

# KONSEP DASAR PSIKOLOGI

oleh

# HARYANI



# PENGERTIAN

- “ Psyche = jiwa  
Logos = ilmu
- “ Secara harfiah: Psikologi = Ilmu Jiwa
- “ Kenyataan: Jiwa → kabur

**∴ Psikologi ≠ Ilmu Jiwa**

- “ **Ilmu Jiwa** → luas, mencakup hal-hal yang tidak ilmiah: telepati, hipnotis, perdukunan.
- “ **Psikologi** → ilmu ttg organisme, terutama tingkah laku manusia yang berbudaya, dewasa, & normal.
- “ **Psikologi** → ilmiah, obyek dapat diamati, dicatat, & diukur.

# OBJEK PSIKOLOGI



- “ Bukan Jiwa tetapi ***GEJALA-GEJALA KEJIWAAN/ PERILAKU***
  - Kasat Mata = Perbuatan
  - Tak Kasat Mata = Penghayatan

# Klasifikasi Objek Psikologi

- “ **Gejala Pengenalan (Kognitif)**  
pengamatan, tanggapan, ingatan, fantasi, asosiasi, berfikir, kecerdasan.
- “ **Gejala Perasaan (Afektif)**
  - perasaan jasmaniah ( berkaitan dengan indera)
  - Perasaan rohaniah (keagamaan, intelektual, kesusilaan, keindahan, harga diri)
- “ **Gejala Kehendak (Psikomotor/ Konatif/karsa)**  
motif, kemauan
- “ **Gejala Campuran (Kombinasi)**  
perhatian, sugesti, kelelahan, kecerdasan emosional.

# KLASIFIKASI PSIKOLOGI

## “ Berdasar Objek Penyelidikan:

### – Psikologi Umum

*mempelajari tingkah laku manusia yg b'budaya, normal, & dewasa pd umumnya*

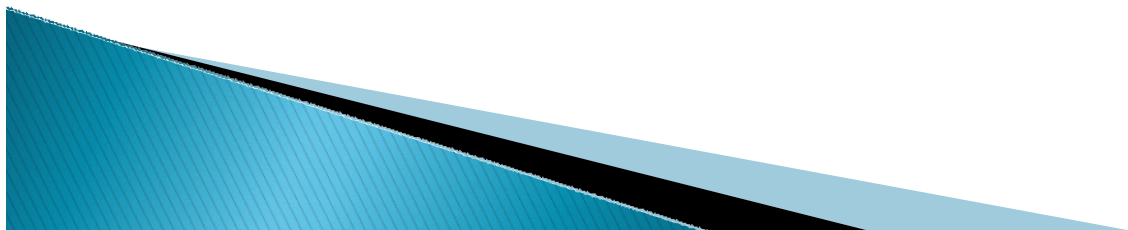
### – Psikologi Khusus

*mempelajari perbedaan individu dan kelainan tingkah laku manusia untuk sesuatu aspek*

*Yg termasuk dlm psikologi khusus*

“ **Berdasar Tujuannya:**

- Psikologi Teoritis
- Psikologi Praktis:
  - p.pendidikan
  - p.kedokteran
  - p.industri
  - p.dagang

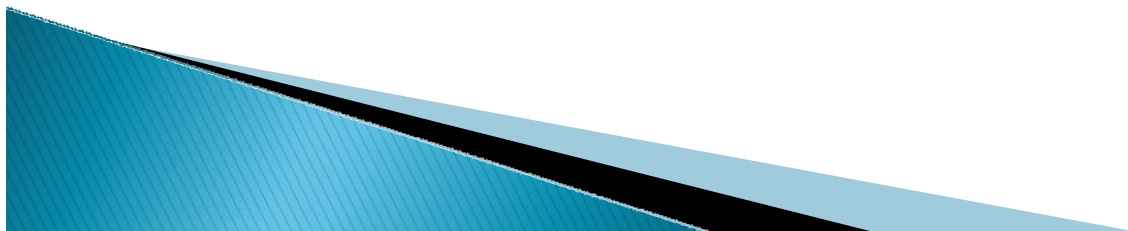


# Yang termasuk psikologi khusus

- T'jadinya & p'kmbgan mns:
  - p. genetis
  - p.perkembangan
- Kelmpk mns yg menyimpang dr norma:
  - p.patologi
  - p.abnormal
  - p.kriminal
  - p.anak luar biasa
  - p.klinis



- ④ Masalah kelompok:
  - p.massa
  - p.kemasyarakatan
  - p.bangsa-bangsa
  - p.sosial
- ④ Sifatnya: p.kepribadian



# **METODE PENELITIAN DALAM PSIKOLOGI**

# DEFINISI METODE

- ☞ **Suatu jalan/ cara singkat & efisien untuk mencapai hasil/ tujuan dalam ilmu pengetahuan**

“ **MET.  
INTROSPEKSI/**

“ **RETROSPEKSI**

↪ Melihat kembali peristiwa kejiwaan yang telah terjadi dalam dirinya sendiri.

“ **MET.  
EKSTROPEKSI**

↪ Melihat keluar/ mengamati kejiwaan orang lain.

## “ MET. INTERVIEW

↪ Pengumpulan data dengan mewawancarai sumber data.

## “ MET. OBSERVASI

↪ Penelitian melalui pengamatan terhadap objek penelitian pada saat kejadian itu berlangsung.

## “ MET. EKSPERIMEN

↪ Penelitian dengan cara mengadakan percobaan.

## “ MET. TES

↪ Cara penyelidikan dengan menggunakan pertanyaan, soal, atau tugas. Sudah terstandarisasi, bisa verbal maupun perbuatan.

## “ MET. ANGKET

↪ Pengumpulan data yang berupa daftar pertanyaan/ pernyataan tertulis.

## “ MET. BIOGRAFI

↳ Menyelidiki tingkah laku seseorang dengan mempelajari catatan riwayat hidupnya.

## “ MET. ANALISIS KARYA

↳ Menyelidiki tingkah laku seseorang dengan cara menganalisis hasil karyanya.

“ **MET.  
PERKEMBANGAN**

↪ Cara menyelidiki manusia dengan cara pengamatan & pencatatan selama perkembangan.

“ **MET. CASE  
HISTORY**

↪ Cara menyelidiki masalah seseorang dengan bantuan berbagai metode secara mendalam & dari berbagai sumber.



# SEJARAH & ALIRAN PSIKOLOGI

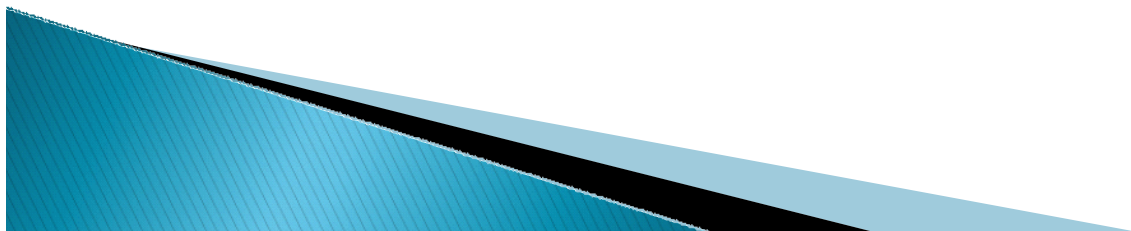
# SEJARAH PERKEMBANGAN PSIKOLOGI

1. **Psikologi sebagai bagian dari filsafat**  
→ Plato, Aristoteles, Thomas Aquino, Rene Descartes, John Locke, dan John Stuart Mill.

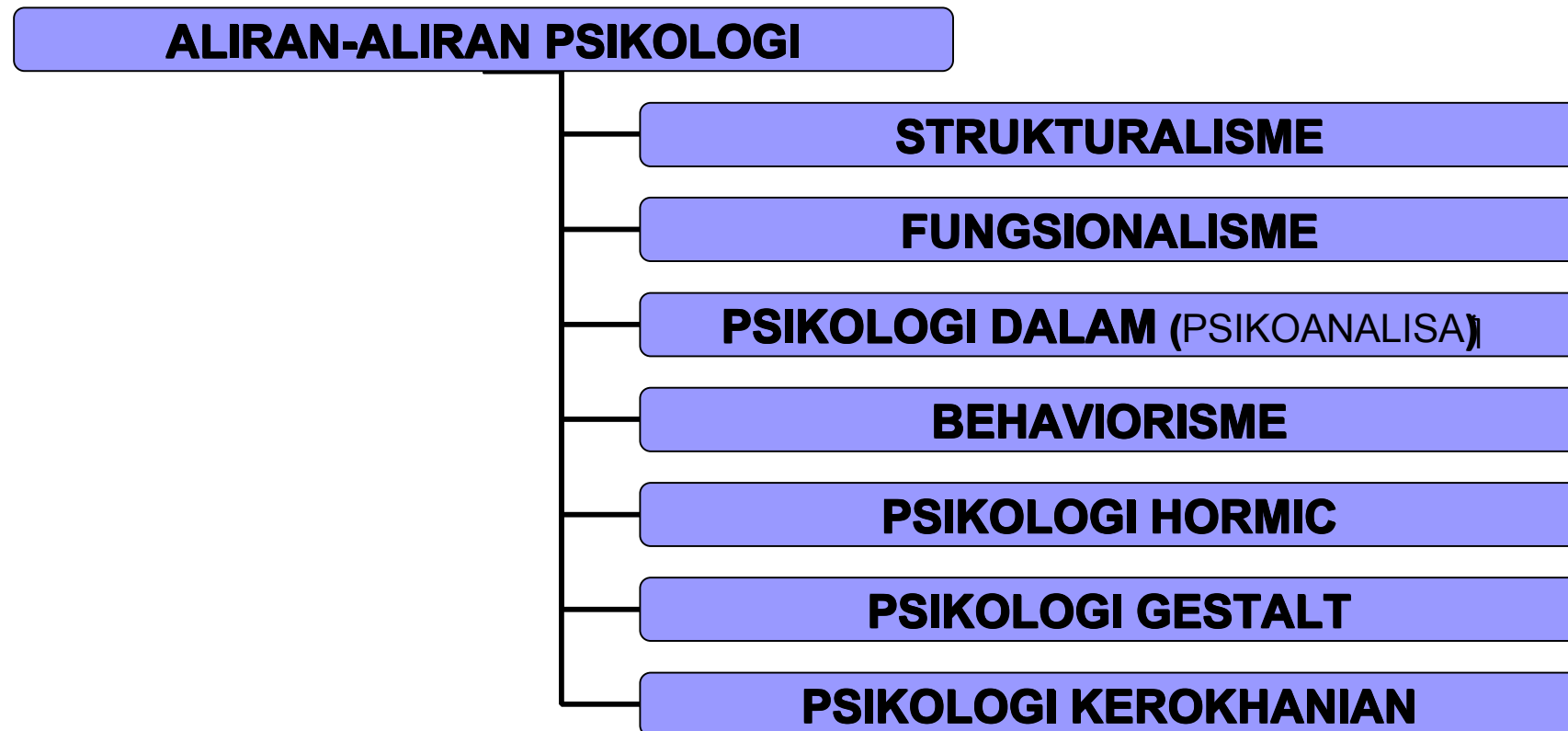
**2. Psikologi dipengaruhi oleh ilmu alam  
→ Helmholtz, Johan Muller, Weber, dan  
Fehner**

**1. Psikologi berdiri sendiri  
→ Willhelm Wundt**

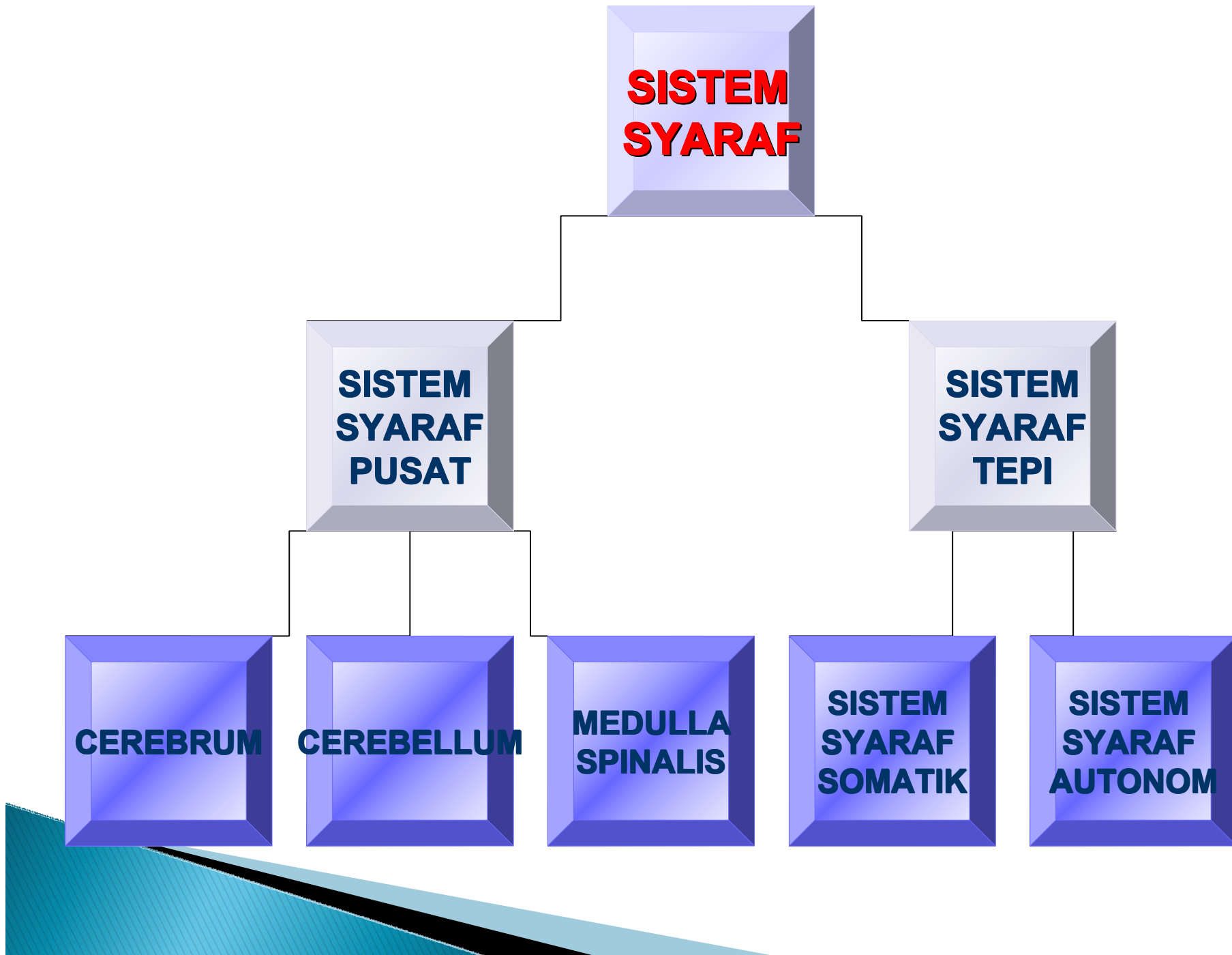
**4. Psikologi pada abad ke-20**



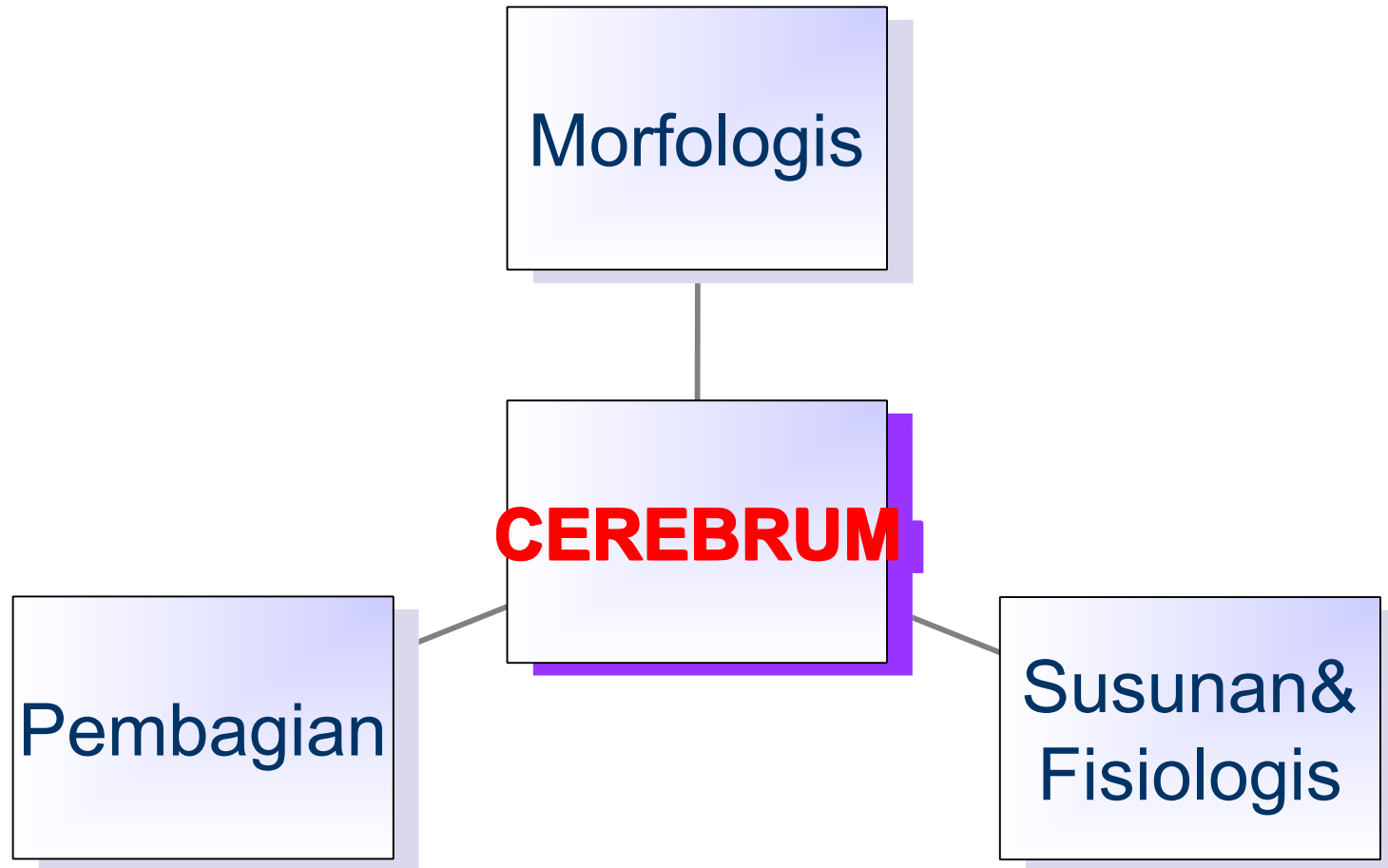
# ALIRAN-ALIRAN PSIKOLOGI



# SUSUNAN SYARAF & PENGINDERAN



# OTAK BESAR



# Pembagian belahan otak

| Hemisfer Kiri  | Hemisfer Kanan  |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>- Left side's sight</li><li>- Spontaneous speaking</li><li>- Writing</li><li>- Response to complete commands</li><li>- Word recognition</li><li>- Memory for words and numbers</li><li>- Sequences of movements</li><li>- Positive emotion</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>- Right side's sight</li><li>- Repetitive but not spontaneous speaking</li><li>- Responses to simple commands</li><li>- Facial recognition</li><li>- Memory for shapes and music</li><li>- Spatial interpretation</li><li>- Negative emotion</li><li>- Emotional responsiveness</li></ul> |



# OTAK KECIL

## CEREBELLUM

```
graph TD; A[CEREBELLUM] --- B[Morfologis]; A --- C[Fisiologis]; B --- B1[1. Belakang Cerebrum]; B --- B2[2. Sepasang]; C --- C1[1. Keseimbangan]; C --- C2[2. Performance];
```

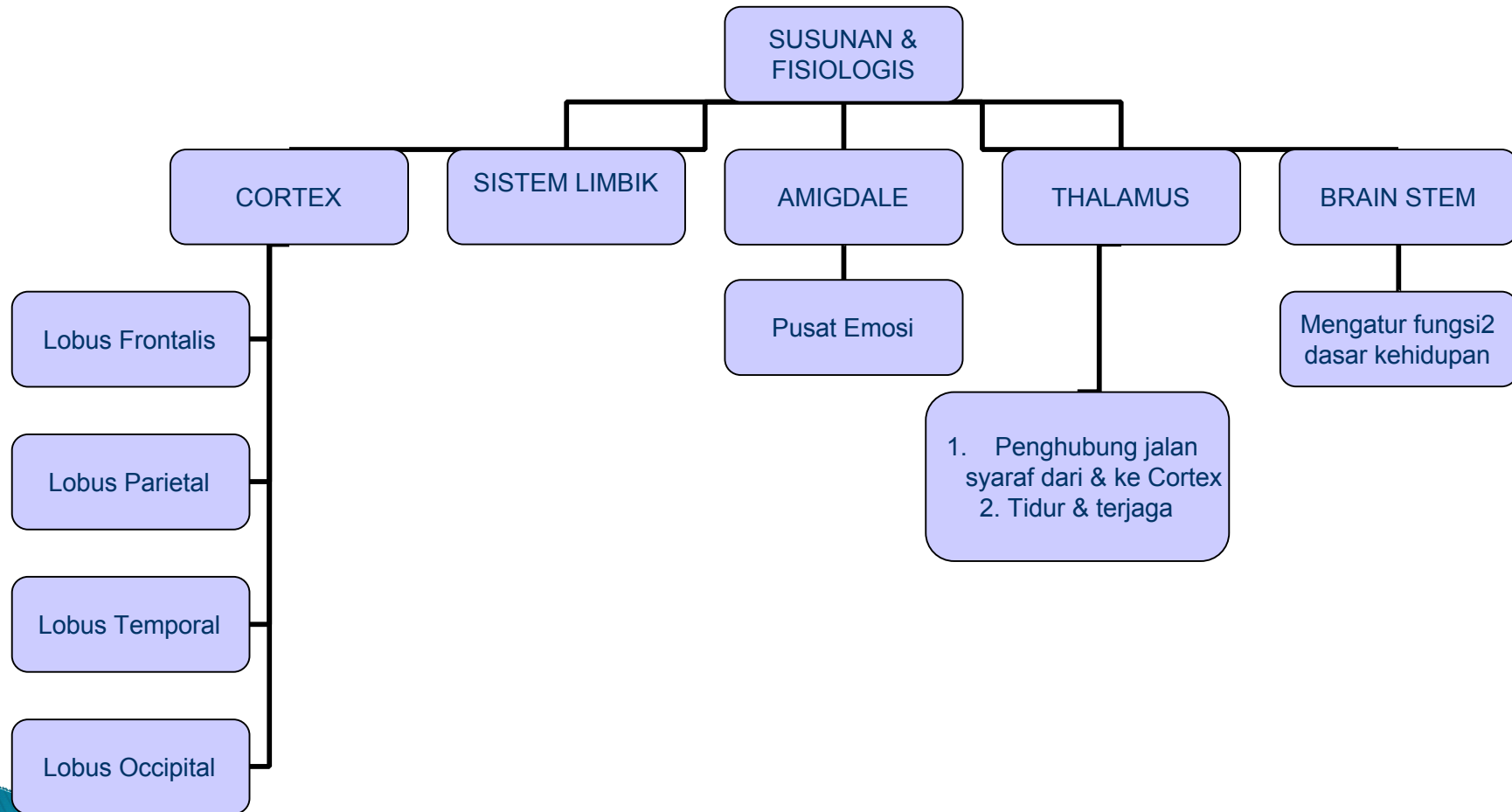
### Morfologis

1. Belakang Cerebrum
2. Sepasang

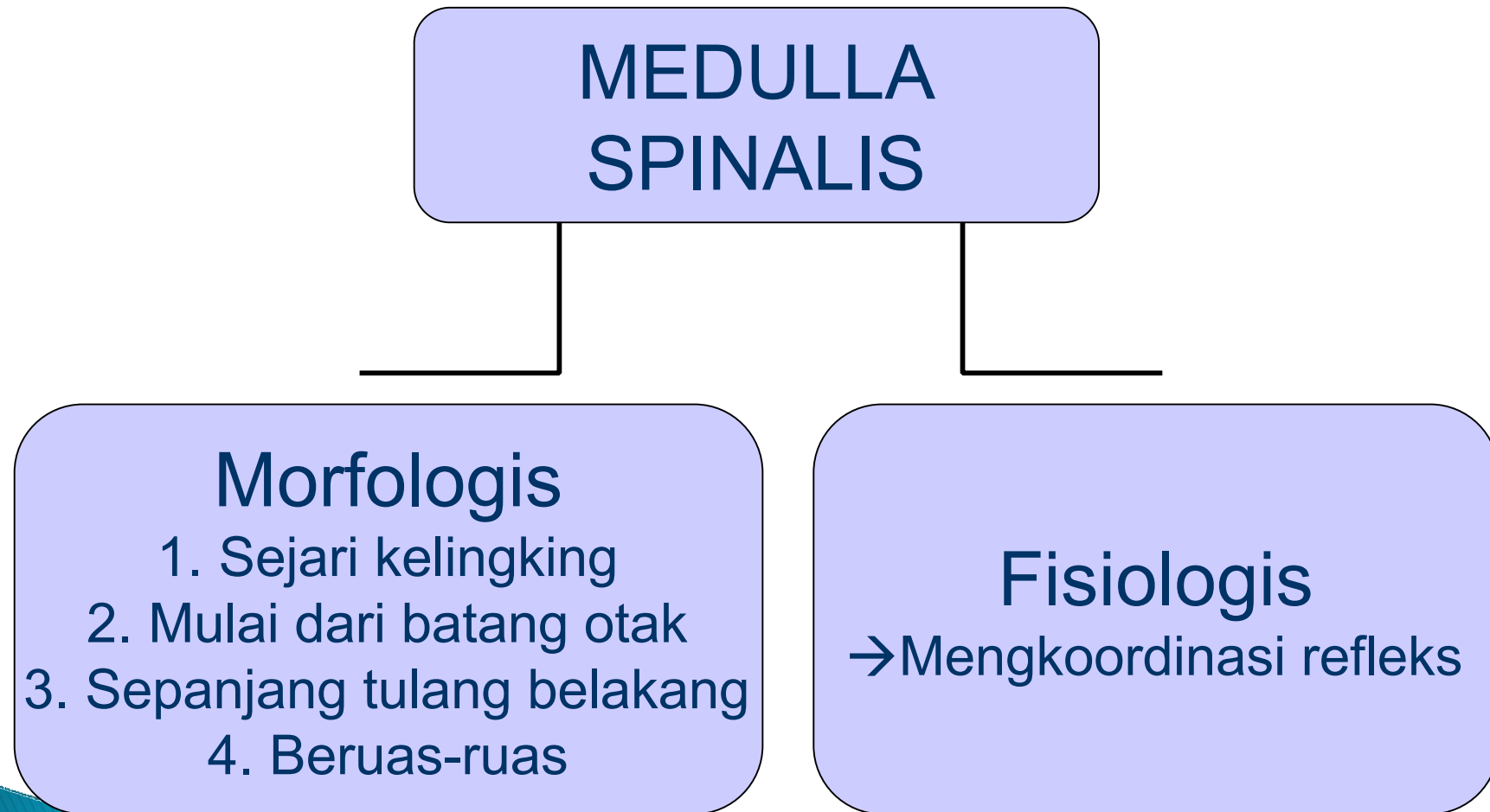
### Fisiologis

1. Keseimbangan
2. Performance

# Cerebellum: Susunan & Fisiologis



# SUMSUM TULANG BELAKANG



# PENGINDERAAN

- w Proses penerimaan rangsangan/ stimulus dari luar diri kita melalui panca indera
- w Tiap–tiap indera hanya bisa menerima satu macam stimulus
- w Fungsi organ indera: merubah berbagai macam stimulus yang diterima menjadi impuls listrik → dibawa ke otak → diinterpretasi.

# INDERA PENGLIHATAN

## “ Proses Melihat:

objek → terkena cahaya → kornea → lensa  
crystalina → terfokus di retina → syaraf  
optik → thalamus → lateral geniculate body →  
pusat syaraf penglihatan di cortex →  
dianalisis → memunculkan gambar → **objek  
terlihat!**

# Tiga sudut pandangan: (1)

## 1. Sudut pandang warna

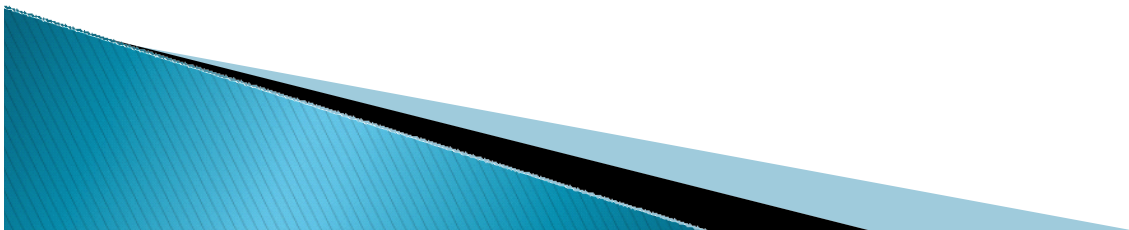
- Sel Conus (sel kerucut) di fovea → memberi gambaran warna & rinci, tidak peka cahaya remang-remang.
- $\lambda$  Gelombang elektromagnetis warna yang terlihat: 0,0004– 0,0008 mm.
  - $\lambda$  merah  $>$   $\lambda$  ungu & biru
- 4 Warna dasar: merah, biru, hijau, kuning.

# Tiga sudut pandangan: (2)

## 2. Sudut pandang bentuk

Terjadi karena pada kortikal terdapat:

- Sel sederhana
  - garis vertikal
  - garis horisontal & diagonal
- Sel kompleks: melihat tepi benda



# Tiga sudut pandangan: (3)

## 3. Sudut pandang ruang

- “ Mata hanya bisa melihat 2 dimensi
- “ Bisa tampak 3 dimensi karena adanya:
  1. Ada perbedaan derajat sinar (terang & gelap)
  2. Penutupan/ tumpang tindih
  3. Ukuran yang relatif
  4. Penglihatan perspektif
  5. Adanya paralaks gerakan
  6. Ada perbedaan yang ditangkap mata kanan & kiri



# INDERA PENDENGARAN

## “ Proses Mendengar:

Sumber bunyi → daun telinga → gendang telinga → Ossicle (tulang martil, landasan, & sanggurdi) → Vestibula → Cochlea → Cairan rumah siput → bergetar → Sel rambut → impuls listrik → syaraf pendengaran → diinterpretasi →

**bunyi terdengar!**

# Macam-macam Suara (1)

- “ Ditinjau dari pengaruhnya terhadap gelombang suara:
  - **Nada** → tinggi-rendah not
  - **Volume** → keras-lembut suara/ amplitudo
- “ Ditinjau dari artinya:
  - **Akoustis** → desah, gemuruh, suara angin
  - **Suara yang berarti** → nada, suara gemerisik
- “ Letak sumber suara:  
Kita lebih bisa menangkap suara & menentukan letaknya dengan 2 telinga daripada cuma 1 telinga saja

# Macam-macam Suara: (2)

- “ **Gestalt dalam suara:**

memaknai suara sebagai suatu kesatuan yang menyeluruh

- “ **Retensi:**

bayangan pengiring dalam suara → membuat kita membandingkan suara yang lalu dengan suara yang sedang didengar → terngiang-ngiang

- “ **Adaptasi:**

menyesuaikan diri dengan suara yang ada di lingkungan → jadi tidak merasa terganggu

# INDERA PEMBAU

- “ Benda dapat dibaui jika berbentuk / mengeluarkan gas / uap
- “ Proses membaui:  
Sumber bau → gas / uap → rambut-rambut protoplasma pada dinding melintang sebelah atas dalam rongga hidung → benang-benang syaraf → pusat syaraf pembau → diinterpretasi → **bau tercium!**
- “ Berhubungan dengan kejiwaan / perasaan seseorang → rasa bahagia, lapar, mual

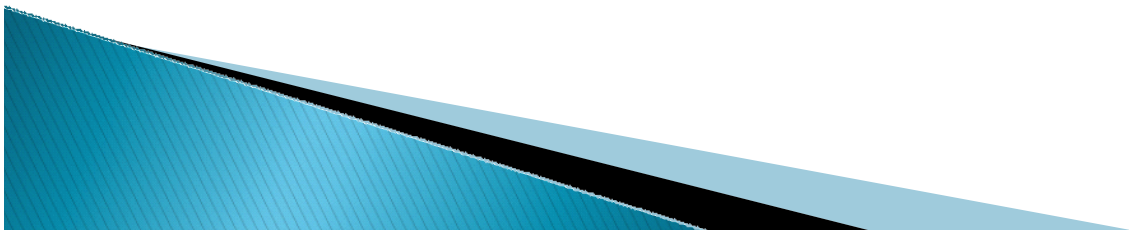
- “ Adaptasi dalam penciuman:  
menyesuaikan diri dengan bau yang ada di lingkungan → jadi tidak merasa terganggu lagi
  
- “ Sensitivitas terhadap bau-bauan, dipengaruhi oleh:
  - susunan rongga hidung
  - keadaan syaraf pembau
  - variasi fisiologis masing-masing orang
  
- “ Sel-sel penerima bau terletak di dalam hidung sebelah dalam → semakin keras kita menarik nafas, makin terasa bau yang ada di sekitar kita

# INDERA PENGECAP

- “ Bahan yang dapat dikecap adalah bahan-bahan yang larut atau cairan.
- “ 4 macam rasa: manis, asin, asam, & pahit.
- “ Pembagian Lidah:
  - Tepi lidah → manis (paling peka)
  - Lidah bag. belakang → pahit
  - Seluruh dataran lidah → asin & asam
  - Punggung lidah → cenderung tidak peka

# Konstruksi Lidah

- “ Selaput lidah bag. atas → 3 jenis penonjolan (papil) → berbentuk benang → tersebar di seluruh permukaan lidah
- “ Papil:  
terdiri dari kuncup perasa → sel perasa → ujungnya terdapat rambut dari protoplasma



- “ Bentuk papil:
  - a. Jamur → seluruh dataran lidah, trtm ujung & tepi lidah
  - b. Berlingkar → lidah bag. Belakang
  
- “ Mengecap dapat mempengaruhi perasaan → mencium sesuatu yang wangi, jadi merasa bahagia
  
- “ Indera pembau & pengecap bekerja sama erat → menentukan rasa suatu makanan → yang dipersepsi enak sebenarnya baunya, bukan rasa.



# INDERA PERABA

- “ Terdapat pada: permukaan kulit
- “ Cara: Meraba atau diraba → menangkap kesan-kesan di lingkungan sekitar
- “ Stimulus yang diterima:  
panas, hangat, dingin, basah, halus, kasar, tekanan, sakit, & vibrasi.

# Macam-macam reseptor:

- “ **Corpus Cula Tactus**  
→ peka terhadap sentuhan
- “ **Corpus Cula Ruffini**  
→ peka terhadap panas
- “ **Corpus Cula Bulbo Idea Kranso**  
→ peka terhadap dingin

# Kepekaan (1)

## “ Tekanan (Von Frey):

Ujung lidah (paling peka), ujung jari, punggung jari, punggung tangan, betis, telapak kaki (paling tidak peka)

## “ Suhu:

- lengan, tangan, pipi, & pelipis →  
0,2° – 0,5 °C
- punggung → 1°C
- adaptasi timbul setempat
- kalau capek/ sakit → kurang peka

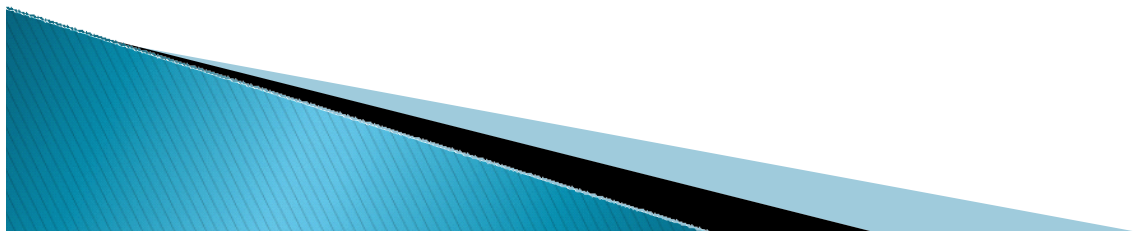
# Kepekaan (2)

- “ 3 tingkat rabaan:
  - Sentuhan/ kontak
  - Tekanan
  - Tekanan yang sangat keras → bisa terasa sakit
- “ Rabaan mempengaruhi kejiwaan
- “ Tuna Netra → sangat peka → bisa merasa perbedaan tekanan udara & ujung jari sangat peka → huruf Braille → membedakan jumlah & susunan bintik-bintik penojolan yang sangat halus
- “ Rabaan mempunyai struktur rangkap:
  - Aktif → kita menyentuh suatu benda
  - Pasif → benda tersebut juga menyentuh kita

# PENGAMATAN

Agar pengamatan dapat berlangsung:

- “ Kekuatan (intensitas) stimulus harus cukup kuat/ optimal. Tidak boleh atau kurang.
  - lebih → merusak organ indera
  - kurang → tidak dapat terjadi penginderaan
- “ Membutuhkan latihan yang teratur
- “ Kekuatan jasmani dan rohani harus baik
- “ Organ indera tidak boleh rusak
- “ Ada perhatian terhadap objek pengamatan





# PERSEPSI

# PERSEPSI MENURUT GESTALT

---

- 1. Hukum Kesamaan (similitary)**
- 2. Hukum Kedekatan (proximity)**
- 3. Hukum Kesiambungan (continuity)**
- 4. Hukum Menutup (Closure)**



# KESALAHAN PERSEPSI

---

- 1. Osilasi (Oscillation):**  
**Kesan yang berarti ganda/ ambiguous.**
- 2. Ilusi (Illusion):**  
**Kesalahan dlm menanggapi sesuatu terutama ilusi visual → ilusi kepanjangan, ilusi arah, ilusi ruang.**
- 3. Halusinasi (Hallucination): khayalan.**
- 4. Kamufase (Camouflage): menyamar.**

# PENGAMATAN & TANGGAPAN

---

## □ **Pengamatan:**

Merupakan usaha manusia untuk mengenal dunia riil, baik mengenai dirinya sendiri maupun dunia sekitar di tempat ia berada, dengan menggunakan panca inderanya melalui cara melihat, mendengar, membau, meraba dan mengecapnya.

## □ **Tanggapan:**

Bayangan yang tertinggal setelah orang melakukan pengamatan.

---

# PERBEDAAN PENGAMATAN & TANGGAPAN

---

## □ PENGAMATAN

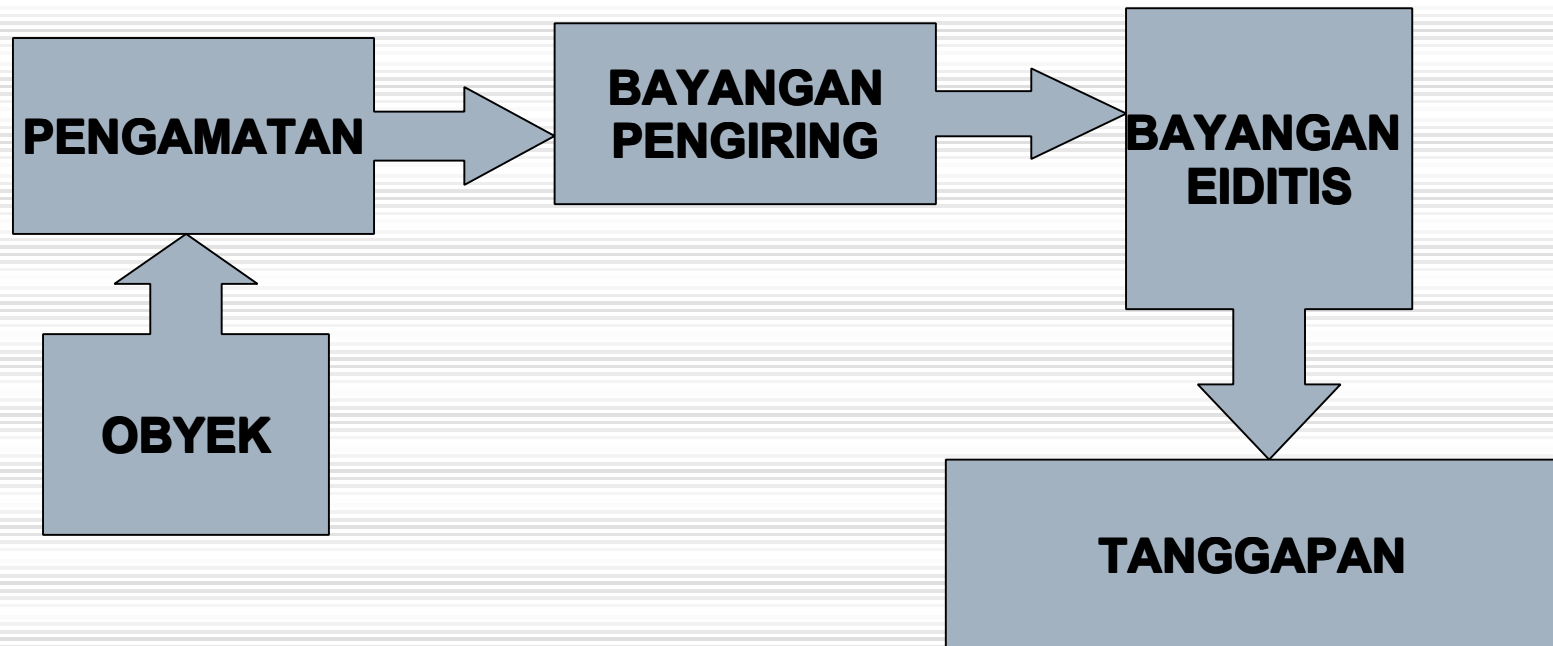
1. *Obyek / bendanya ada*
2. *Obyek/ benda nyata*
3. *Terikat tempat dan waktu*
4. *Bersifat sensoris*

## □ TANGGAPAN

1. *Obyek/benda tidak ada*
2. *Obyek/benda hanya bayangan*
3. *Tidak terikat tempat dan waktu*
4. *Bersifat imajiner*

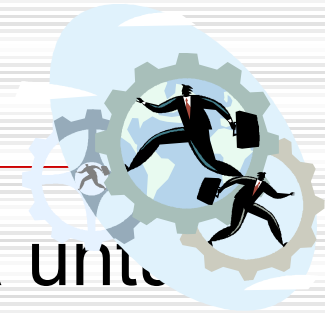
# PROSES PERMINTAAN

---



# FANTASI

---



- Fantasi merupakan kemampuan jiwa untuk membentuk tanggapan-tanggapan yang sudah ada, & tanggapan yang baru tersebut tidak harus sama atau sesuai dengan objek aslinya.
- Fantasi dapat juga diartikan sebagai kemampuan subjek untuk berorientasi pada dunia imajiner.

# KLASIFIKASI FANTASI

---

## Berdasarkan Terjadinya:

- Disadari
- Tidak disadari

**Keduanya dapat bersifat:**

- a. Mengabstraksi**
- b. Mendeterminasikan**
- c. Mengkombinasikan**

## Berdasarkan macamnya:

- Sembarangan
- Mencipta

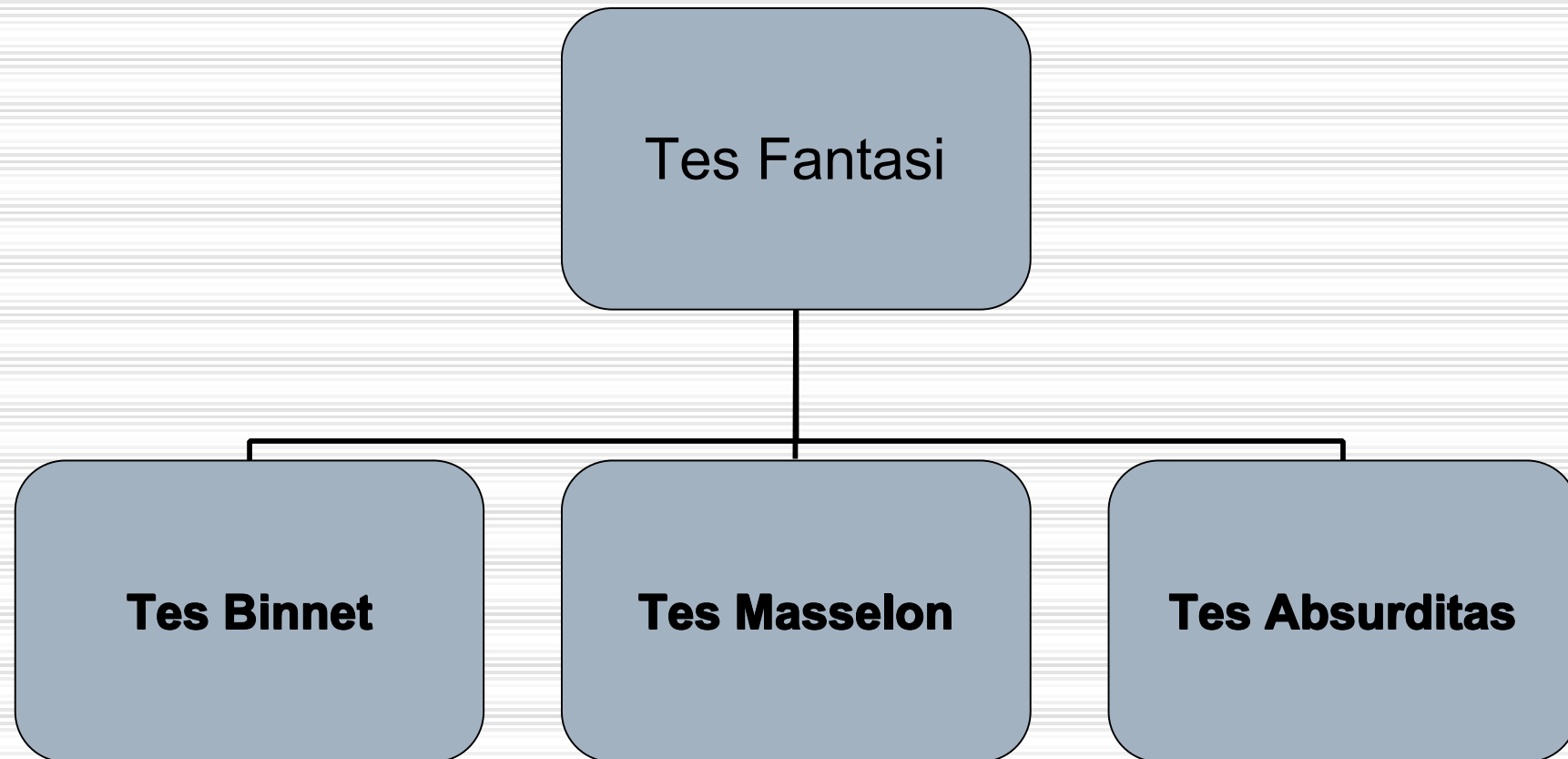
# MANFAAT FANTASI:

---

- ❖ Dapat memahami orang lain
- ❖ Dapat mengikuti cita-cita orang lain
- ❖ Dapat mengagumi/mengandalkan orang lain
- ❖ Dapat keluar dari ruang dan waktu
- ❖ Dapat melepaskan diri dari kesukaran
- ❖ Dapat membantu dalam mencari keseimbangan
- ❖ Dapat membuat rencana yang dilaksanakan masa yang akan datang

# TES FANTASI

---





# FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI FANTASI

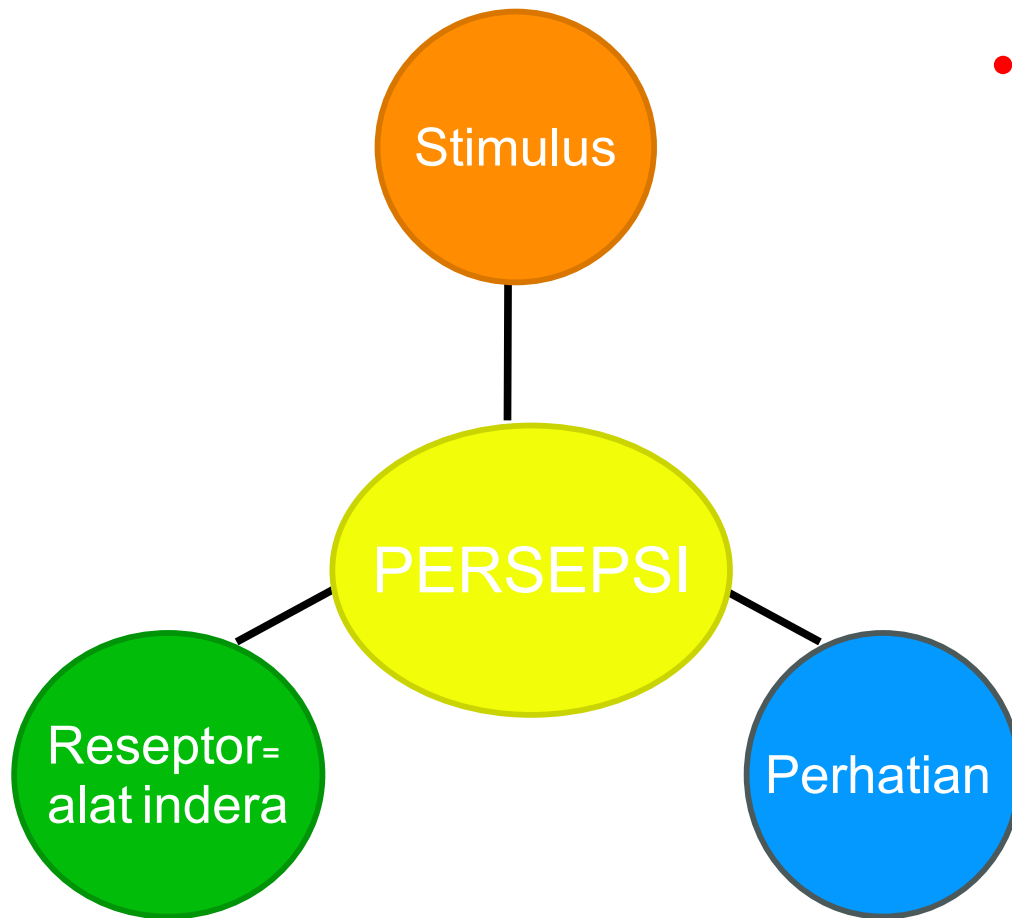
---

- Kurang adanya penggunaan waktu kosong**
  - Adanya harapan-harapan/ cita-cita yang tinggi**
  - Adanya kesulitan pemecahan masalah**
  - Adanya kelemahan pribadi**
  - Adanya perasaan pesimis terhadap masa depan**
-

---

---

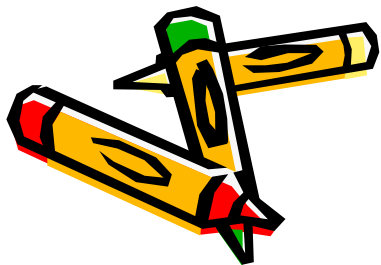
MEMORI MANUSIA



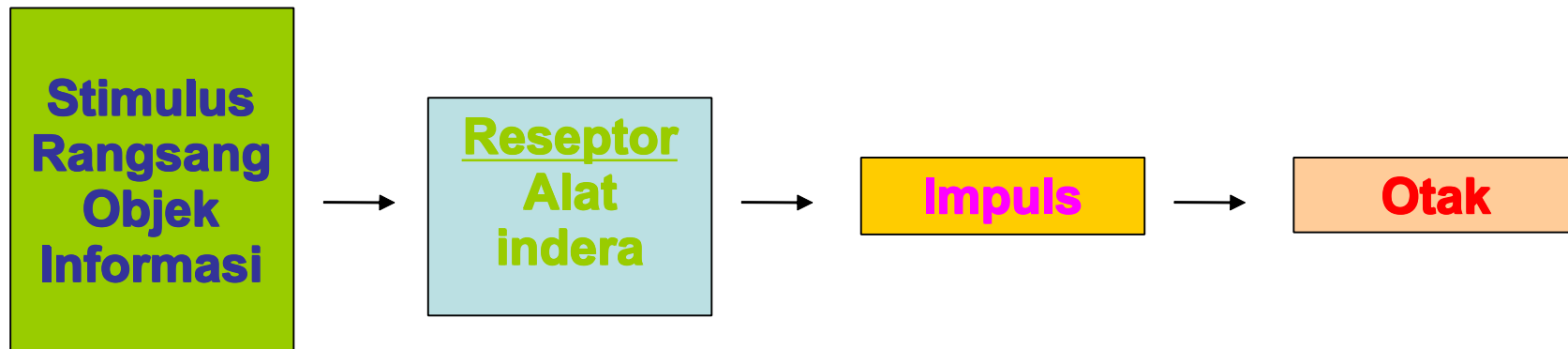
- **PERSEPSI:**  
Evaluasi/ tanggapan terhadap suatu objek/ peristiwa yang akan dipersepsikan.

# MEMORI

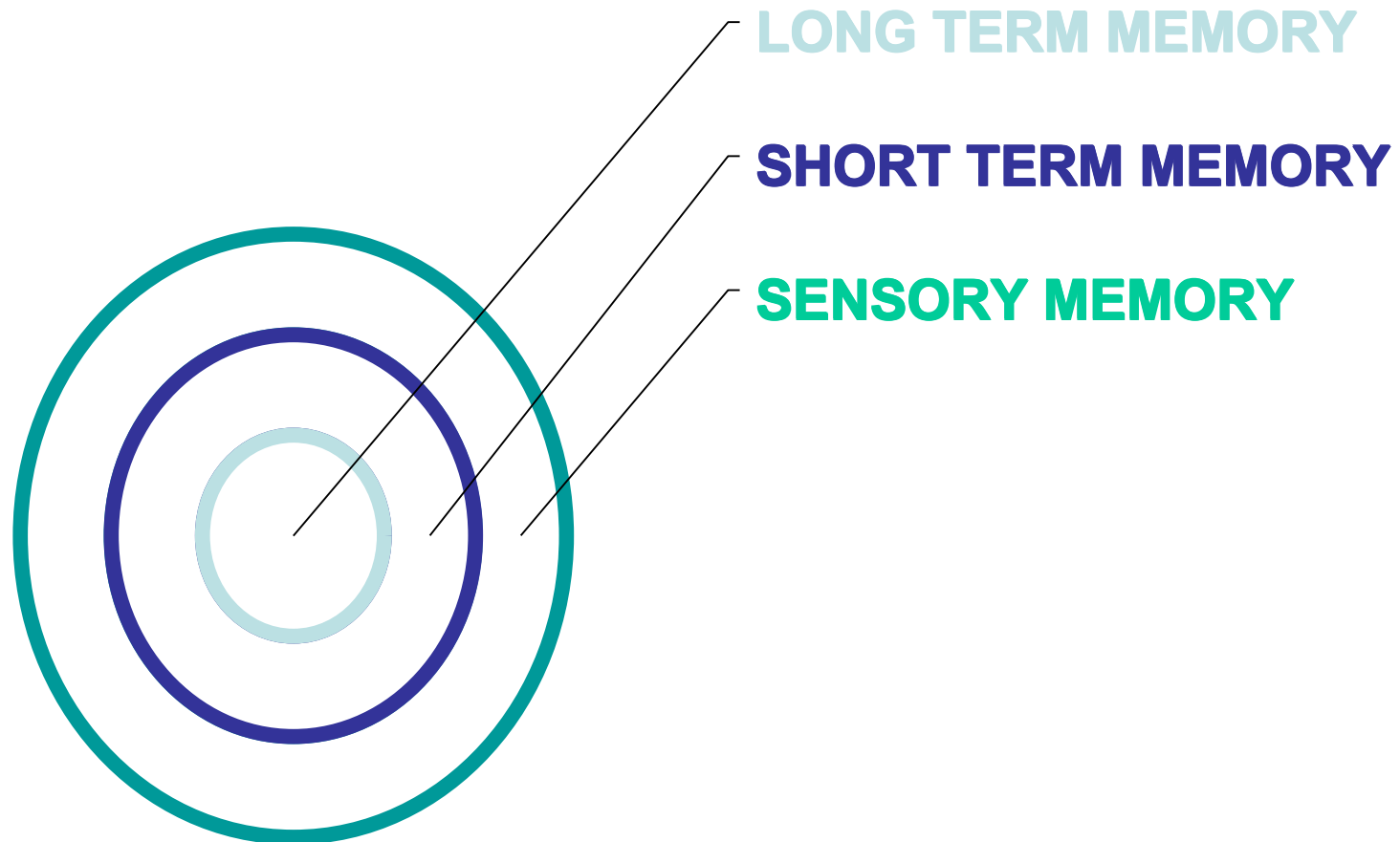
Kemampuan ingatan untuk memasukkan, menyimpan, dan memunculkan kembali informasi ke dalam kesadaran pada saat informasi tersebut dibutuhkan



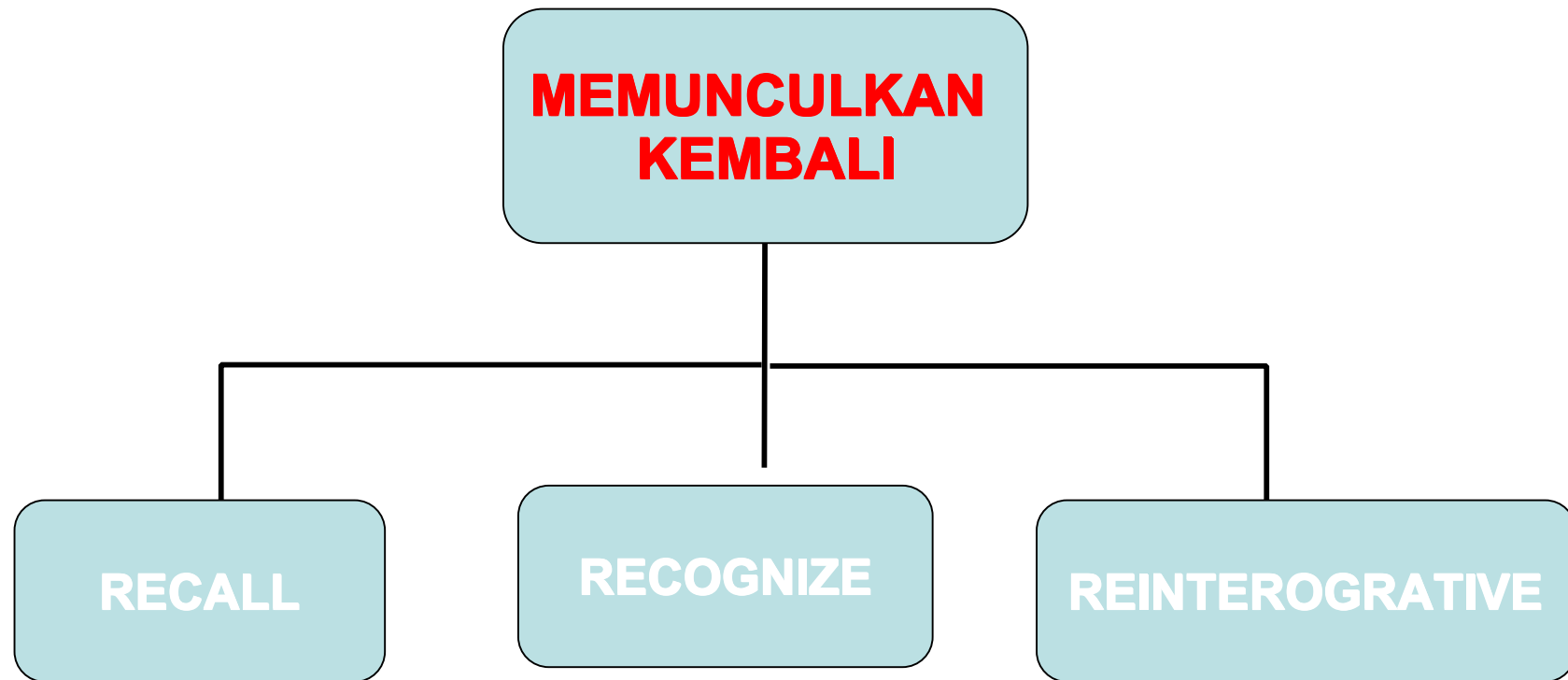
# Proses Memasukkan Memori



# Proses Menyimpan Memori

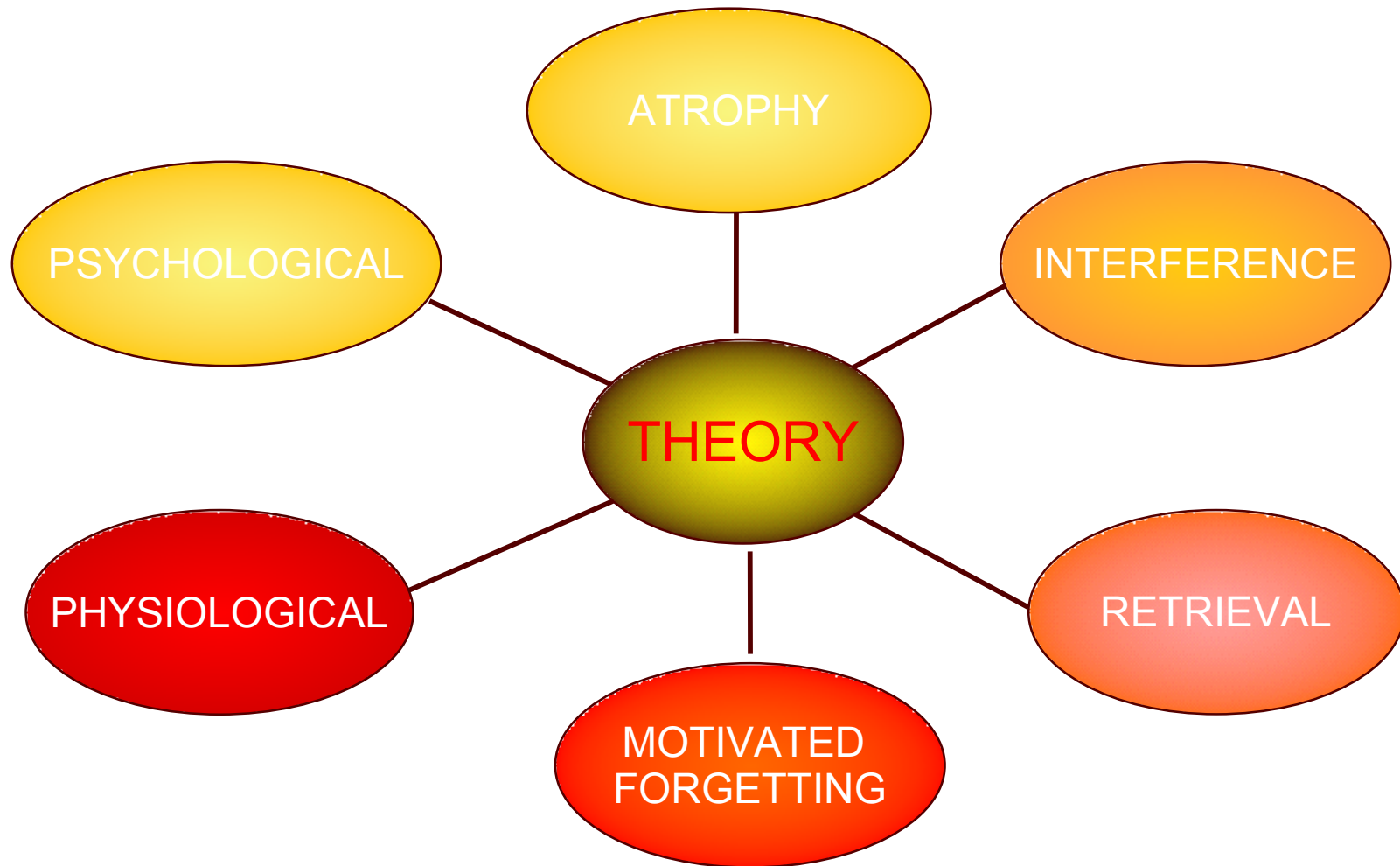


# Proses Memunculkan Memori





# TEORI KELUPAAN







# **BERPIKIR & KECERDASAN**



# BERPIKIR

↳ Aktivitas psikis yang bertujuan untuk memecahkan masalah sehingga mampu menemukan hubungan antar konsep

↳ Berpikir  $\mu$  Mengingat

- Berpikir → usaha memecahkan suatu permasalahan
- Mengingat → usaha menemukan hal-hal yang terlupakan



# PROSES BERPIKIR

1. Secara instink
2. Secara kebiasaan
3. Secara trial & error
4. Secara gestalt
5. Secara ilmiah



# **LANGKAH-LANGKAH PEMECAHAN MASALAH**

1. Identification
2. Preparation
3. Resolution
4. Evaluation



# **BENTUK-BENTUK BERPIKIR (1)**

## **■ Linschoten**

1. berpikir representatif
2. berpikir dengan pengertian
3. berpikir membangun

## **■ Stern**

1. pikiran kebendaan
2. pikiran sangkut paut
3. pikiran arti



# **BENTUK-BENTUK BERPIKIR (2)**

## **■ Dakir**

1. berpikir abstrak
2. berpikir skematis
3. berpikir konkret





# KONSEP

☞ Kategori mental seseorang yang digunakan untuk mengklasifikasi kejadian & objek pada umumnya.

☞ 5 cara membentuk konsep:

1. mediation
2. conservative focusing
3. reasoning
4. logic
5. decision making



# PENGERTIAN

↪ hasil proses berpikir yang dilaksanakan secara aktif oleh seseorang

## ■ Pengertian diperoleh melalui:

1. pengamatan
2. analisa
3. komparasi
4. abstraksi: sifat spesifik yang dimiliki oleh masing-masing objek/ kejadian
5. kombinasi



# KECERDASAN

- Roman Cicero (bhs. Latin): *Intelligentia*
  - Kemampuan mental/ kognitif manusia, biasa diarahkan pada kemampuan verbal & matematika atau kemampuan akademik
- Batasan kecerdasan:  
kemampuan merespon situasi baru dengan berhasil dan kapasitas untuk belajar dari pengalaman masa lalu seseorang



# **FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KECERDASAN**

- Hereditas
- Lingkungan
- Kondisi-kondisi patologis
- Ras
- Faktor Emosional



# PENGUKURAN INTELIGENSI

1. Tes dari Francis Galton
2. Tes Binet Simon
3. Tes Stanford Binet
4. Skala Wechsler
5. Tes Kelompok
6. Tes Inteligensi untuk anak kecil & bayi



# KLASIFIKASI INTELIGENSI

| IQ        | Klasifikasi   | Persentase |
|-----------|---------------|------------|
| >130      | Very Superior | 2,2 %      |
| 120 – 129 | Superior      | 6,7 %      |
| 110 – 119 | Bright Normal | 16,1 %     |
| 90 – 109  | Average       | 50 %       |
| 80 – 89   | Dull Normal   | 16,1 %     |
| 70 – 79   | Borderline    | 6,7 %      |
| <70       | Defective     | 2,2 %      |



# MENTAL DEFECTIVE

## ■ MORON

- Range IQ: 50-70
- Range MA: 8 – 12 tahun
- Range SA: 10 -18 tahun
- Eductable retarded

## ■ IMBICILE

- Range IQ: 20-50
- Range MA: 3 – 7 tahun
- Range SA: 4 -9 tahun
- Trainable retarded

## ■ IDIOT

- Range IQ: < 20
- Range MA: - 3 tahun
- Range SA: -4 tahun
- Institutional retarded



# MENTAL SUPERIOR

- GENIUS

IQ: > 180

- GIFTED

IQ: 130 – 180

- SUPERIOR

IQ: 120 - 130





The background features several overlapping circles in a light purple color. Some are solid, while others are hollow outlines. They are arranged in a scattered pattern around the central text.

# EMOSI & PERASAAN

# DEFINISI



- **Emosi:**

Merupakan perasaan yang menyimpang dari batas normal, sehingga yang mengalami kadang-kadang menguasai diri dan terganggu penguasaannya dengan lingkungannya.

- **Perasaan:**

Merupakan gejala psubyektif, psikhis yang bersifat subyektif, berhubungan dengan gejala-gejala mengenal, dialami dalam kualitas senang atau tidak senang dalam berbagai taraf.

# ASPEK-ASPEK EMOSI: BOWER, dkk (1987)



1. Arousal: perubahan fisiologis
2. Expression: perilaku yang dihasilkan oleh emosi→
  - Startle Response (reaksi terkejut)
  - Facial & Vocal Expression (ekspresi wajah&suara)
  - Posture & Gesture Expression (sikap & gerak tubuh)
3. Experience: persepsi subjektif→ persepsi individu+ realisasi keadaan emosionalnya.

# **ASPEK-ASPEK EMOSI: C.T MORGAN (1987)**



- 1. Sesuatu yang sangat erat hubungannya dengan kondisi tubuh → denyut jantung, sirkulasi darah, pernafasan.**
- 2. Sesuatu yang diekspresikan → tersenyum, menangis dan tertawa.**
- 3. Sesuatu yang dirasakan → senang, sedih, kecewa.**
- 4. Dapat menimbulkan motif.**

# TEORI-TEORI EMOSI

## 1. Teori James-Lange (Teori Perifer)

“ Akibat reaksi dari/ terhadap perilaku dalam menghadapi stimulus”

## 2. Teori Canon (Teori Central)

“Akibat interpretasi individu terhadap stimulus yang diterimanya”

## 3. Teori Scharchter & Singer (Teori Emosi berdasarkan Ekspresi Wajah)

“Interpretasi individu terhadap kejadian yang dialami” → *marah, jijik, takut, bahagia, sedih, dan terkejut.*

# DIFERENSIASI EMOSI: Goleman (1997)



- Pada prinsipnya emosi dasar hanya ada empat → *takut, marah, sedih, dan senang*.
- Emosi-emosi lain → perkembangan dari Empat Emosi Dasar.
- Dipengaruhi oleh:
  - Faktor Kematangan
  - Proses Belajar

# PENGUKURAN EMOSI

- **Psikogavanometer**

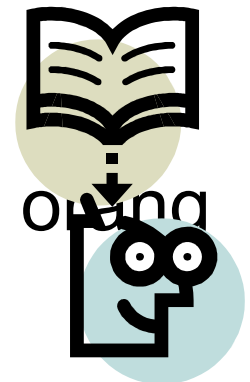
Mengukur GSR (Galvanic Skin Response) → melihat adanya perubahan listrik pada permukaan kulit.

- **Sphygmomanometer:**

Mengukur tekanan darah yang terjadi pada orang.

- **Lie Detector:**

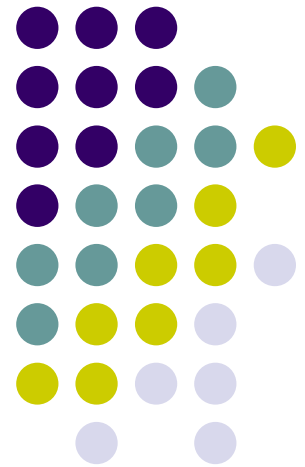
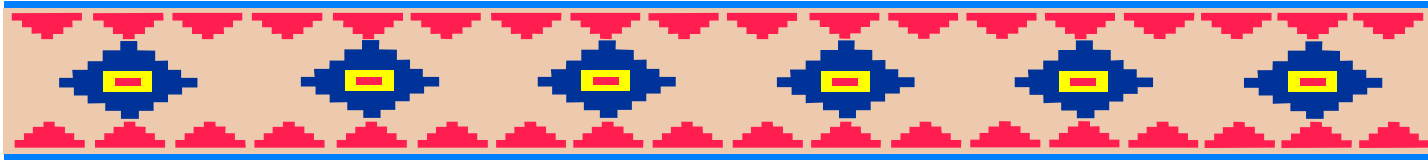
Mencatat semua perubahan jasmani pada orang yang dicurigai.







# MOTIF



# DEFINISI



*Motif* merupakan dorongan individu untuk melakukan aktivitas tertentu → pada umumnya didasarkan pada kebutuhandaan dalam rangka mencapai suatu tujuan.

# KLASIFIKASI MOTIF (1)



## 1. **Suryabrata (1995)**

- Berdasarkan penyebabnya:
  - a. Motif Intrinsik
  - b. Motif Ekstrinsik
  
- Berdasar terbentuknya:
  - a. Motif Bawaan
  - b. Motif yang Dipelajari



# KLASIFIKASI MOTIF (2)

## 2. **Woodworth & Marquis**

- a. Kebutuhan Organik
- b. Motif Darurat
- c. Motif Objektif

# PERILAKU BERMOTIVASI



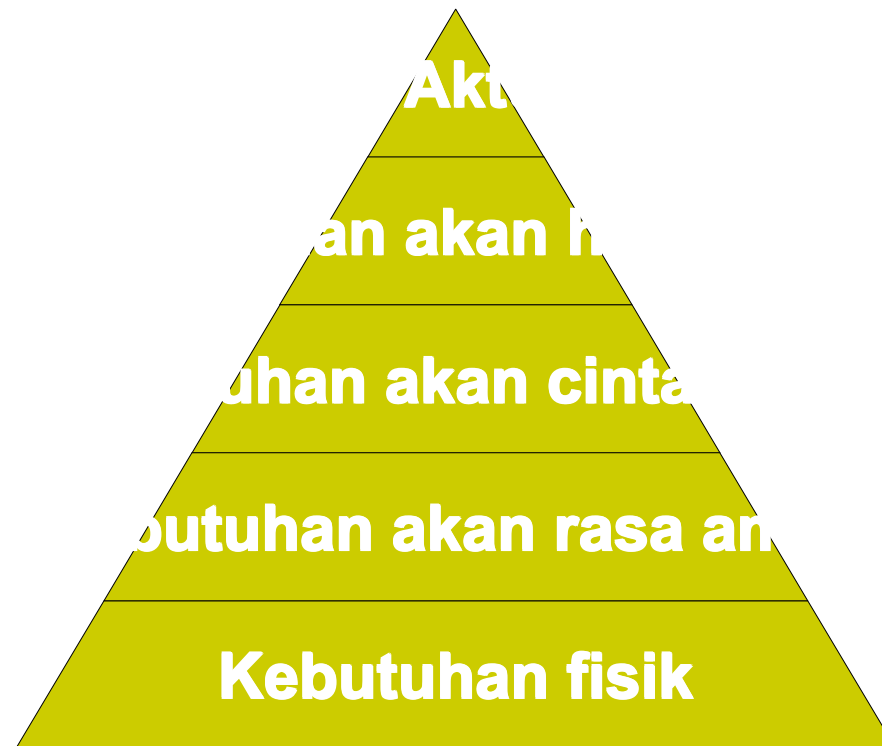
1. Motif (alasan, dasar, pendorong)
2. Perjuangan motif → pemilihan motif
3. Keputusan → memilih satu motif & meninggalkan motif yang lain
4. Perbuatan kemauan → bertindak/ berperilaku

# KONFLIK-KONFLIK MOTIF



- Sikap yang diambil jika mengalami konflik motif:
  1. Seleksi/ pemilihan → memilih salah satu
  2. Kompromi → menggabungkan 2 macam objek/ tujuan
  3. Meragukan → jika motif-motif memiliki nilai-nilai (+) & (-) yang perbedaan nilainya sangat kecil

# Hierarki Motif: MASLOW

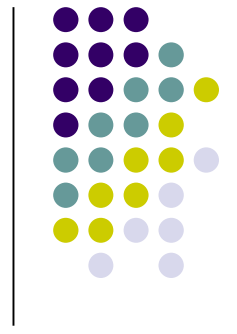




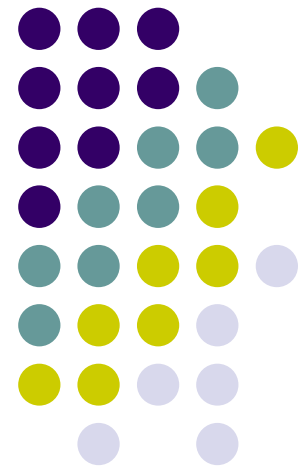
# **PENELITIAN MOTIF PADA MANUSIA**



- **Situasi persaingan**
- **Persaingan diri sendiri**
- **Goal Gradient**
- **Pace Making**



# GEJALA CAMPURAN



# PERHATIAN



Perhatian merupakan peningkatan kesadaran dari seluruh fungsi jiwa untuk dipusatkan pada sesuatu hal, baik yang ada di luar maupun yang ada di dalam diri seseorang.





## **Macam-macam Perhatian**

- 1. Perhatian selektif**
  - 2. Perhatian otomatis**
- (Mc Crown dkk, 1996)**

## **Hal-hal yang menarik perhatian**

- Dari sudut objek**
  - Dari sudut subjek**
- (Suryabrata, 1995)**

# SUGESTI



- ***Sugesti* adalah pengaruh psikis, baik yang datang dari diri sendiri maupun dari orang lain yang pada umumnya diterima individu tanpa daya kritik (Bimo Walgito, 1994).**

# JENIS SUGESTI



1. Auto-sugesti  
datang dari diri sendiri
2. Hetero-sugesti  
datang dari orang lain

# Syarat-syarat agar sugesti dapat diterima orang



- Daya berfikir kritis dihambat
- Mengalami dissosiasi
- Materi yang diberikan mendapat dukungan orang banyak
- Penyampai materi adalah orang yang mempunyai otoritas
- Didahului pendapat yang searah



# KELELAHAN



↳ ***Kelelahan*** terjadi bila orang banyak melakukan kegiatan, baik jasmani maupun rohani, sedangkan energi yang dipakai sangat terbatas.

## Macam-macam kelelahan (Thorndike)



✓ ***Sub-traksi***, yaitu adanya pengurangan kekuatan yang menyebabkan adanya rasa lelah.

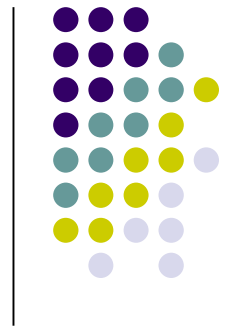
✓ ***Addisi***, yaitu penambahan hambatan yang menimbulkan keseganan untuk bekerja lebih lama lagi.

**Disebabkan karena adanya tambahan reaksi-reaksi yang tertentu yang bersifat instinktif (misalnya: bernafas panjang, menggeliat, bersiul, dsb).**

# Faktor-faktor yang mempengaruhi kelelahan psikis

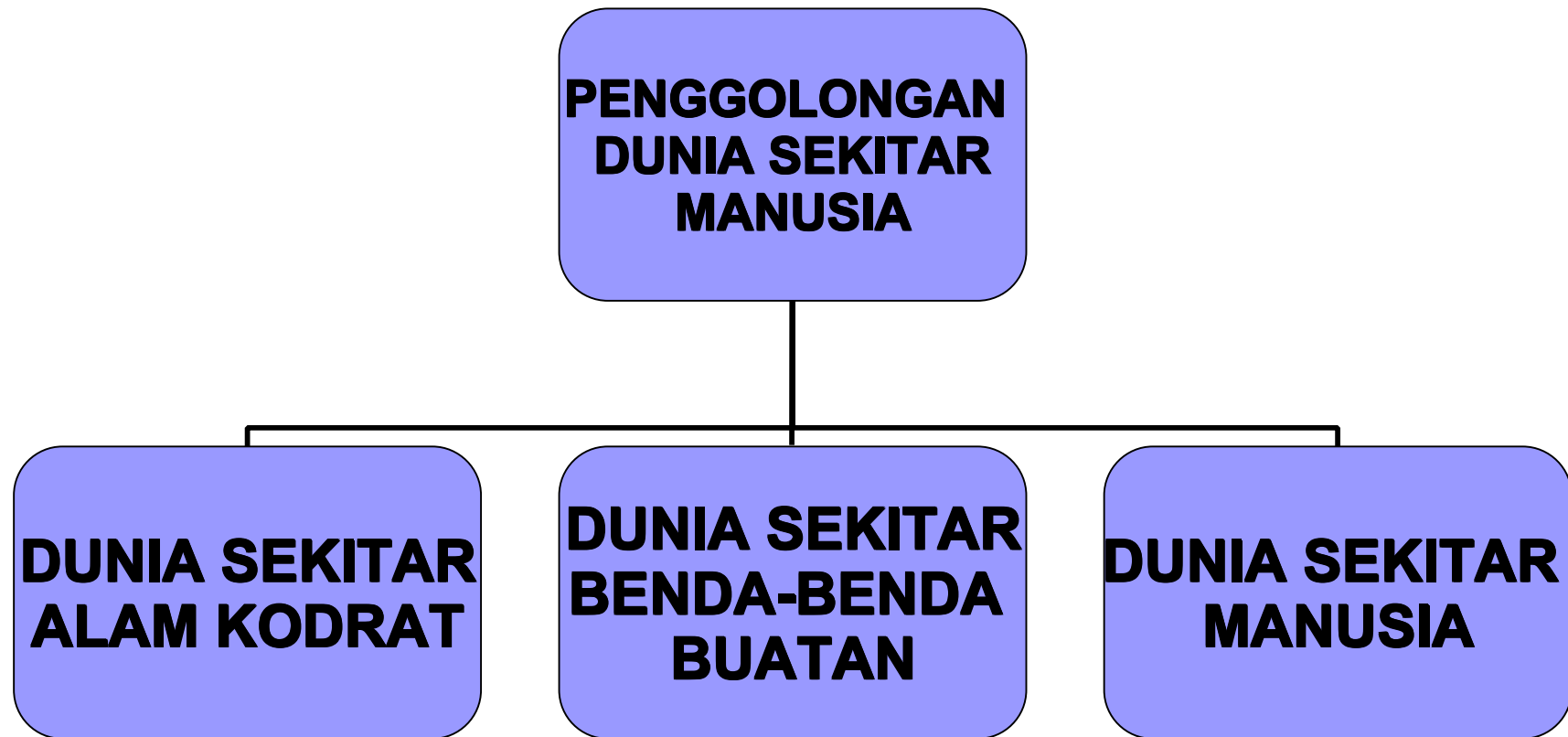


- **Pemecahan problem yang berat**
- **Banyaknya masalah yang perlu diselesaikan**
- **Kebosanan, karena tugas yang tidak bervariasi**
- **Situasi batin yang bersifat negatif, & berlangsung relatif lama (susah, kecewa).**
- **Tidak ada kesibukan sama sekali**
- **Tugas yang tidak sesuai dengan perhatian dan niatnya**
- **Dsb.**





**INTERAKSI  
MANUSIA  
DENGAN  
DUNIA SEKITAR**





# **KEBUTUHAN MANUSIA TERHADAP DUNIA SEKITAR**

- 1. KEBUTUHAN JASMANI**
- 2. KEBUTUHAN ROKHANI**
- 3. KEBUTUHAN SOSIAL**



# **PERKEMBANGAN PRIBADI MANUSIA TERHADAP DUNIA SEKITAR**

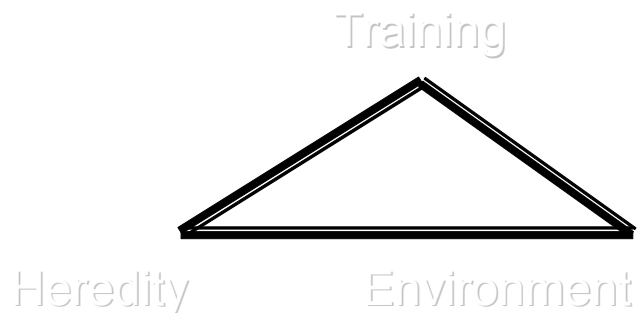
1. Aliran Nativisme  
Tergantung dari pembawaan
2. Aliran Empirisme  
Dipengaruhi dunia luar
3. Aliran Convergensi  
Manusia dipengaruhi pembawaan & interaksi dengan dunia luar



#### 4. Aliran Wodwort

Pengembangan dari teori konvergensi

#### 5. Faktor training atau latihan, yang digambarkan sbb:







# **KEPRIBADIAN MANUSIA**



# KEPRIBADIAN

- ☞ Keseluruhan tingkah laku seseorang yang diintegrasikan , sebagaimana yang tampak pada orang lain. Bukan hanya yang melekat pada diri seseorang tapi lebih merupakan hasil dari suatu pertumbuhan yang lama dalam suatu lingkungan kultural (Witherington).



# EGO DEFENSE MECHANISM

## ■ Escapism

**berbuat sesuatu yang dianggap wajar oleh umum agar kelemahan-kelemahannya tidak diketahui oleh umum**

## ■ Ngalamun

**melaksanakan segala yang kita inginkan di alam imajiner**

## ■ Introjectie (Internalisasi)

**individu berusaha menghisap nilai-nilai norma sekitar yang dimiliki oleh golongan lain dengan maksud beradaptasi, namun dilakukan secara berlebihan**



- **Projectie**

**menempatkan kesalahan/ kelemahan diri sendiri pada orang/ objek lain**

- **Rasionalisasi**

**usaha untuk membenarkan perbuatan diri sendiri untuk mengurangi kekecewaan**

- **Represi**

**individu menjadi tidak sadar karena tidak kuat menghadapi penderitaan batinnya**

- **Displacement**

**memindahkan objek yang ditentang karena tidak mampu menghadapi objek yang sebenarnya**



- **Regresi**

**bertingkah seperti anak-anak agar keinginannya dituruti**

- **Sympatism**

**menarik simpati orang lain agar mau mengerti penderitaan yang dialaminya & ikut merasakannya**

- **Sublimasi**

**penyaluran ganti yang masih bisa diterima masyarakat umum**

- **Kompensasi**

**mengganti objek dari sesuatu yang berat untuk dipecahkan ke arah yang lebih bisa dilaksanakan**



- **Acting Out (melibatkan)**

**melakukan hal-hal yang kurang diinginkan karena tidak kuat menerima tekanan pihak lain**

- **Dissociate**

**melarikan diri dari hal-hal yang tidak menyenangkan dengan cara yang tidak masuk akal**

- **Identifikasi**

**usaha menyamakan diri dari pihak yang lebih kuat/ tinggi dari dirinya**

- **Negativisme**

**dengan sengaja menolak keadaan nyata baik yang menyenangkan maupun yang tidak menyenangkan**





# Faktor-faktor yang mempengaruhi kepribadian → Faktor Internal

1. Keadaan cairan yang ada dalam tubuh manusia (Hippocrates & Galenus)
2. Fungsi kejiwaan (Plato, Ewald, Jung)
3. Kuantitas psikologi (Heyman)
4. Situasi kejiwaan (Freud)
5. Bentuk tubuh (Kretschmer)
6. Organ-organ tubuh (Sheldon)
7. dsb



# Faktor Eksternal

1. Nilai-nilai kebudayaan (Spranger)
2. Dorongan kemasyarakatan (Adler)
3. Campuran antara faktor intern dan ekstern (Klages, Allport, Kurt Lewin, dsb)