



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 III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Gambaran Umum Objek Penelitian

3.1.1. Gambaran Umum Universitas Multimedia Nusantara

Universitas Multimedia Nusantara didirikan oleh Dr. (HC) Jakob Oetama yang juga merupakan Perintis Kompas-Gramedia Group. Kampus Universitas Multimedia Nusantara atau yang sering dikenal atau sering disebut yaitu UMN merupakan sebuah institusi perguruan tinggi yang berbasis di dalam dunia teknologi informasi dan komunikasi sebagaimana dalam setiap proses belajar yang ada dalam mengajar setiap mata kuliah yang telah ada. UMN juga banyak didukung para dosen-dosen yang memiliki berbagai macam pengalaman dan profesional di bidang pendidikan dan terbiasa dalam hal melakukan pengajaran. UMN diarahkan untuk menjadi inspirasi bagi kaum muda yang ada Indonesia sehingga diharapkan mampu menghasilkan para sarjana-sarjana baru atau lulusan-lulusan yang memiliki kualitas yang tinggi dan berjiwa wirausaha berbasis teknologi untuk dapat bersaing dalam dunia kerja.

Sebagaimana yang tertulis pada website resmi Universitas Multimedia Nusantara (www.umn.ac.id):

“Universitas Multimedia Nusantara atau yang disingkat dengan UMN merupakan sebuah universitas yang terletak di kawasan Gading Serpong, Tangerang. Kampus ini di dirikan pada tanggal 25 November 2005 berdasarkan Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional No. 169/D/O/2005 yang operasionalnya secara resmi dikelola oleh Yayasan Multimedia Nusantara. Yayasan ini didirikan oleh Kompas Gramedia yakni sebuah kelompok usaha terkemuka yang bergerak di bidang media massa, penerbitan, percetakan, toko buku, hotel dan jasa pendidikan.”

3.1.2. Visi dan Misi Universitas Multimedia Nusantara

Berdasarkan dari Situs resmi yang dimiliki oleh Universitas Multimedia Nusantara (www.umn.ac.id), Universitas Multimedia Nusantara juga memiliki visi dan misi yang ingin dicapai sebagai berikut.

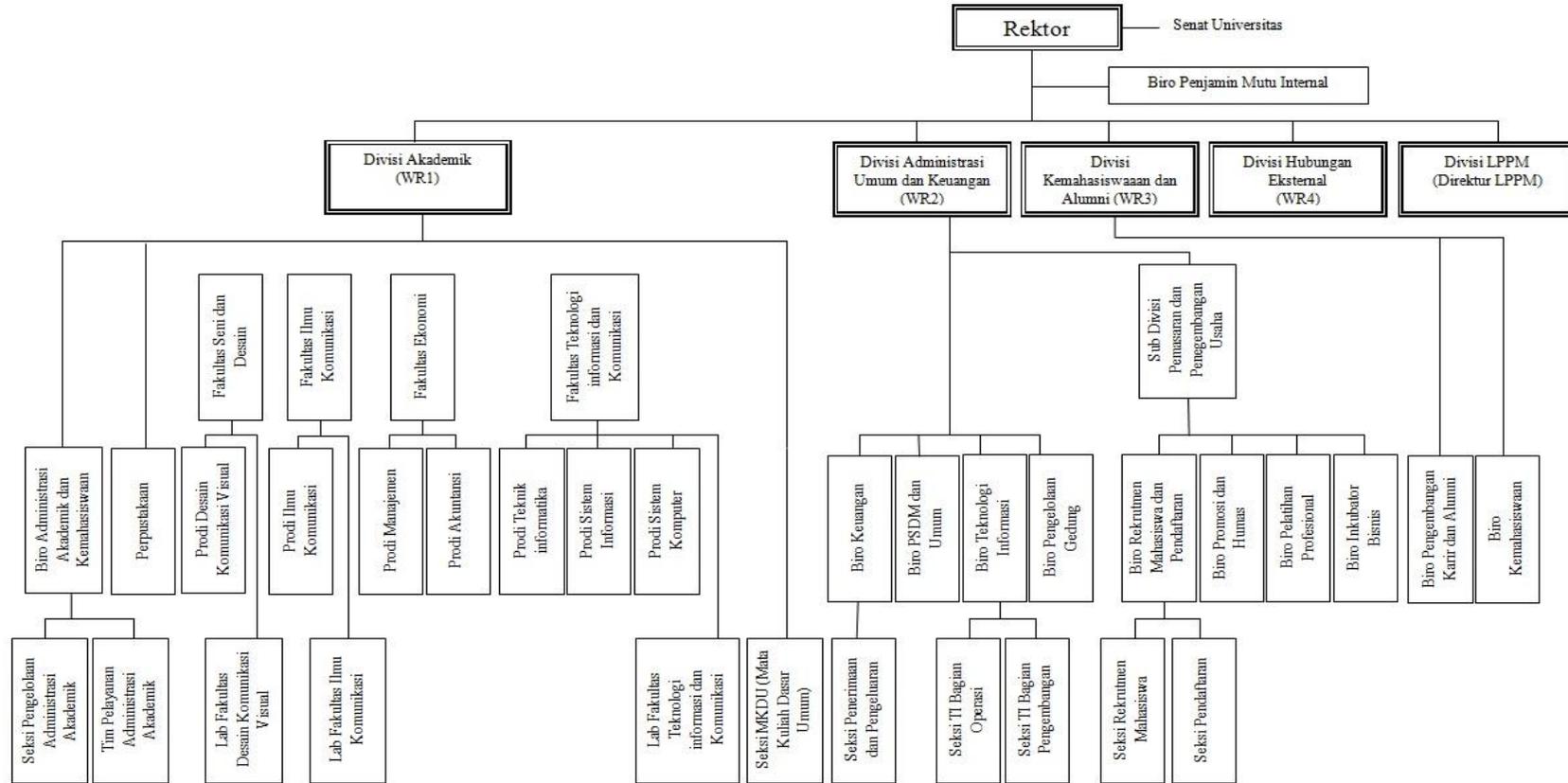
Visi “menjadi perguruan tinggi unggulan di bidang ICT, baik di tingkat nasional maupun internasional, yang menghasilkan lulusan berwawasan internasional dan berkompetensi tinggi di bidangnya (berkeahlian) yang disertai jiwa wirausaha serta berbudi pekerti luhur”.

Misi “turut serta mencerdaskan kehidupan bangsa dan memajukan kesejahteraan bangsa melalui upaya penyelenggaraan pendidikan tinggi dengan melaksanakan Tridarma Perguruan Tinggi (Pendidikan, Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat), untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia”.

UMMN

3.1.3. Struktur Organisasi

Berikut ini merupakan struktur organisasi Universitas Multimedia Nusantara



Gambar 3.1 Struktur organisasi Universitas Multimedia Nusantara

3.2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk menyelesaikan permasalahan yang ada adalah dengan menggunakan metode penelitian eksperimen yang merupakan penelitian yang dilakukan dengan melakukan manipulasi dengan tujuan untuk mengetahui akibat manipulasi terhadap perilaku individu yang diamati (Latipun, 2002). Dalam penelitian ini eksperimen tersebut dilakukan dengan hal sebagai berikut.

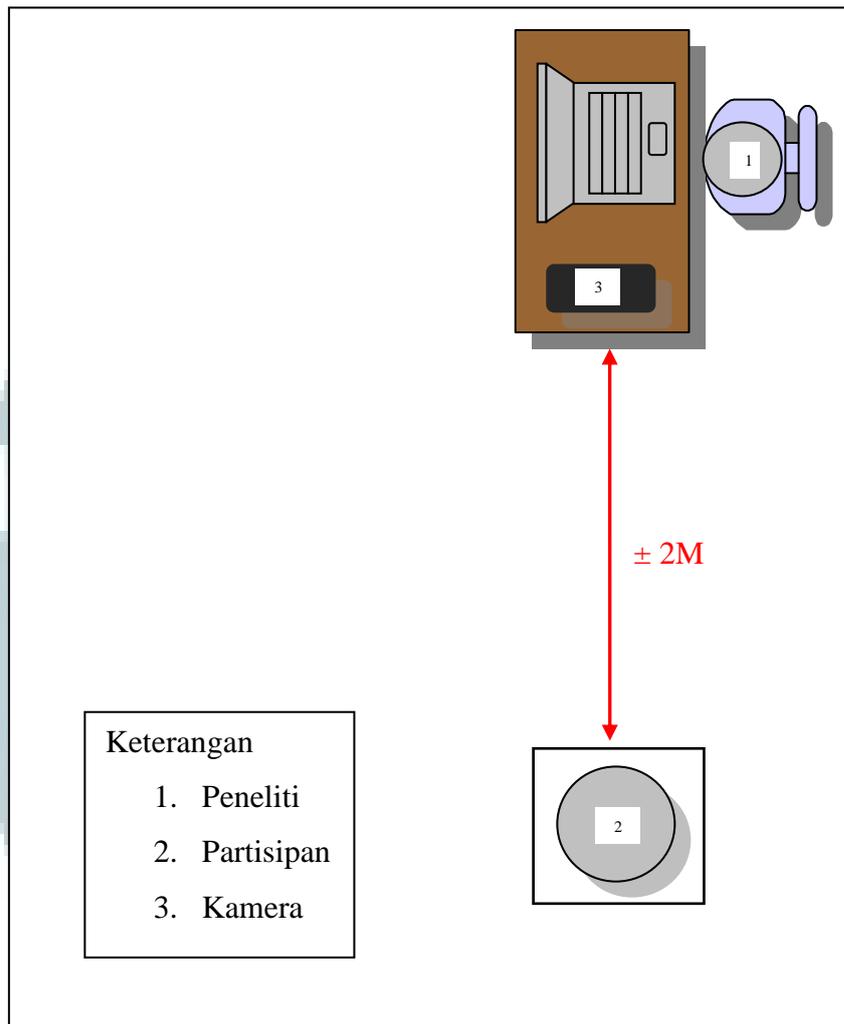
1. Partisipan

Partisipan dari penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dari berbagai program studi dan berbagai angkatan sebanyak 60 orang.

2. Eksperimen setting

Penelitian ini dilakukan di Universitas Multimedia Nusantara dan bertempat di ruangan yang telah disiapkan untuk melakukan pengambilan data penelitian ini. Dalam ruangan tersebut terdapat meja yang di atasnya terdapat *laptop* dan kamera yang digunakan untuk mengambil data berupa video untuk keperluan analisis. Partisipan dalam penelitian ini diminta untuk berdiri di tempat yang telah ditentukan. Denah ruangan pengambilan data penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.2.

U
M
N



Gambar 3.2. Denah Ruang Pengambilan Data

3. Prosedur

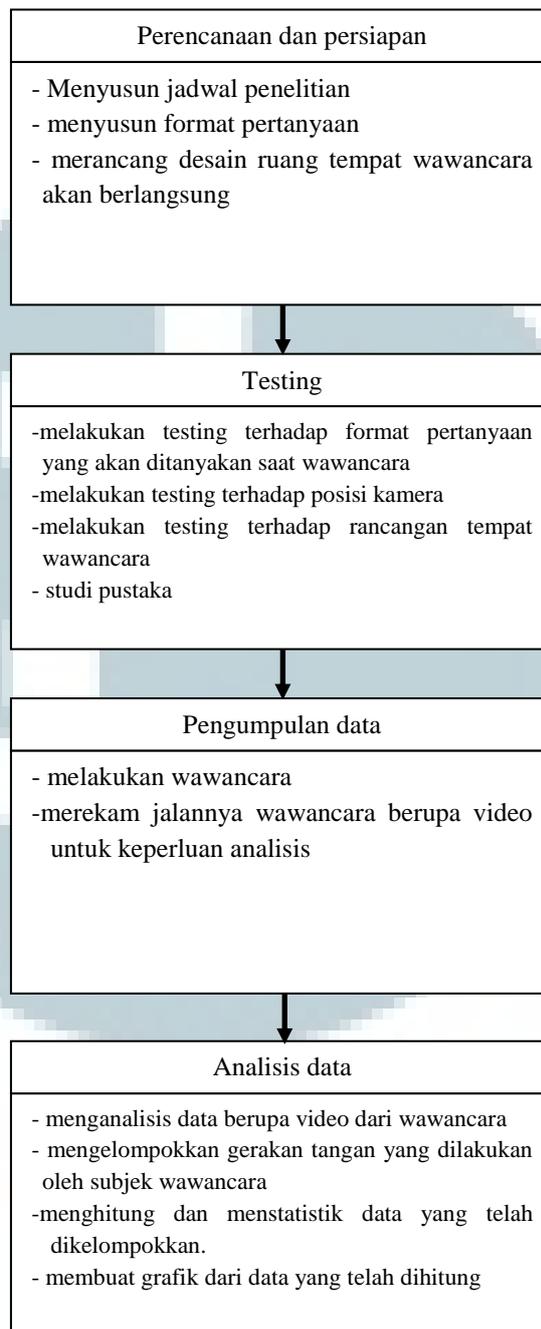
Sebelum dimulainya pengambilan data, partisipan penelitian ini diminta untuk mengisi data diri dan diberi penjelasan terkait penelitian ini. Partisipan diberitahu untuk menceritakan pengalaman yang paling menarik baginya semasa SMA dan diberi pilihan apakah dia ingin menceritakan pengalamannya secara jujur atau bohong. Jika dia memilih jujur maka dia hanya perlu menceritakan pengalamannya apa adanya dan jika dia memilih bohong maka dia harus mengarang pengalamannya baik itu sebagian maupun seluruhnya. Setelah itu partisipan diberitahu untuk berdiri di tempat yang telah ditentukan dan mulai menceritakan pengalamannya tersebut. saat partisipan

menceritakan pengalamannya, peneliti merekam hal tersebut menggunakan kamera lalu menjadikannya dalam bentuk video untuk keperluan analisis.

4. Workflow

Workflow yang dijalankan pada saat melakukan penelitian ini dapat dilihat pada gambar 3.3.





Gambar 3.3 Workflow Penelitian

3.3. Variabel Penelitian

Variabel yang terdapat dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut ini.

1. Variabel Bebas

Variabel Bebas dalam penelitian ini antara lain tingkat kejujuran yang dibagi menjadi dua level yaitu apakah seseorang jujur atau bohong.

2. Variabel Terikat

Variabel Terikat dari penelitian ini antara lain merupakan tujuh kategori dari gerakan tangan beserta variabel Time. Kategori gerakan tangan tersebut antara lain Rhythmic, Cohesive, Emblem, Iconic, Metaphorics, Deictic dan Self-Adaptor.

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini antara lain dengan melakukan wawancara yang dilakukan kepada mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara dari berbagai program studi dan berbagai angkatan. Harapan dari hasil wawancara ini adalah untuk mendapatkan data berupa hasil wawancara yang direkam dalam bentuk video yang kemudian akan digunakan untuk keperluan analisis dalam mencari pola orang berbohong pada saat wawancara berdasarkan *gesture* tangan. Pertanyaan dalam wawancara ini antara lain untuk menceritakan pengalaman apakah yang paling menarik bagi partisipan saat dia bersekolah di SMA.

3.5. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan *Simple Random Sampling*. Penggunaan teknik pengambilan sampel ini didasari dengan pertimbangan untuk bisa fokus dalam analisis data. Cara pemakaian teknik pengambilan sampel ini antara lain dengan mengambil acak sampel yang merupakan mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara tanpa melihat program studi dan tingkatan.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dilakukan penulis adalah dengan melakukan perhitungan data secara statistik yang diperoleh dari hasil video partisipan saat wawancara dan analisis video yang didapat dari wawancara. Data berupa video tersebut kemudian dianalisis dengan mengamati gerakan tangan yang dilakukan oleh partisipan selama berjalannya wawancara menggunakan mata. Hal ini disebabkan karena kendala teknis dalam penggunaan Kinect yang

sebelumnya digunakan dalam penelitian untuk mengurangi terjadinya subjektivitas. Bias yang mungkin terjadi karena penggunaan mata dalam penelitian ini antara lain terjadinya kesalahan penghitungan gerakan tangan, adanya gerakan tangan yang tidak konsisten cara penghitungannya, dan adanya gerakan kecil dan samar yang tidak tertangkap oleh mata. Untuk menekan terjadinya kesalahan dalam penghitungan gerakan tangan, dilakukan pengecekan ulang hasil analisis dengan menonton video dan menghitung kembali gerakan tangan yang dilakukan partisipan saat wawancara. Untuk menekan adanya gerakan tangan yang tidak konsisten cara penghitungannya, untuk suatu gerakan diusahakan menggunakan cara penghitungan yang sama saat menganalisis satu video dengan video lain. Untuk bias berupa adanya gerakan kecil dan samar yang tidak tertangkap oleh mata akan dibiarkan karena gerakan tersebut samar dan tidak jelas masuk ke kategori manapun. Gerakan tangan yang telah dianalisis tersebut kemudian distatistik dan dikelompokkan kedalam tujuh kategori antara lain Rhythmic, Cohesive, Emblem, Iconic, Metaphorics, Deictic dan Self-Adaptor. Setelah dikelompokkan, gerakan tangan tersebut kemudian dihitung rata-rata dan standar deviasi dari tiap kelompok. Gerakan tangan tersebut juga dianalisis dengan test MANOVA menggunakan *software* SPSS versi 21 untuk dilihat apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara data jujur dan data bohong dari ketujuh kategori tersebut. langkah langkah untuk menggunakan tes MANOVA dalam SPSS antara lain sebagai berikut.

1. Buat variabel sesuai jumlah variabel yang ada pada data di *Variable View*
2. Masukkan data sesuai dengan variabel yang telah dibuat di *Data View*
3. Klik *Analyze* pada toolbar, pilih *General Linier Model*, klik *Multivariate*
4. Masukkan variabel bebas ke dalam *Fixed Factor(s)*, masukkan variabel terikat pada *dependent variables*.

5. Klik *Button Model*, pilih *Custom*, pilih *Type* menjadi *Main effect*, masukkan variabel bebas ke dalam model, klik *continue*.
6. Klik *Button Option*, centang *descriptive statistics*, *Estimated of effect size* dan *observed power*, masukkan variabel bebas ke dalam *Display Means for*, klik *continue*.
7. Klik *Button Ok* dan lihat *output* dari tes MANOVA pada *Row* yang berjudul sesuai dengan nama *Fixed Factor(s)* yang telah dimasukkan.
8. Jika terdapat nilai signifikan dari dependant variabel < 0.05 maka bisa disimpulkan dari variabel tersebut terdapat perbedaan yang signifikan.
9. Jika terdapat nilai signifikan dari dependant variabel > 0.05 maka dapat disimpulkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan dari variabel tersebut.

UMMN