



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

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dasar dari penulisan skripsi ini antara lain dari permasalahan yang terjadi sehari-hari yaitu adanya kesulitan dalam membedakan antara kebohongan dan kejujuran yang dilakukan oleh manusia sehingga menyulitkan seseorang untuk bisa mengetahui informasi yang didapatkannya benar atau palsu.

Berangkat dari dasar permasalahan tersebut, penulis mencoba melakukan penelitian untuk mencari tahu variabel-variabel terkait *gesture* tangan apakah yang berbeda secara signifikan antara orang yang melakukan kejujuran dengan orang yang melakukan kebohongan. Dalam penelitian yang partisipannya antara lain mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara ini, didapat hasil bahwa ada dua variabel yang mempunyai perbedaan secara signifikan antara data mahasiswa yang melakukan kejujuran dengan data mahasiswa yang melakukan kebohongan. Dua variabel tersebut antara lain variabel Cohesive (gerakan yang diam di tempat yang berfungsi untuk menemani pengembangan pembicaraan) dan Variabel Time (waktu).

Dalam hal variabel Cohesive, dari perbandingan antara data jujur data bohong terdapat adanya penurunan drastis (sekitar 7,33) dari rata-rata gerakan Cohesive data mahasiswa yang berbohong bila dibandingkan dengan data mahasiswa yang berkata jujur. Dari data tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa dapat dianggap jujur jika dia melakukan gerakan Cohesive minimal 12 kali ketika melakukan pembicaraan.

Dalam hal variabel Time, dari perbandingan antara data jujur data bohong dapat disimpulkan bahwa rata-rata waktu mahasiswa yang melakukan kebohongan relatif lebih singkat bila dibandingkan dengan mahasiswa yang berkata jujur. Dari data yang didapatkan oleh penulis bisa ditarik kesimpulan bahwa mahasiswa bisa dianggap jujur jika dia berbicara lebih dari 1 menit 26 detik.

5.2 Saran

Dalam penulisan skripsi ini penulis menyadari masih terdapat kekurangan sehingga diharapkan dapat dikembangkan lagi di kemudian harinya.

Berdasarkan hal tersebut, penulis ingin menyampaikan beberapa saran untuk penelitian komparasi kejujuran dan kebohongan dengan harapan penelitian ini dapat berkembang lebih baik dalam mengetahui perbedaan orang yang melakukan kejujuran dengan orang yang melakukan kebohongan. Saran tersebut antara lain.

1. Membuat program yang dapat membaca *gesture* tangan menggunakan Kinect untuk membantu dan mengurangi subjektif dalam proses analisis
2. Melakukan pengumpulan data dengan menggunakan skenario prosedur penelitian selain autobiografi.

UMMN