

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI .....</b>	<b>v</b>
<b>NASKAH SOAL TUGAS AKHIR .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR NOTASI DAN SINGKATAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>INTISARI .....</b>	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Asumsi.....	4
1.4 Batasan .....	5
1.5 Tujuan Penelitian.....	6
1.6 Manfaat.....	6
1.6.1 Manfaat Teoritis .....	6
1.6.2 Manfaat Praktis .....	6
<b>BAB II .....</b>	<b>7</b>
<b>BAB III.....</b>	<b>13</b>
3.1 Stres .....	13
3.2 <i>Attention Restorative Theory</i> (ART) .....	14
3.3 <i>Virtual Reality</i> .....	15
3.4 Performa Kognitif.....	17
3.5 <i>Heart Rate Variability</i> .....	18

3.6	Respons Psikologis.....	20
3.6.1	<i>Positive and Negative Affect Schedule (PANAS)</i> .....	20
3.6.2	<i>Perceived Restorativeness Scale (PRS)</i> .....	22
3.6.3	<i>Simulator Sickness Questionnaire (SSQ)</i> .....	23
<b>BAB IV</b>	.....	<b>25</b>
4.1	Objek Penelitian .....	25
4.2	Subjek Penelitian .....	25
4.3	Alat Penelitian .....	26
4.4	Hipotesis .....	28
4.5	Tahapan Penelitian .....	29
<b>BAB V</b>	.....	<b>40</b>
5.1	Pengaruh Lingkungan Virtual terhadap Respons Fisiologis, Psikologis, dan Performa Kognitif .....	40
5.1.1	Respons Fisiologis .....	40
5.1.2	Respons Psikologis .....	42
5.1.3	Performa Kognitif .....	44
5.2	Perbandingan Efek antar Jenis Lingkungan Virtual .....	47
5.2.1	Respons Fisiologis .....	47
5.2.2	Respons Psikologis .....	48
5.2.3	Performa Kognitif .....	52
5.3	Identifikasi Lingkungan yang Paling Efektif .....	53
<b>BAB VI</b>	.....	<b>57</b>
6.1	Kesimpulan.....	57
6.2	Saran .....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	.....	<b>59</b>
<b>LAMPIRAN</b>	.....	<b>62</b>