

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	II
HALAMAN PERNYATAAN.....	III
HALAMAN PERSEMBAHAN	IV
KATA PENGANTAR	V
DAFTAR ISI	VIII
DAFTAR TABEL	X
DAFTAR GAMBAR	XI
DAFTAR SINGKATAN	XIII
INTISARI.....	XV
ABSTRACT	XVI
1 BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Batasan Masalah.....	7
1.4 Tujuan Penelitian.....	8
1.5 Manfaat Penelitian.....	8
1.6 Sistematika Penulisan	9
2 BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	11
2.1 Tinjauan Pustaka	11
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Virtual Reality.....	14
2.2.2 Perangkat dan Elemen Virtual Reality	15
2.2.3 Sejarah Teknologi Virtual Reality.....	18
2.2.4 Cybersickness	19
2.2.5 Simulator Sickness Questionnaire.....	22
2.2.6 Heart Rate Variability	24
2.2.7 Uji ANOVA Repeated Measure	26
2.2.8 Uji Korelasi Pearson.....	28

2.3	Hipotesis	29
3	BAB III METODE PENELITIAN	31
3.1	Alat dan Bahan Penelitian.....	31
3.2	Sumber Data dan Peserta Penelitian.....	39
3.3	Tahapan Penelitian	41
3.4	Desain Eksperimen.....	43
3.4.1	Persiapan Konten Virtual Reality.....	43
3.4.2	Langkah Penelitian.....	44
3.4.3	Prosedur Eksperimen.....	46
3.5	Analisis Hasil Penelitian.....	51
3.5.1	Proses Analisis SSQ.....	51
3.5.2	Proses Analisis Heart Rate dan Heart Rate Variability	53
4	BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	56
4.1	Analisis Data	56
4.1.1	Analisis Data Kuisisioner.....	56
4.1.2	Analisis Statistik Deskriptif.....	59
4.1.3	Analisis Statistik Inferensial ANOVA Repeated Measure pada SSQ.....	62
4.1.4	Analisis Data Heart Rate dan Heart Rate Variability	67
4.1.4.1	Analisis Heart Rate	67
4.1.4.2	Analisis Heart Rate Variability (HRV)	69
4.1.5	Analisis Statistik Inferensial ANOVA Repeated Measure HRV	71
4.1.6	Analisis Hubungan Antara HRV dengan Unsur Cybersickness menggunakan Korelasi Pearson.....	73
4.2	Analisis HRV Terendah.....	75
4.3	Analisis Cybersickness pada Partisipan dengan BMI tinggi	77
4.4	Kelebihan dan Keterbatasan Penelitian	79
4.5	Rekomendasi Pemain dan Pengembang Game	80
5	BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
5.1	Kesimpulan	81
5.2	Saran	82
6	DAFTAR PUSTAKA	84