

KONSEP DASAR PSIKOLOGI

Bab 1

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)**
motif
- **Gejala Campuran (Kombinasi)**
perhatian, sugesti, kelelahan, kecerdasan emosional.

KLASIFIKASI PSIKOLOGI

- **Berdasar Objek Penyelidikan:**
 - Psikologi Umum
 - Psikologi Khusus

- **Berdasar Tujuannya:**
 - Psikologi Teoritis
 - Psikologi Praktis

METODE PENYELIDIKAN DALAM PSIKOLOGI

Bab 2

DEFINISI METODE

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

- **MET. INTROSPEKSI**

↪ 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. 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 penyelidikan 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

Bab III

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

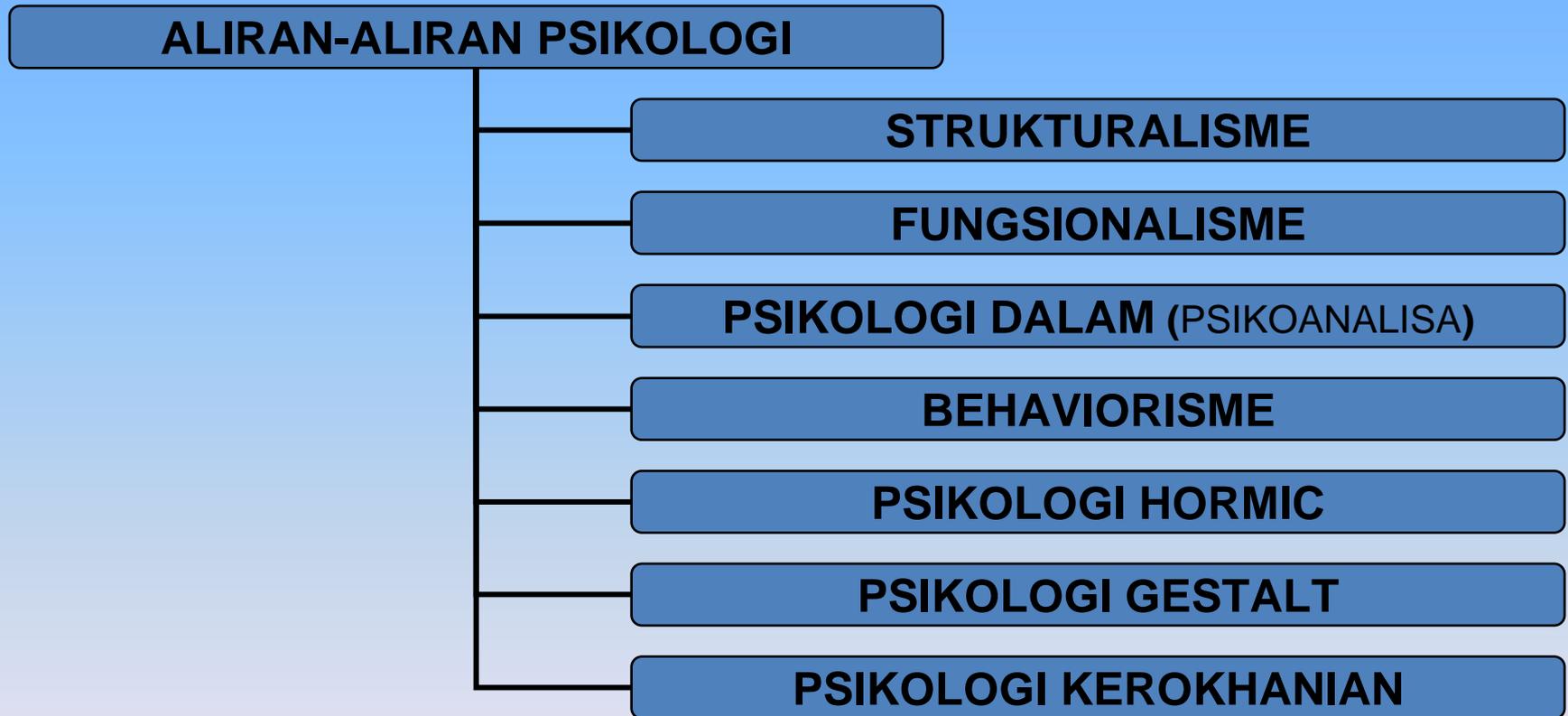
→ Helmholtz, Johan Muller, Weber, dan Fehner

3. Psikologi berdiri sendiri

→ Willhelm Wundt

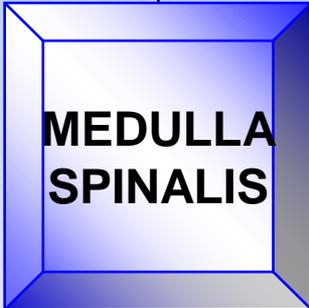
4. Psikologi pada abad ke-20

ALIRAN-ALIRAN PSIKOLOGI

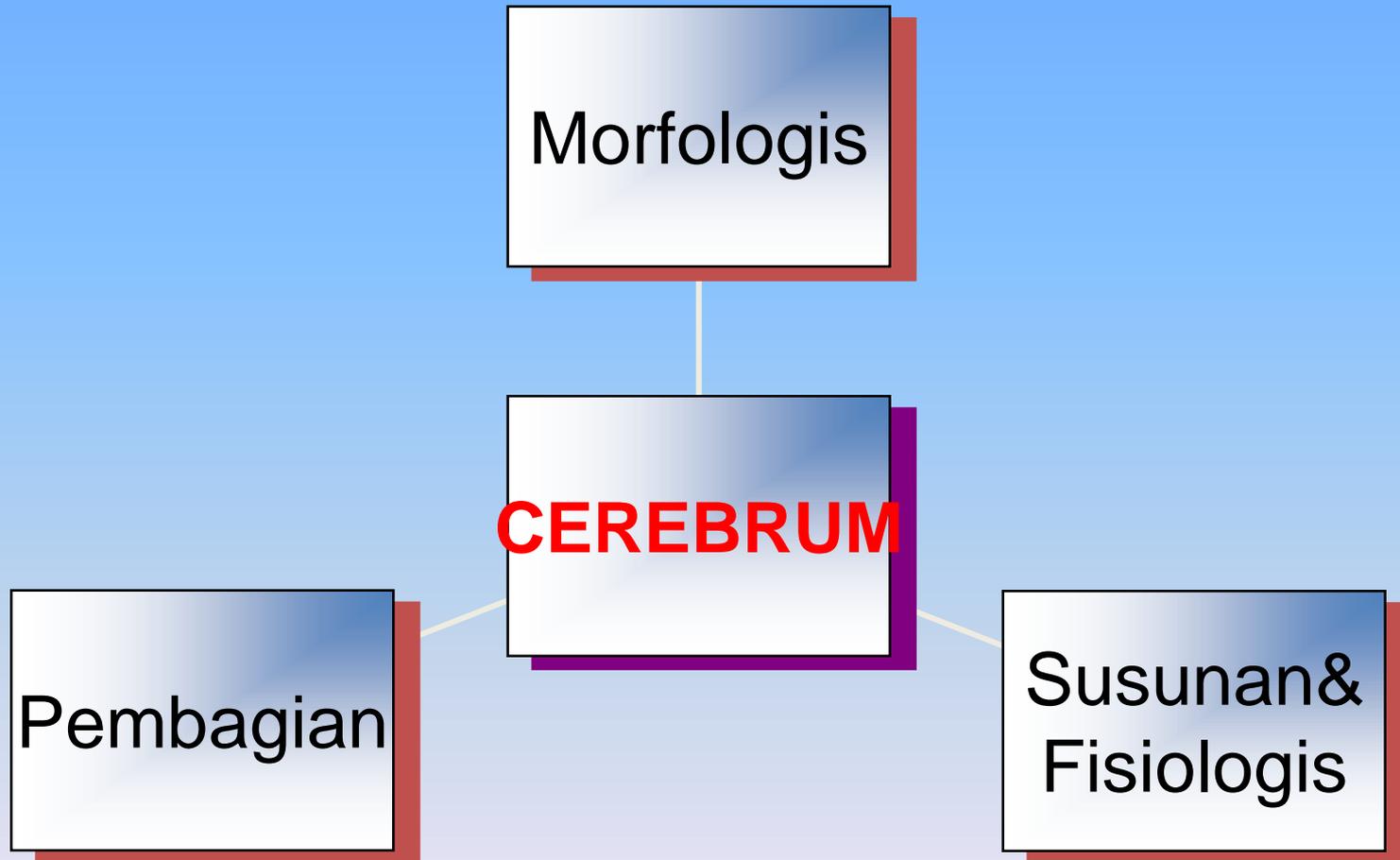


SUSUNAN SYARAF

& PENGINDERAAN



OTAK BESAR



Pembagian belahan otak

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

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];
```

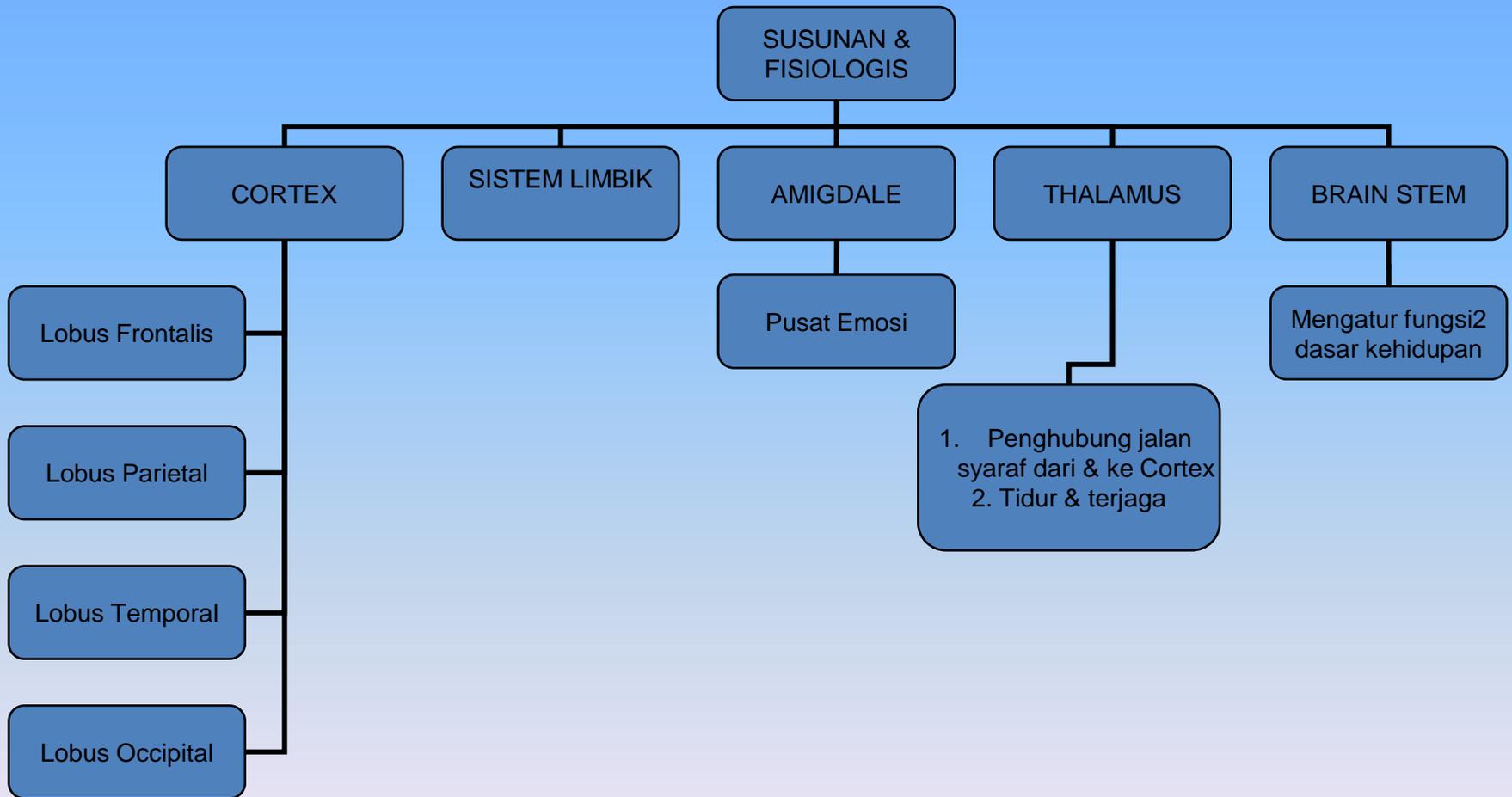
Morfologis

1. Belakang Cerebrum
2. Sepasang

Fisiologis

1. Keseimbangan
2. Performance

Cerebellum: Susunan & Fisiologis



SUMSUM TULANG BELAKANG

MEDULLA SPINALIS

```
graph TD; A[MEDULLA SPINALIS] --> B[Morfologis]; A --> C[Fisiologis]; B --> B1[1. Sejari kelingking]; B --> B2[2. Mulai dari batang otak]; B --> B3[3. Sepanjang tulang belakang]; B --> B4[4. Beruas-ruas]; C --> C1[→ Mengkoordinasi refleks];
```

Morfologis

1. Sejari kelingking
2. Mulai dari batang otak
3. Sepanjang tulang belakang
4. Beruas-ruas

Fisiologis

→ Mengkoordinasi refleks

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
crystallina → 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.
- λ Gelombang elektromagnetis warna yang terlihat: 0,0004- 0,0008 mm.
 - λ merah > λ ungu & biru
- 4 Warna dasar: merah, biru, hijau, kuning.

Tiga sudut pandang: (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) → Venestra Ovalis → Coclea → 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

Pembagian Bau (1)

- **Hening** → 6 bau pokok:
 - a. Bau yang tergolong buah-buahan
 - b. Bau yang seperti damar
 - c. Bau bunga
 - d. Bau bumbu-bumbu
 - e. Bau terbakar
 - f. Bau busuk

Pembagian Bau (2)

- **Noegre → 3 kelompok bau:**
 - a. Bau Nutrisis (makanan)
 - 1) Eteris
 - 2) Aromatis
 - 3) Memualkan
 - b. Bau seksuil
 - 1) Bau bunga
 - 2) Bau peluh
 - 3) Bau lendir
 - c. Bau Respiratif (pernafasan)
 - 1) Bawang
 - 2) Bau terbakar
 - 3) Bau tak sedap (termasuk bau nafas)

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

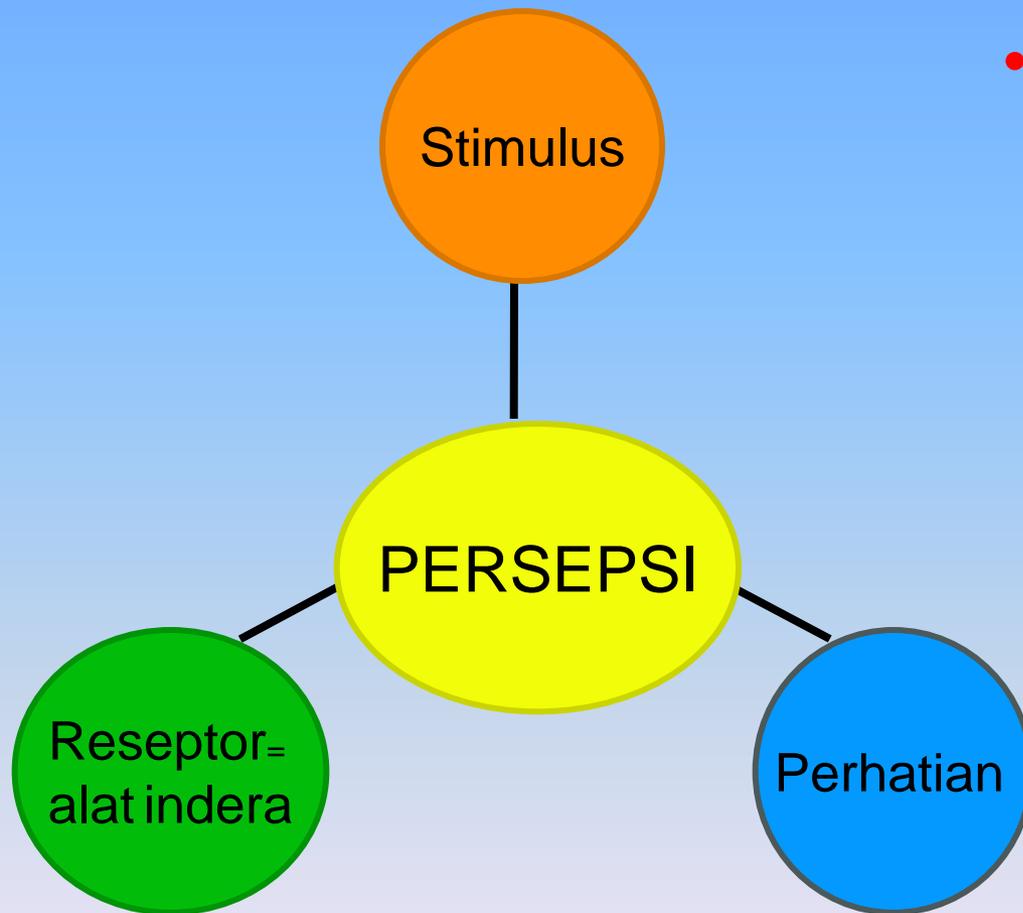
PENGAMATAN

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

MEMORI MANUSIA

Bab V

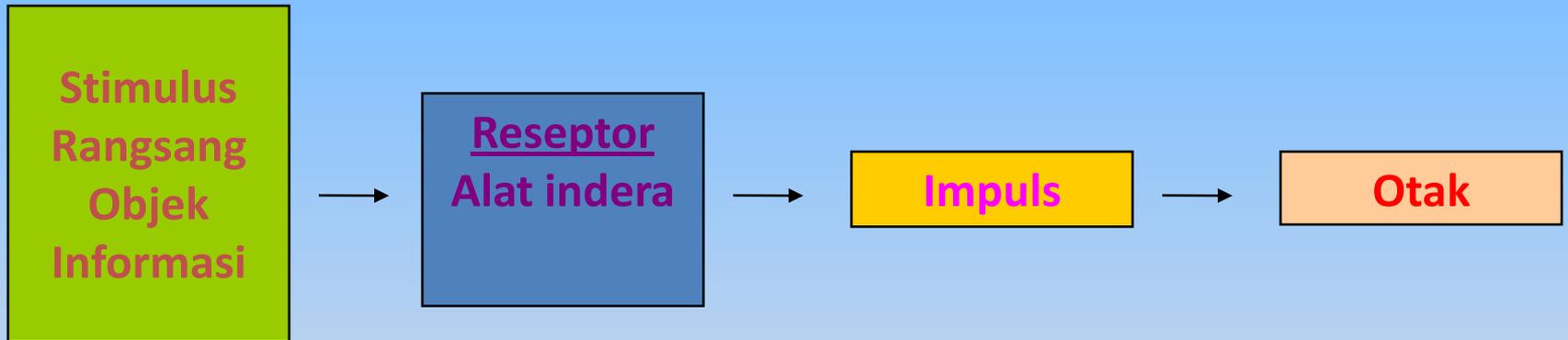


- **PERSEPSI:**
Evaluasi/ tanggapan terhadap suatu objek/ peristiwa yang akan dipersepsikan.

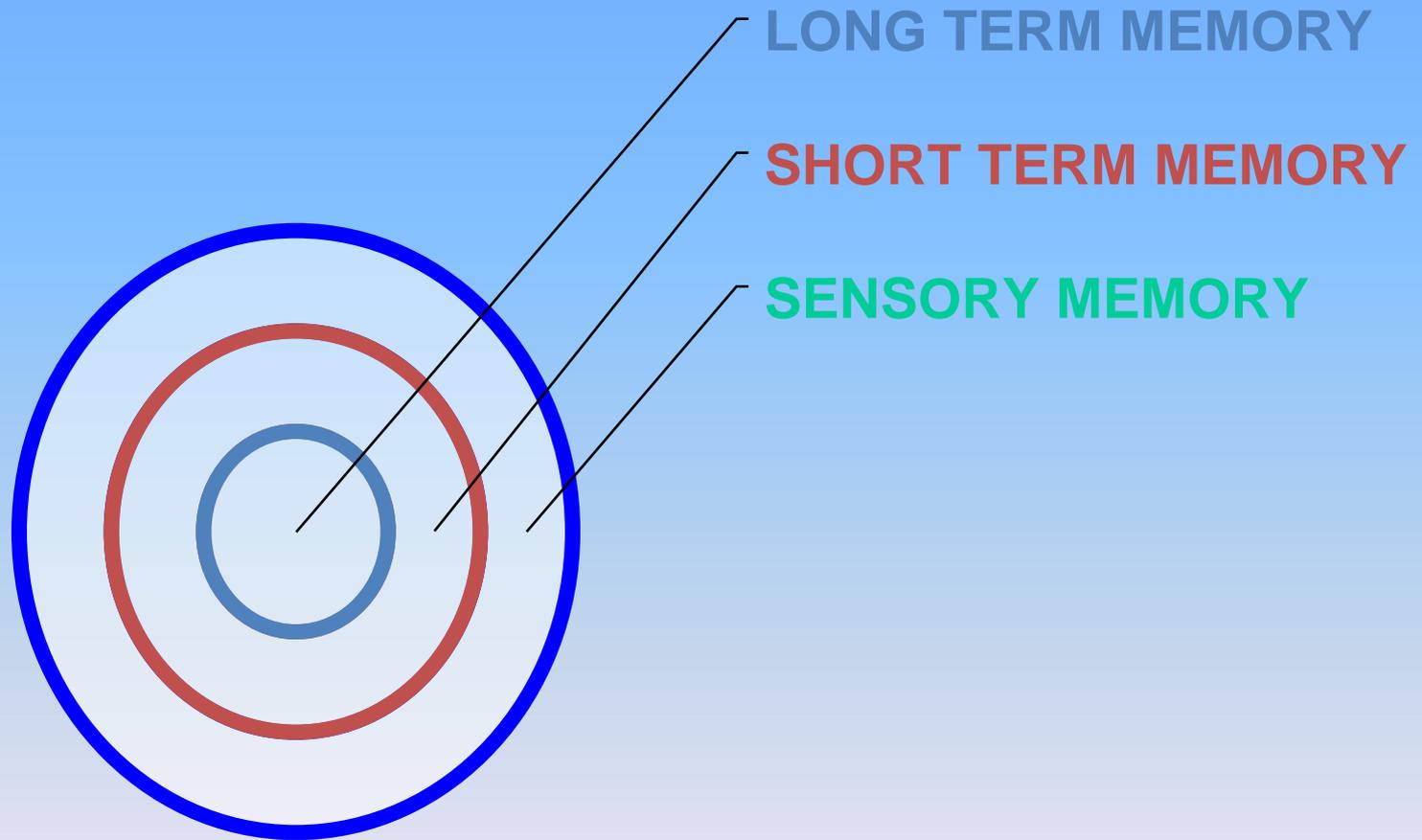
MEMORI

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

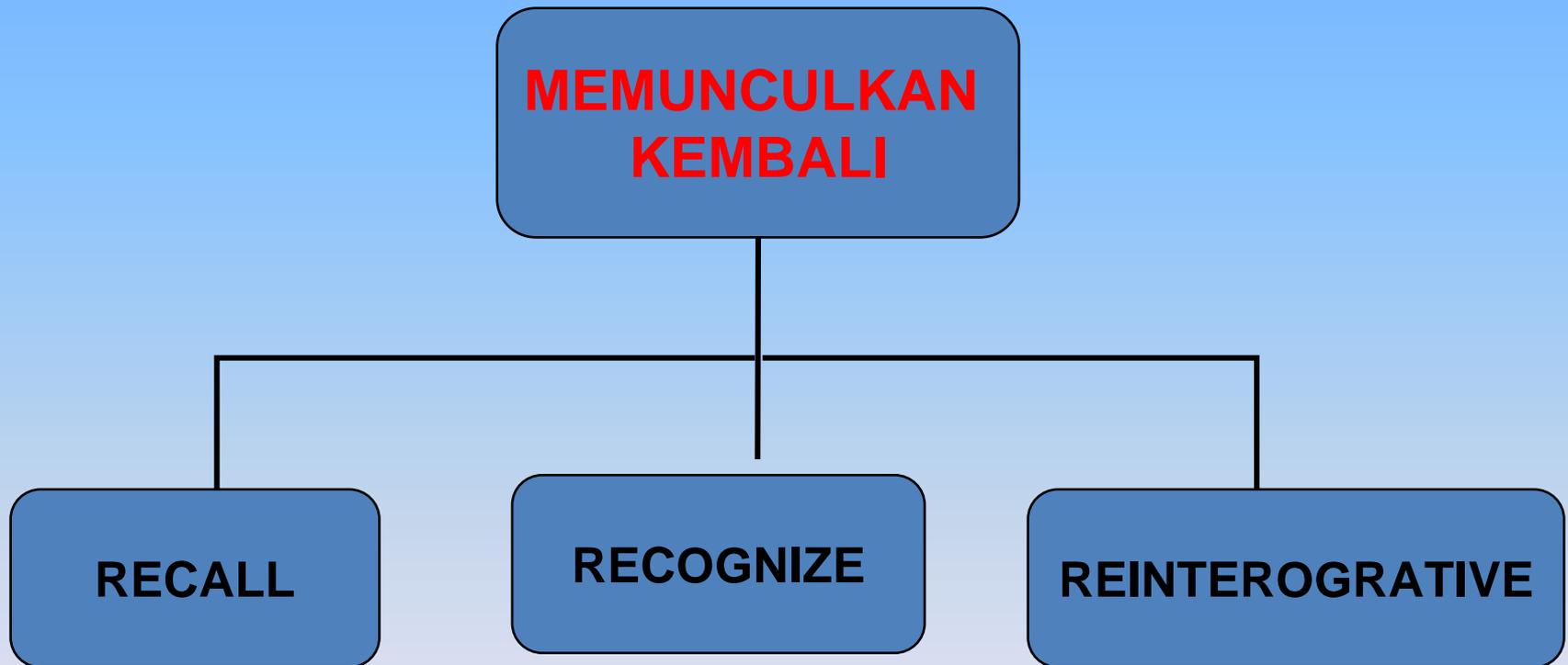
Proses Memasukkan Memori



Proses Menyimpan Memori



Proses Memunculkan Memori



PERSEPSI

PERSEPSI MENURUT GESTALT

- 1. Hukum Kesamaan (similitary)**
- 2. Hukum Kedekatan (proximity)**
- 3. Hukum Kesenambungan (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. Kamuflase (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

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:

- Mengabstraksi**
- Mendeterminasikan**
- 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

Tes Fantasi

```
graph TD; A[Tes Fantasi] --- B[Tes Binnet]; A --- C[Tes Masselon]; A --- D[Tes Absurditas]
```

Tes Binnet

Tes Masselon

Tes Absurditas

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**

BERPIKIR & KECERDASAN

Bab VII

BERPIKIR

- ↪ Aktivitas psikis yang bertujuan untuk memecahkan masalah sehingga mampu menemukan hubungan antar konsep
- ↪ Berpikir \neq 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 CA: 10 -18 tahun
- Eductable retarded

- IMBICILE

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

- IDIOT

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

MENTAL SUPERIOR

- GENIUS
IQ: > 180
- GIFTED
IQ: 130 – 180
- SUPERIOR
IQ: 120 - 130

EMOSI & PERASAAN

Bab VIII

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 Schachter & 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**

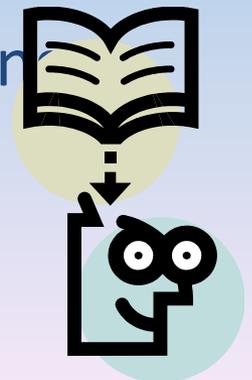
Mengukur GSR (Galvanic Skin Response) → melihat adanya perubahan listrik pada permukaan kulit.

- **Sphygmomanometer:**

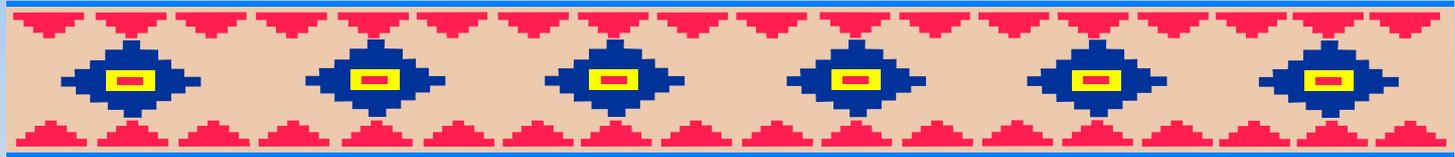
Mengukur tekanan darah yang terjadi pada orang.

- **Lie Detector:**

Mencatat semua perubahan jasmani pada orang yang dicurigai.



MOTIF



DEFINISI

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

KLASIFIKASI MOTIF (1)

1. Suryabrata (1995)

- Berdasarkan penyebab:
 - 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
- 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**

**PENGGOLONGAN
DUNIA SEKITAR
MANUSIA**

```
graph TD; A[PENGGOLONGAN DUNIA SEKITAR MANUSIA] --- B[DUNIA SEKITAR ALAM KODRAT]; A --- C[DUNIA SEKITAR BENDA-BENDA BUATAN]; A --- D[DUNIA SEKITAR MANUSIA]
```

**DUNIA SEKITAR
ALAM KODRAT**

**DUNIA SEKITAR
BENDA-BENDA
BUATAN**

**DUNIA SEKITAR
MANUSIA**

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

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 (Hipocrates & 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)