustaka	14
B. Kerangka Teori	23
C. Kerangka Konsep	24
D. Hipotesis Penelitian	24
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis dan Rancangan Penelitian	25
B. Tempat dan Waktu Penelitian	25
C. Subjek Penelitian	26
D. Identifikasi Variabel Penelitian	26
E. Deskripsi Intervensi	27
F. Definisi Operasional Variabel	29
G. Instrumen dan Cara Pengumpulan Data	30
H. Cara Analisis Data	33
I. Etika Penelitian	34
J. Keterbatasan Penelitian	35
K. Jalannya Penelitian	36

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian	39
B. Pembahasan	45

#### BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	53
B. Saran	53

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.	Penelitian Terdahulu	8
Tabel 2.	Faktor Penyebab <i>Cybersickness</i>	19
Tabel 3.	Definisi Operasional Variabel	29
Tabel 4.	Karakteristik Responden	40
Tabe 5.	Distribusi Karakteristik Pengguna terhadap Kelompok Intervensi pada Pelatihan Berbasis Teknologi VR	42
Tabel 6.	Hubungan Karakteristik Pengguna dengan <i>Cybersickness</i> pada Pelatihan Berbasis Teknologi VR	43
Tabel 7.	Hubungan Lama Waktu Jeda Layar ( <i>Screen Breaks</i> ) dengan <i>Cybersickness</i> pada Pelatihan Berbasis Teknologi VR	43
Tabel 8.	Pengaruh Karakteristik Pengguna dan Lama Waktu Jeda Layar ( <i>Screen Breaks</i> ) terhadap <i>Cybersickness</i> pada Pelatihan Berbasis Teknologi VR	44

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.	Kerangka Teori	23
Gambar 2.	Kerangka Konsep	24
Gambar 3.	Rancangan Penelitian <i>Crossover Design</i>	25
Gambar 4.	Grafik Skor CSQ-VR Kelompok <i>Non Screen Breaks</i>	41
Gambar 5.	Grafik Skor CSQ-VR Kelompok <i>Screen Breaks</i>	41

## DAFTAR ISTILAH DAN SINGKATAN

Istilah/Singkatan	Arti dan Keterangan
<i>Cybersickness</i>	Mabuk Virtual
CSQ-VR	<i>Cybersickness in Virtual Reality Questionnaire</i>
<i>Carryover</i>	Sisa efek perlakuan sebelumnya yang masih mungkin berpengaruh pada perlakuan berikutnya, meski ada jeda waktu untuk membersihkannya.
FOV	<i>Field of View</i>
HMD	<i>Head-Mounted Display</i>
IPD	<i>Interpupillary Distance</i>
K3	Keselamatan dan Kesehatan Kerja
K3L	Keselamatan, Kesehatan Kerja, dan Lingkungan
<i>Motion Sickness</i>	Mabuk Perjalanan
MSSQ	<i>Motion Sickness Susceptibility Questionnaire</i>
SSQ	<i>Simulator Sickness Questionnaire</i>
ULP	Unit Layanan Pelanggan
UP3	Unit Pelaksana Pelayanan Pelanggan
VR	<i>Virtual Reality</i>
VRSQ	<i>Virtual Reality Sickness Questionnaire</i>
<i>Washout</i>	Periode jeda yang diberikan untuk menghilangkan efek perlakuan sebelumnya, sehingga tidak mempengaruhi hasil perlakuan berikutnya.