



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

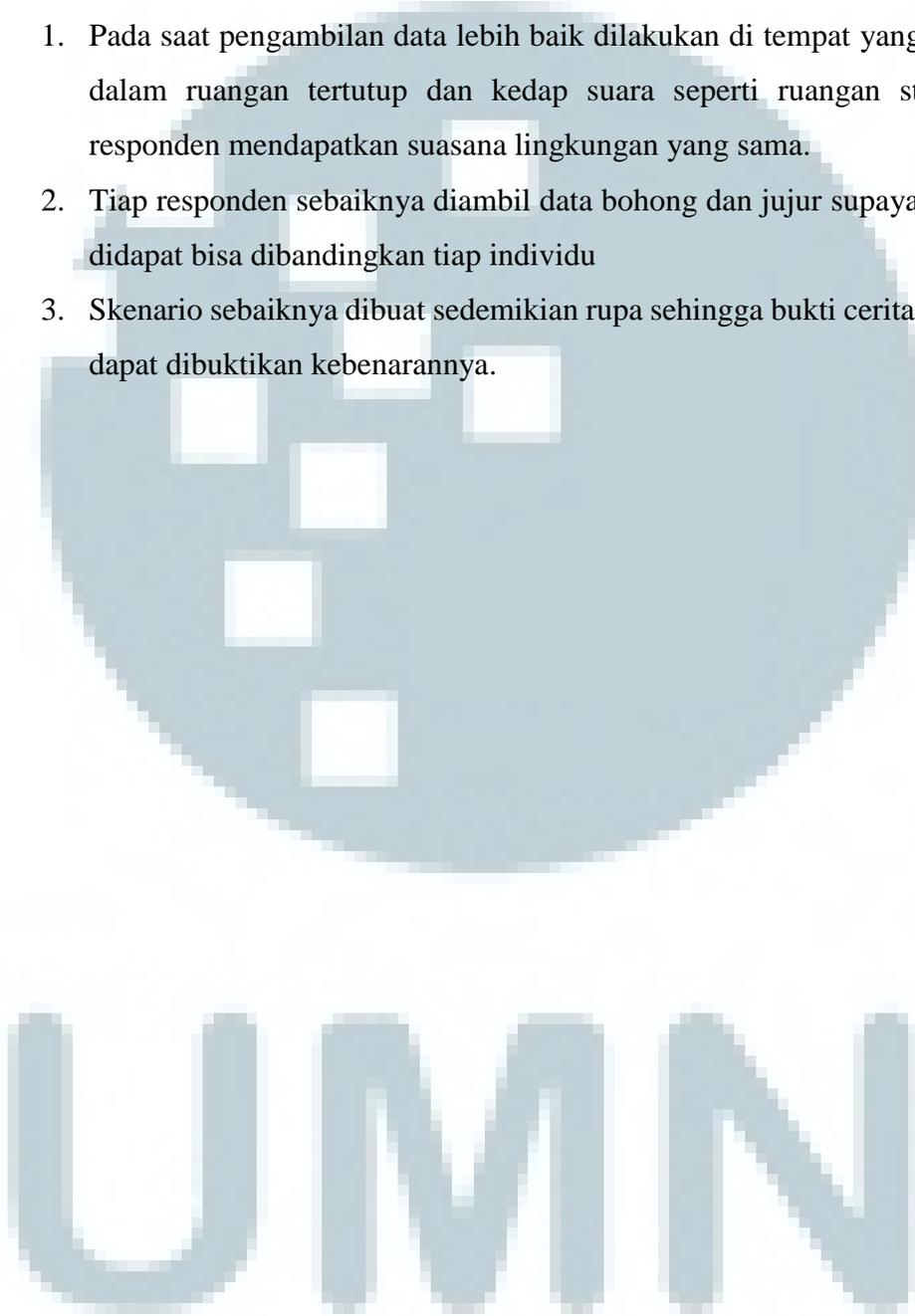
Berdasarkan analisis dan hasil perhitungan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil dari uji analisis kebohongan terhadap suara dengan metode *voice stress analyzer*. Prosedur yang dilakukan adalah mengumpulkan partisipan yang bersedia untuk menceritakan pengalaman masa sma nya yang dibagi menjadi dua kategori yaitu jujur dan bohong dengan total partisipan sebanyak 60 orang. Setiap partisipan akan diberikan form isian berupa biodata diri mereka untuk kemudian diisi guna melengkapi data yang dibutuhkan. Di saat partisipan bercerita mengenai pengalaman sma nya. Penulis melakukan proses rekaman menggunakan aplikasi VSA dan *sound recorder* yang di simpan dan diproses untuk selanjutnya digunakan sebagai acuan data penelitian. Prosedur tempat penelitian yang digunakan memakai ruang kelas yang ada di universitas multimedia nusantara.
2. Dari hasil penelitian yang dilakukan, terdapat dua variabel yang mengalami kenaikan secara signifikan dari data bohong bila dibandingkan dengan data jujur yaitu variabel TotalA dan TotalH. Dalam variabel Time dari segi waktu, hasil peneliti mendapatkan bahwa responden yang bercerita bohong disampaikan dalam waktu yang relative lebih pendek dibandingkan dengan yang jujur, hal ini terjadi dimungkinkan karena kesulitan untuk mengembangkan pembicaraan lebih lanjut.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dari penelitian maka dapat diambil saran sebagai berikut:

1. Pada saat pengambilan data lebih baik dilakukan di tempat yang sama dan dalam ruangan tertutup dan kedap suara seperti ruangan studio agar responden mendapatkan suasana lingkungan yang sama.
2. Tiap responden sebaiknya diambil data bohong dan jujur supaya data yang didapat bisa dibandingkan tiap individu
3. Skenario sebaiknya dibuat sedemikian rupa sehingga bukti cerita yang jujur dapat dibuktikan kebenarannya.



UMN