

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
NASKAH SOAL TUGAS AKHIR	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMAKASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR NOTASI	xiv
INTISARI	xv
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan dan Asumsi Masalah	4
1.4 Tujuan Penelitian	4
1.5 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	6
BAB III LANDASAN TEORI	10
3.1 <i>Virtual Reality</i>	10
3.1.1 <i>Immersion</i> (Faktor Fisiologis)	10
3.1.2 Presensi (Faktor Psikologis)	11
3.2 <i>Simulator Sickness Questionnaire</i>	12
3.3 <i>Electroencephalogram</i>	13
3.3.1 Gelombang EEG	13

3.3.2 Peletakkan Elektrode	15
3.4 <i>Prefrontal Asymmetry Index</i> (PAI)	16
BAB IV METODE PENELITIAN	17
4.1 Subjek dan Objek Penelitian	17
4.2 Alat dan Bahan Penelitian	18
4.3 Pengambilan Data	19
4.4 Tahapan Penelitian	21
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	26
5.1 Hasil <i>Prefrontal Asymmetry Index</i> (PAI)	26
5.1.1 PAI Gelombang <i>Theta</i>	26
5.1.2 PAI Gelombang <i>Alpha</i>	27
5.1.3 PAI Gelombang <i>Beta</i>	28
5.1.4 PAI Gelombang <i>Gamma</i>	29
5.2 Hasil Pengukuran <i>Brain Activity</i>	29
5.2.1 <i>Brain Activity</i> Gelombang <i>Theta</i>	29
5.2.2 <i>Brain Activity</i> Gelombang <i>Alpha</i>	31
5.2.3 <i>Brain Activity</i> Gelombang <i>Beta</i>	32
5.2.4 <i>Brain Activity</i> Gelombang <i>Gamma</i>	33
5.3 <i>Cybersickness</i> Secara Subjektif	34
5.4 Korelasi Antara SSQ dan <i>Brain Activity</i>	36
5.5 Pembahasan	36
BAB VI PENUTUP	41
6.1 Kesimpulan	41
6.2 Saran	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	45