



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 II

LANDASAN TEORI

2.1 Kebohongan

Menurut (Setiawan, 2012) kebohongan adalah sesuatu yang tidak sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Menurut (Dutha & Eka, 2013) berbohong artinya mengatakan sesuatu yang tidak ada dasar realitasnya. Kebohongan dapat juga diartikan sebaliknya, yaitu mengatakan sesuatu yang tidak ada padahal ada dalam realitasnya. Kebohongan yang mungkin terjadi bisa sebanyak fenomena yang mungkin terjadi didunia. Setiap fenomena bisa dibuat versi bohongnya. Oleh karena itu, berbohong luar biasa mudah karena tinggal menyangkal apa yang ada saja.

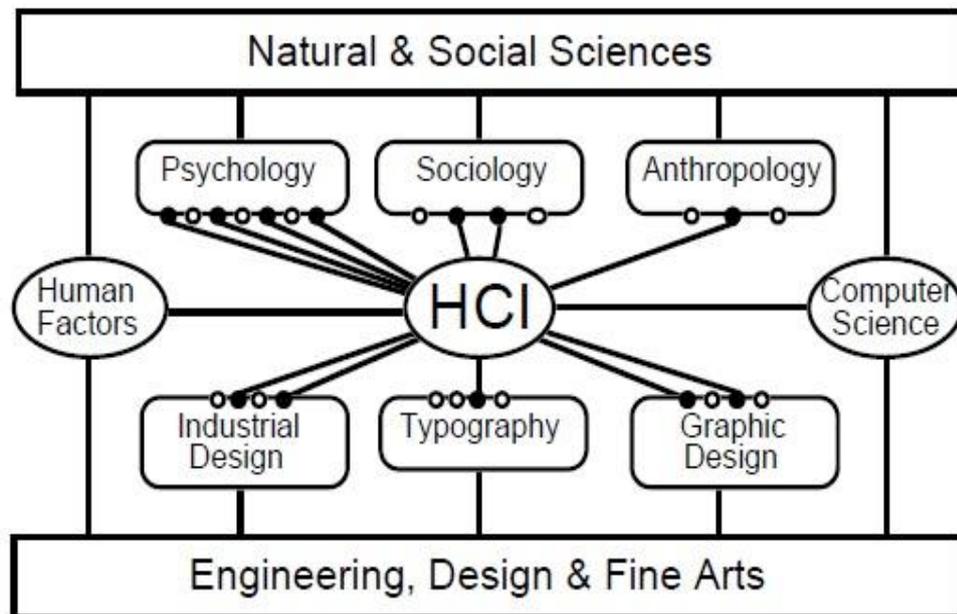
2.2 Interaksi Manusia dan Komputer (IMK)

Menurut (Janwar, 2015) bidang ilmu interaksi manusia dan komputer adalah suatu ilmu yang mempelajari tentang bagaimana mendesain, mengevaluasi, dan mengimplementasikan sistem komputer yang interaktif sehingga dapat digunakan oleh manusia dengan mudah. Pengertian interaksi adalah komunikasi antara 2 arah antara manusia dan komputer. Interaksi menjadi maksimal apabila kedua belah pihak mampu memberikan stimulant dan respon (aksi dan reaksi) yang saling mendukung, jika salah satu tidak bisa, maka interaksi akan mengalami hambatan atau bahkan menuju pembiasaan tujuan.

Definisi dari interaksi manusia dan komputer adalah sebuah hubungan antara manusia dan komputer yang mempunyai karakteristik tertentu untuk mencapai suatu tujuan tertentu dengan menjalankan sebuah sistem yang bertopengkan sebuah antarmuka (*interface*).

Menurut (Mackay & Fayard, 1997) Interaksi manusia-komputer merupakan suatu multidisiplin ilmu yang menggambar suatu paradigma dan teknik dari kedua natural sains dan disiplin ilmu desain. Interaksi manusia-

komputer seperti bidang multidisiplin ilmu lainnya meminjam teknik dari disiplin ilmu komponennya dan harus menentukan bagaimana mereka berhubungan satu sama lain



Gambar 2.1 Interaksi manusia dan komputer

Menurut (R & Pratiwi) interaksi manusia dan komputer melibatkan bagian-bagian yang tepat dari faktor manusia dengan ergonomi (faktor-faktor lain yang melibatkan bagaimana pengaruh manusia menggunakan mesin) yaitu bagaimana komputer dan manusia dapat secara interaktif menyelesaikan penugasan yang ada dan baru.

Teori psikologi memberikan suatu kontribusi yang besar terhadap pengertian interaksi manusia dan komputer. Psikologi memberikan suatu pendekatan studi perilaku manusia dari sudut usaha dalam pengenalan struktur mental dan memprosesnya. Teori psikologi meliputi topik yang lebih besar lagi yaitu motivasi, emosi dan kesadaran, sosial, aspek biologi dan organisasi yaitu pembentukan manusia dan pendewasaan dari lahir hingga meninggal dan aspek perilaku manusia yang normal dan tidak normal. Sehingga dapat dikatakan sangat sulit dikatakan bidang psikologi yang mana yang relevan

terhadap interaksi manusia dan komputer karena semua aspek dari perilaku manusia mempunyai pengaruh terhadap interaksi manusia ke komputer dan komputer mempengaruhi perilaku manusia dalam segala cara.

2.3 Linguistics based cues (LBC)

Metode penelitian yang dilakukan Zhou et al (2004) menggunakan LBC terlibat dengan informasi linguistik dalam unit teks, termasuk kata-kata, istilah, frasa, kalimat, atau seluruh pesan. Istilah didefinisikan sebagai unit yang berarti yang terdiri dari satu atau beberapa kata konten dan memiliki atribut yang berbeda, sedangkan frasa terdiri dari beberapa kata dan atau persyaratan. Banyak LBC dapat diekstraksi dari kriteria tersebut dan mengkonstruksi: *contextual embedding* di CBCA, Informasi afektif di RM, kata ganti orang pertama tunggal dan penolakan tuduhan di SCAN, dan informasi spatio-temporal dan suara pasif dalam VI.

Terdapat 27 variable LBC sebagai variabel dependen yang digunakan sebagai ukuran dalam penelitian antara lain:

1. Kualitas

- A. Kata: karakter tertulis atau kombinasi karakter yang mewakili kata yang diucapkan.
- B. Kata kerja: sebuah kata yang khas adalah pusat tata bahasa predikat dan mengungkapkan suatu tindakan dan kejadian.
- C. Kata benda: kata yang dibentuk oleh kata benda, pengubah dan penentu.
- D. Kalimat: kata, klausa, atau frasa atau kelompok klausa atau frase membentuk unit sintaksis yang menyatakan sebuah pernyataan, pertanyaan, perintah, keinginan, seruan, atau kinerja suatu tindakan, yang biasanya dimulai dengan huruf kapital dan diakhiri dengan tanda baca akhir yang tepat.

2. Kompleksitas

- A. Rata – rata jumlah klausa: $\frac{\text{Total \# klausa}}{\text{Total \# Kalimat}}$
- B. Rata – rata jumlah kalimat : $\frac{\text{Total \# kata-kata}}{\text{Total \# Kalimat}}$

C. Rata – rata panjang kata: $\frac{\text{Total \# karakter}}{\text{Total \# Kata-kata}}$

D. Rata – rata panjang kata benda: $\frac{\text{Total \# kata-kata dalam kata benda}}{\text{Total \# Kata benda}}$

E. Jeda: $\frac{\text{Total \# tanda baca}}{\text{Total \# Kalimat}}$

3. Ketidakpastian

A. Pengubah: menjelaskan kata atau membuat arti kata yang lebih spesifik.

Seperti kata-kata AJV dan ADV

B. Kata kerja modal: kata kerja bantu yang khas digunakan dengan kata kerja dari predikasi dan mengungkapkan modifikasi modal.

C. Ketidakpastian: sebuah kata yang menunjukkan kurangnya kepastian tentang seseorang atau sesuatu

D. Referensi lain: kata ganti orang ketiga

E. Suara pasif: bentuk kata kerja yang digunakan ketika subjek sedang ditindaklanjuti daripada melakukan sesuatu.

F. Objektivikasi: membicarakan atau menjelaskan suatu benda tanpa memberitahu nama benda tersebut secara spesifik.

G. Istilah generalisasi: menjelaskan sesuatu tetapi tidak secara jelas atau spesifik.

H. Referensi diri sendiri: orang pertama kata ganti tunggal.

I. Referensi grup: orang pertama kata ganti jamak.

4. Ekspresi

A. Emosi: $\frac{\text{Total \# dari kata sifat + Jumlah \# kata keterangan}}{\text{Total \# dari kata benda + Total \# Kata Kerja}}$

5. Perbedaan

A. Perbedaan lexical: $\frac{\text{Total \# kata-kata yang berbeda atau istilah}}{\text{Total \# kata-kata atau istilah}}$ yang merupakan persentase kata-kata unik atau secara total # kata atau istilah dalam semua kata-kata atau istilah.

B. Perbedaan kata – kata konten: $\frac{\text{Total \# kata-kata konten yang berbeda atau istilah}}{\text{Total \# kata-kata konten atau istilah}}$ mana kata-kata fungsi mengungkapkan hubungan terutama tata bahasa.

C. Redundancy: $\frac{\text{Total \# kata-kata fungsi}}{\text{Total \# kalimat}}$ mana kata-kata fungsi mengungkapkan hubungan terutama tata bahasa.

6. Informalitas

A. Rasio kesalahan typografi: $\frac{\text{Total \# kata-kata salah eja}}{\text{Total \# kata-kata}}$

7. Spesifikasi

A. Spatio-temporal information: informasi tentang lokasi atau penataan ruang orang dan / atau benda, atau informasi tentang kapan peristiwa itu terjadi atau eksplisit menggambarkan urutan peristiwa.

B. Perceptual information: menunjukkan pengalaman sensorik seperti suara, bau, sensasi fisik dan detail visual.

8. Pengaruh

A. Pengaruh positif: Aspek subjektif dari emosi positif yang terpisah dari perubahan fisik.

B. Pengaruh negatif: Aspek subjektif dari emosi negatif yang terpisah dari perubahan fisik.

9. Lain-lain

A. Partikel: kelas kata yang meliputi kata depan, kata sambung, kata seru, kata sandang, ucapan salam.

B. Pron: Kelas kata yang meliputi kata ganti, kata tunjuk dan kata tanya.

C. NUM: Kelas kata yang menunjukkan kata bilangan.

2.4 Criteria-based content analysis (CBCA)

Menurut Qin at all (2005) CBCA didasarkan pada asumsi bahwa pernyataan palsu kurang detail dan mengandung perbedaan yang terdeteksi dalam struktur logika. Beberapa dari mereka terkait erat dengan struktur logika dan konten, seperti produksi terstruktur dan kuantitas detail, dan isyarat yang sangat subjektif lainnya sulit untuk ditangkap secara otomatis. Untuk penelitian, disesuaikan beberapa isyarat tertentu sehingga mereka bisa dihitung dengan menghitung kata.

2.5 Reality monitoring (RM)

Menurut Qin at all (2005) yang diambil dari jurnal yang berjudul "Detecting deceit via analysis of verbal and nonverbal behavior" *Reality monitoring* (RM) adalah "proses dimana seseorang menghubungkan memori dengan pengalaman yang sebenarnya (sumber eksternal) atau imajinasi (sumber internal)". Menurut (Johnson, 1981) landasan untuk RM adalah teori karakteristik yang menyatakan bahwa kenangan berdasarkan pengalaman sebenarnya lebih jelas, memiliki informasi lebih persepsi, informasi kontekstual, dan informasi lebih afektif daripada yang berdasarkan imajinasi. Pesan Jujur mengandung kata yang lebih sensorik dan mempengaruhi seperti yang menggambarkan bau, pemandangan, suara, rasa, dan perasaan.

Pesan menipu atau imajiner, sebaliknya, memperlihatkan operasi yang lebih kognitif; Informasi dihasilkan dari kesimpulan logis. Sebagai contoh, seorang penipu yang berbohong tentang pergi keluar tapi benar-benar tinggal di rumah mungkin berkata, "Aku pergi keluar ... hujan KARENA telah hujan selama tiga hari (aku tahu itu hujan, bukan karena saya berada di luar tetapi karena hujan telah turun untuk beberapa waktu dan seharusnya tetap berlanjut)."

2.6 Scientific content analysis (SCAN)

Menurut Qin at all (2005) scientific content analysis (SCAN), kriteria structural dari analisis validitas pernyataan, berfokus pada pernyataan tertulis. Sebuah studi ekstensif mengenai SCAN dilakukan oleh Driscoll. SCAN juga menggunakan isyarat auto-deteksi seperti kata ganti, kata - kata, kata orang pertama tunggal, pola kata lampau, dan sebagainya.

2.7 Verbal immediacy (VI)

Menurut Zhou at all (2004) prinsip dasar menilai VI adalah melalui penafsiran literal dari kata-kata daripada makna konotatifnya. Sebagai contoh, sementara "Anda dan saya pilih" mungkin setara dengan "kami memilih" dalam arti, bentuk ini lebih tidak bertele - tele daripada yang terakhir. VI telah

diterapkan untuk analisis percakapan dan dikodekan pada skala dengan nilai positif yang menandakan pendekatan dan skor negatif yang menandakan penghindaran.

Penghindaran ditunjukkan oleh beberapa sub-kategori yang tidak mendesak, seperti istilah spasial dan temporal, suara pasif, kehadiran pengubah, dan ekspresi lainnya seperti kata kehendak, kesopanan, dan ungkapan otomatis. Kriteria rinci untuk hasil tidak mendesak menghasilkan nilai positif dan negatif yang ditugaskan untuk kehadiran setiap atribut. Hal ini disimpulkan sehingga semakin tinggi skor negatif untuk ucapan apapun, semakin besar kemungkinan bahwa itu adalah bagian dari komunikasi tentang pengalaman negatif atau dimaksudkan untuk menjauhkan komunikator dari pendengar dan atau pesan itu sendiri. Karena penipuan sering dikaitkan dengan dampak negatif dan atau upaya untuk memisahkan diri dari komunikasi seseorang, tindakan VI merupakan indikator yang masuk akal dari penipuan.

Singkatnya, tinjauan literatur menjelaskan bahwa banyak aspek dari teks, seperti konten dan gaya, telah digunakan sebagai isyarat untuk penipuan. Perlu ditekankan bahwa banyak kriteria yang disebutkan di atas dikembangkan untuk interogasi atau konteks wawancara. Subyek dalam eksperimen dan saksi atau tersangka dalam studi lapangan diminta untuk menjelaskan atau menjawab pertanyaan tentang peristiwa masa lalu tertentu atau pengalaman, membuat isyarat seperti temporal dan informasi spasial, informasi persepsi, dan jumlah rincian yang berlaku. Dalam TA-CMC, orang juga cenderung membahas beberapa peristiwa yang sedang berlangsung atau keputusan di masa depan. Dengan perubahan konteks ini, kita perlu memvalidasi isyarat apa yang masih cocok untuk TA-CMC dan faktor apa yang dapat mengubah pola yang telah ditemukan sebelumnya. Selain itu, kapasitas munculnya pengolahan bahasa alami, ditambah dengan prinsip-prinsip VI, membuka peluang untuk menemukan isyarat baru untuk penipuan dalam TA-CMC.

2.8 Interpersonal deception theory (IDT) strategies and tactics

Menurut Zhou at all (2004) yang diambil dari buku karangan Buller dan Burgoon bahwa Interpersonal deception theory dikembangkan untuk menjelaskan dan memprediksi penipuan dan deteksi dalam konteks interpersonal. Sebagai bagian dari pengembangan teori, Buller dan Burgoon mengusulkan serangkaian strategi umum dan taktik yang spesifik yang penipu bisa gunakan untuk mengelola informasi dalam pesan mereka dan untuk menghindari deteksi. Pengujian IDT, bersama dengan penelitian sebelumnya dan meta-analisis baru-baru ini, bertujuan untuk menjelaskan strategi apa dan indikator lisan tertentu yang mungkin berlaku. Mereka dapat diringkas sebagai berikut:

A. *Quality (truthfulness) manipulations* - penipu dapat memilih untuk melakukan penyimpangan dari suatu kebenaran secara sepenuhnya atau hanya sebagian. Setengah kebenaran dan pengelakan mungkin menipu dengan dimasukkannya kata sifat dan kata keterangan yang memenuhi makna dalam laporan.

B. *Quantity (completeness) manipulations* - penipu mungkin lebih pendiam dan kurang aktif dari pemberi kebenaran. Mereka mungkin menunjukkan keengganan dengan menggunakan kata-kata yang lebih sedikit dan kalimat atau waktu bicara kurang dari pemberi kebenaran. Pesan mereka mungkin secara sintaksis tidak lengkap, dengan memberikan informasi perseptual kurang dari biasanya dari yang diharapkan sebagai respon, atau secara semantik, dengan gagal untuk menyajikan konten rinci sebenarnya seperti pernyataan faktual.

C. *Clarity (vagueness and uncertainty) manipulations* - pesan penipu 'mungkin kurang jelas berdasarkan kebaikan dengan menggunakan kalimat yang bertentangan atau struktur kalimat yang tak tertembus (ambiguitas sintaksis) atau dengan menggunakan bahasa yang mengelak dan ambigu yang memperkenalkan ketidakpastian (ambiguitas semantik). Pengubah, verba modal (misalnya, harus, bisa), dan generalisasi atau "semua" istilah (misalnya, "setiap orang") dapat meningkatkan ketidakpastian.

D. *Relevance manipulations* - penipu dapat memberikan tanggapan yang *semantically indirect* (misalnya, bentuk pidato sopan) atau tidak relevan (seperti rincian yang tidak relevan). Mereka juga mungkin *syntactically indirect* (misalnya, pertanyaan yang diikuti oleh pertanyaan lainnya).

E. *Depersonalism (disassociation) manipulations* – penipu dapat menggunakan bahasa untuk menjauhkan diri dari pesan mereka dan isi dari pesan tersebut. Bahasa Nonimmediate seperti kurangnya kata ganti, kata ganti orang pertama khususnya, dan penggunaan kalimat pasif mengurangi kepemilikan pernyataan pengirim dan atau menghapus penulis dari tindakan yang dijelaskan. Fitur linguistik lainnya seperti penggunaan lebih kata ganti orang kedua mungkin menandakan ketergantungan pada orang lain dan kurangnya tanggung jawab pribadi.

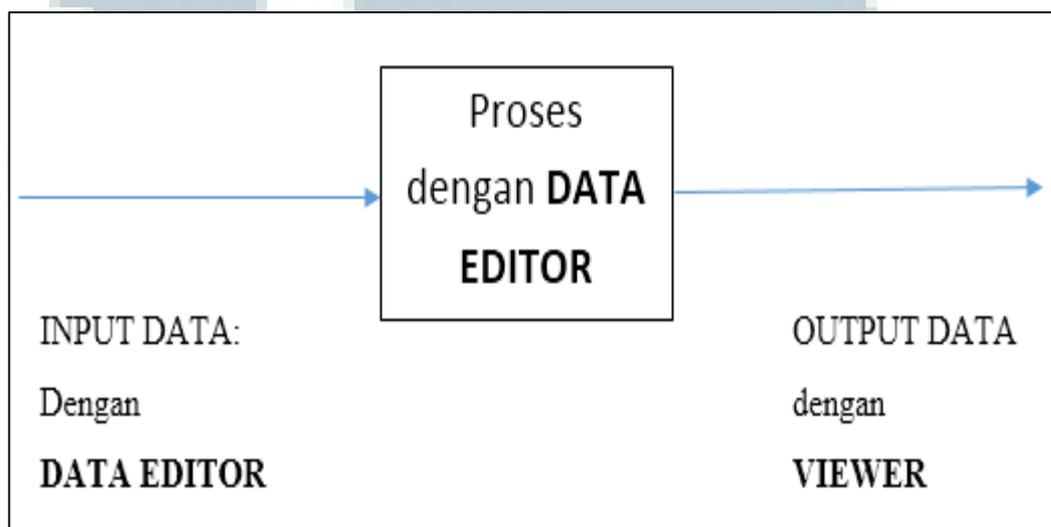
2.9 Text-based Asynchronous Computer-Mediated Communication

Menurut (Beal, Stroud, & Shread, 2015) pesan asynchronous menjelaskan komunikasi yang terjadi antara dua aplikasi atau sistem, di mana sistem menempatkan pesan dalam antrian pesan (yang disebut Event Antrian dalam sistem pesan perusahaan) dan tidak perlu menunggu jawaban untuk melanjutkan proses. Menurut (Janssen, 2010) Computer-Mediated Communication (CMC) adalah sebuah proses di mana interaksi data manusia terjadi melalui satu atau lebih sistem telekomunikasi jaringan.

Sebuah interaksi CMC terjadi melalui berbagai jenis teknologi jaringan dan perangkat lunak, termasuk email, Internet Relay Chat (IRC), instant messaging (IM), Usenet dan mailing list server. Berdasarkan jurnal Zhou at all (2004) Text-based Asynchronous Computer-Mediated Communication (TA-CMC) memungkinkan orang untuk menanggapi pesan yang masuk dengan mudah.

2.10 Statistical Package for the Social Sciences (SPSS)

Menurut (pramesti, 2014) *Statistical Package for the Social Sciences* atau yang sering disebut SPSS adalah suatu software untuk membantu melakukan analisis statistika dan manajemen data. Kemudahan SPSS dalam mengolah data dalam suatu penelitian menjadikan SPSS menjadi alat analitik yang prediktif. Menurut (Santoso, 2014) cara kerja SPSS dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 2.2 Cara Kerja SPSS

Penjelasan Proses Statistik dengan SPSS:

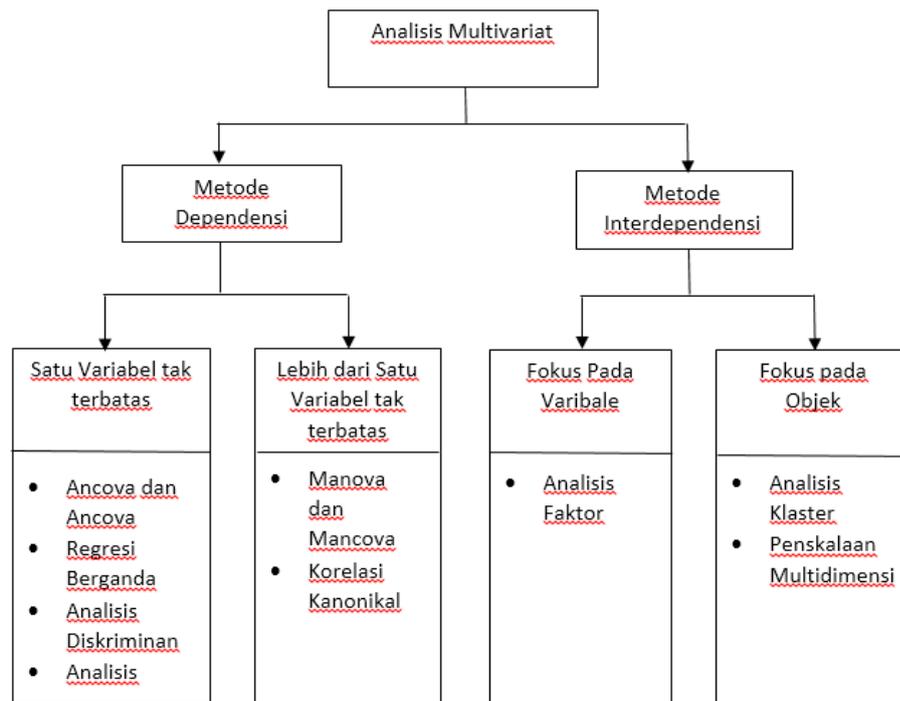
1. Data yang akan diproses dimasukkan lewat menu DATA EDITOR yang otomatis muncul di layar saat SPSS dijalankan.
2. Data yang telah diinput kemudian diproses, juga lewat menu DATA EDITOR.
3. Hasil Pengelolaan data muncul di layar (window) yang lain dari SPSS yaitu VIEWER. Output SPSS bisa berupa teks atau tulisan, tabel atau grafik.

Sehingga dalam SPSS, ada berbagai macam jenis window yang bisa ditampilkan sekaligus jika memang akan dilakukan berbagai proses diatas. Namun, yang harus digunakan adalah DATA EDITOR sebagai bagian dari

input dan proses data, serta VIEWER yang merupakan tempat output hasil pengolahan data.

2.11 Multivariate Analysis

Menurut (Prof.J.Suprpto, 2010) *Multivariate Analysis* terdiri dari banyak variabel atau variabel ganda, menunjukkan hubungan lebih dari dua variable.



Gambar 2.3 Klasifikasi Analisis Multivariat

Analisis dependensi bertujuan untuk menjelaskan atau meramalkan nilai variabel tak bebas berdasarkan lebih dari satu variabel bebas yang mempengaruhinya. (X_1, X_2, \dots, X_k , dan Y) kalau hanya melibatkan satu variabel bebas, analisis disebut analisis bivariant (X dan Y).

2.12 Variabel Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2009) Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Ada beberapa jenis varibale antara lain sebagai berikut:

1. Variabel Independen

Variabel ini sering disebut sebagai variabel *stimulus*, *prediktor*, *actecedent*. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

2. Variabel Dependen

Sering disebut sebagai variabel *output*, kriteria, konsekuensi. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel terikat. Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

2.13 Populasi dan Sampel

Menurut (Nisfiannoor, 2013) Sampel adalah sebagian yang diambil dari suatu populasi. Dalam suatu penelitian yang menggunakan sampel maka prinsip yang harus dipegang adalah gunakan sampel sebesar mungkin.

Statistik yang dihitung berdasarkan sampel besar (> 30 sampel) akan lebih tepat dari pada yang dihitung dari sampel kecil (< 30 sampel). Bila sampel yang diambil jumlahnya kecil maka akan besar kemungkinan diperoleh sampel yang tidak representatif dibandingkan bila sampel yang diambil jumlahnya lebih besar. Sampel yang tidak representatif mengandung pengertian bahwa sampel tersebut tidak dapat dipercaya. Sampel yang tidak terpercaya dapat menghasilkan kesimpulan yang tidak akurat.