

# 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. 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 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**

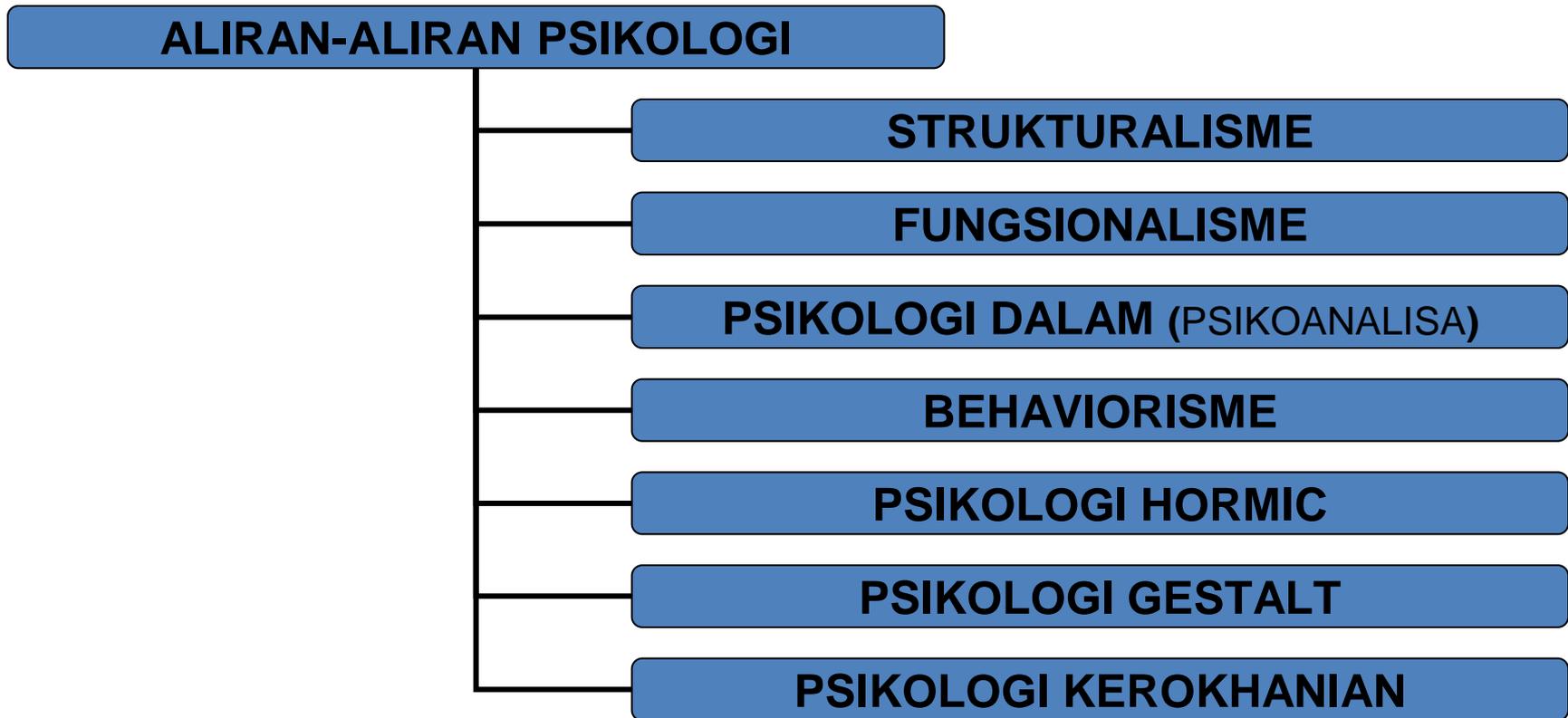
## Bab III

# **SEJARAH PERKEMBANGAN PSIKOLOGI**

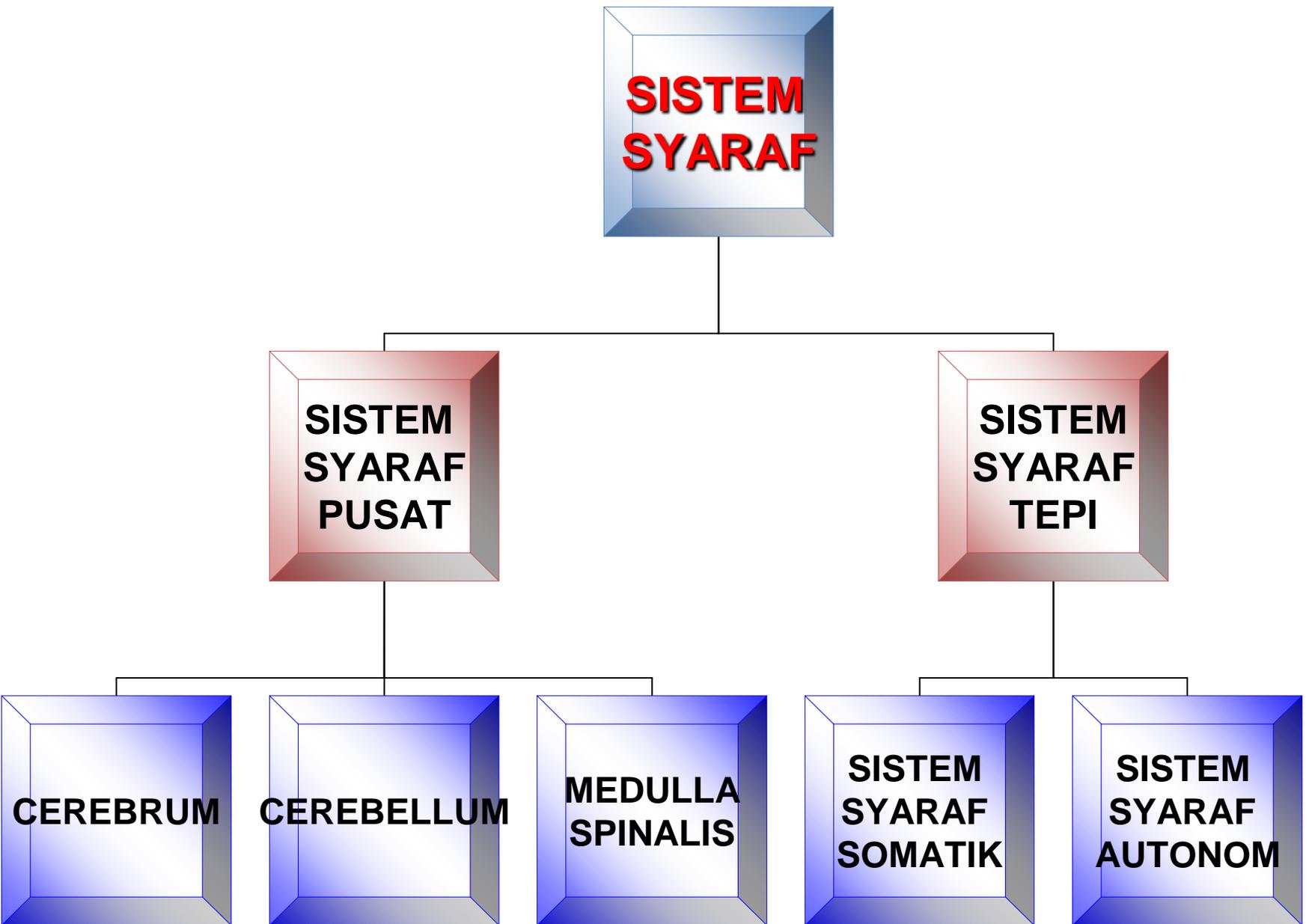
- 1. Psikologi sebagai bagian dari filsafat**
  - Plato, Aristoteles, Thomas Aquino, Rene Descartes, John Locke, dan John Stuart Mill.**

- 2. Psikologi dipengaruhi oleh ilmu alam**
  - Helmholtz, Johan Muller, Weber, dan Fehner**
  
- 3. Psikologi berdiri sendiri**
  - Wilhelm Wundt**
  
- 4. Psikologi pada abad ke-20**

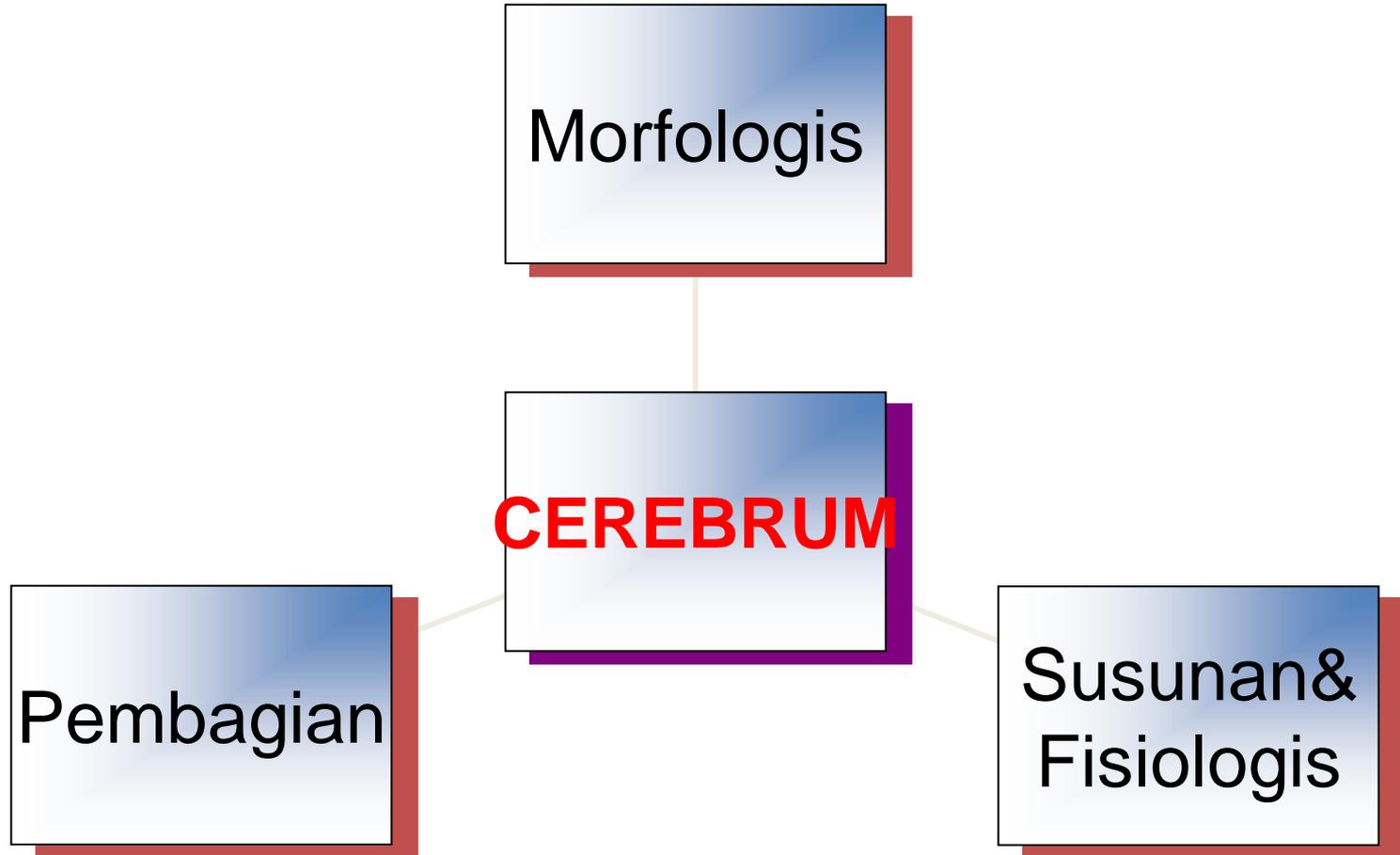
# ALIRAN-ALIRAN PSIKOLOGI



# SUSUNAN SYARAF & PENGENDERAAN



# 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];
```

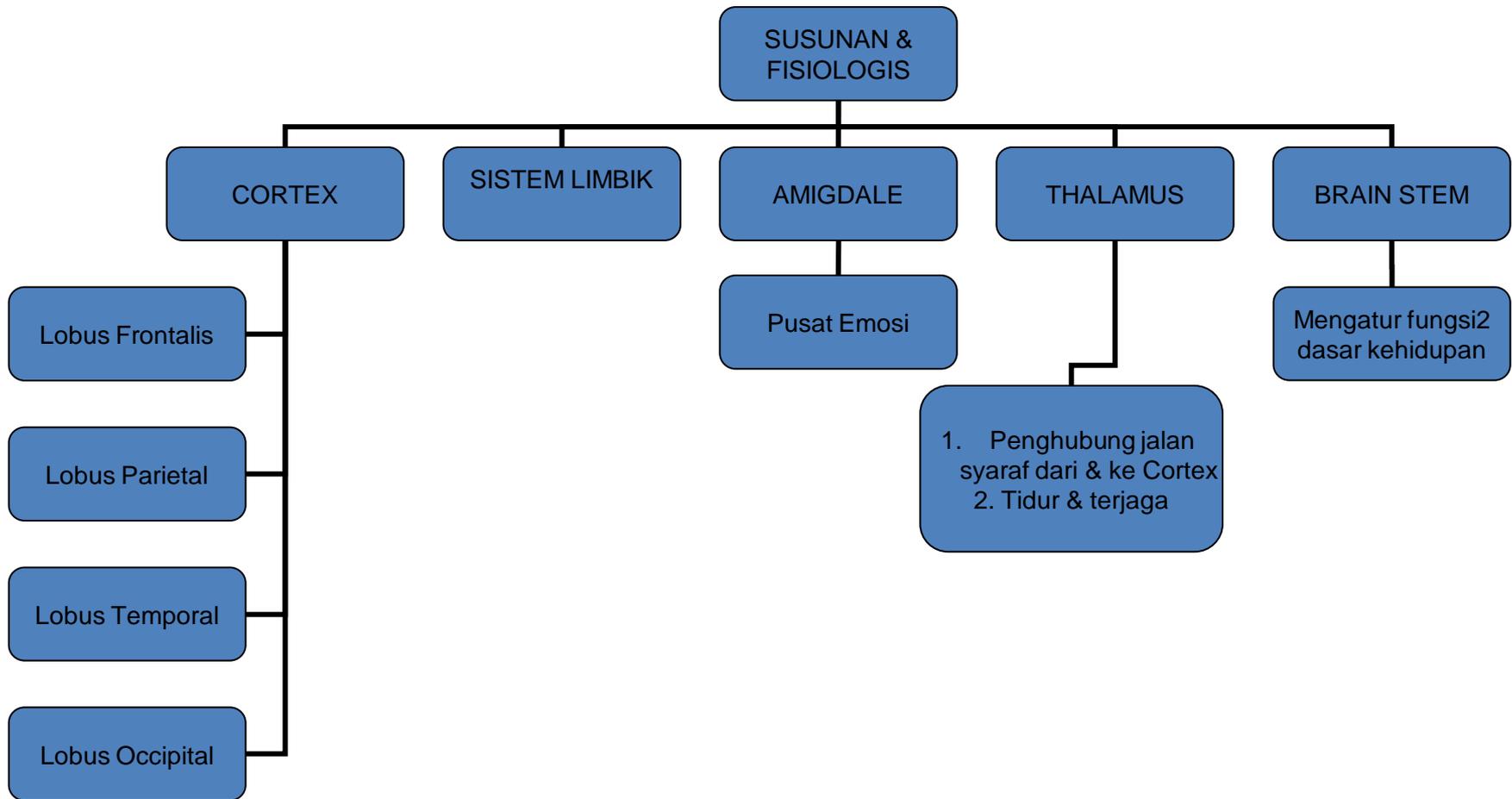
### Morfologis

1. Belakang Cerebrum
2. Sepasang

### Fisiologis

1. Keseimbangan
2. Performance

# Cerebellum: Susunan & Fisiologis



# SUMSUM TULANG BELAKANG

## 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.
- $\lambda$  Gelombang elektromagnetis warna yang terlihat: 0,0004- 0,0008 mm.
  - $\lambda$  merah >  $\lambda$  ungu & biru
- 4 Warna dasar: merah, biru, hijau, kuning.

# Tiga sudut 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)

- 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

# INDERA KEENAM

- Memaknai stimulus yang diterima oleh kelima alat indera yang lain
- Memberikan arti perasaan setelah memaknai stimulus
- Kalau sampai rusak → tidak dapat mengetahui posisi anggota badan kita & tidak bisa merasa

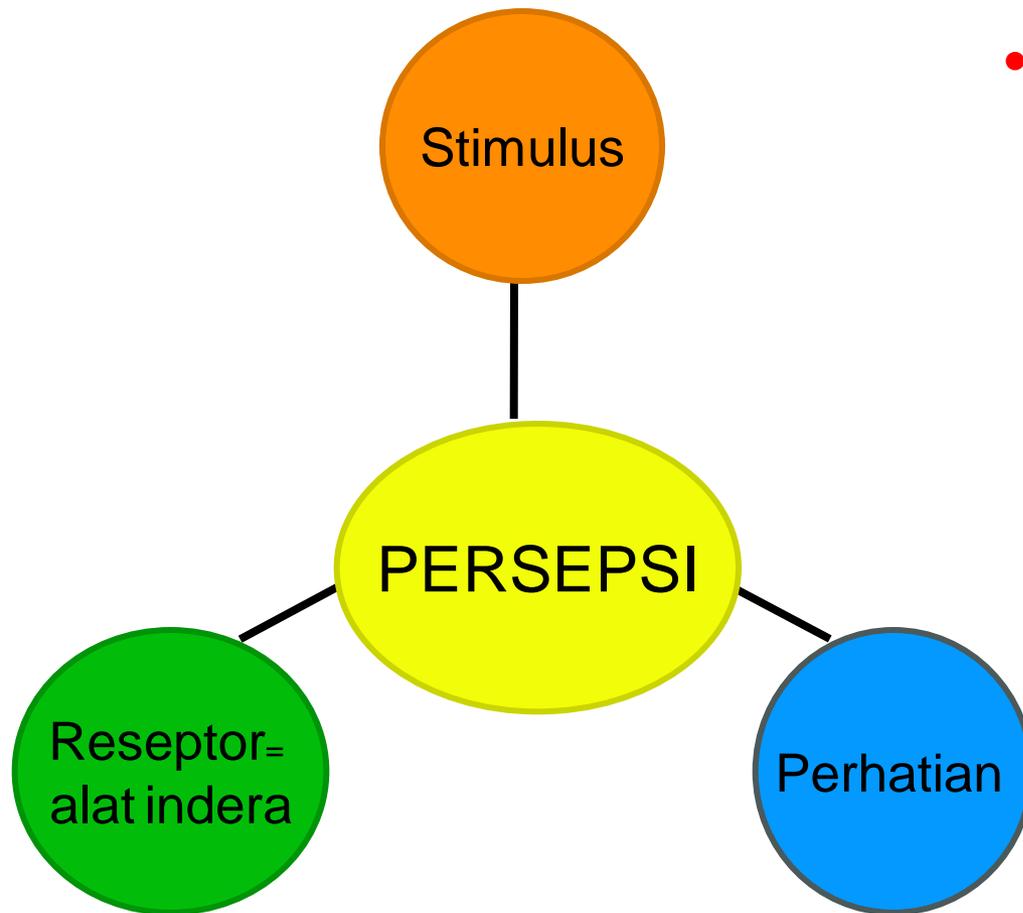
# PENGAMATAN

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

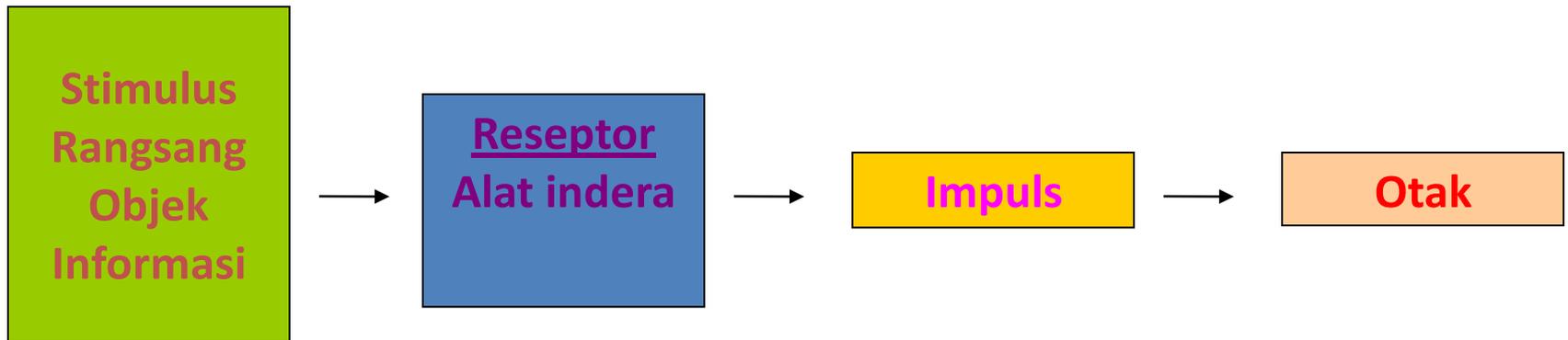


- **PERSEPSI:**  
Evaluasi/ tanggapan terhadap suatu objek/ peristiwa yang akan dipersepsikan.

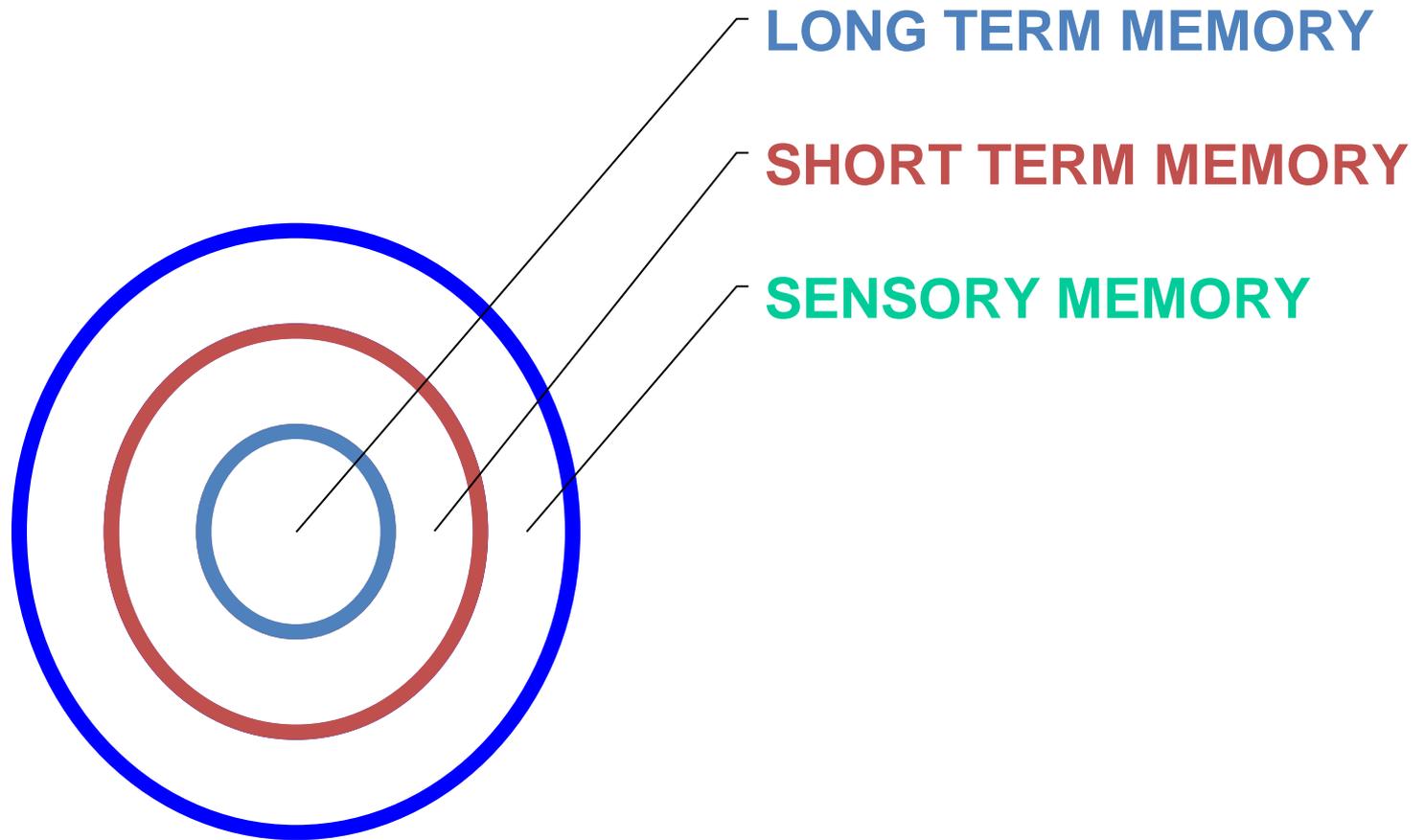
# MEMORI

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

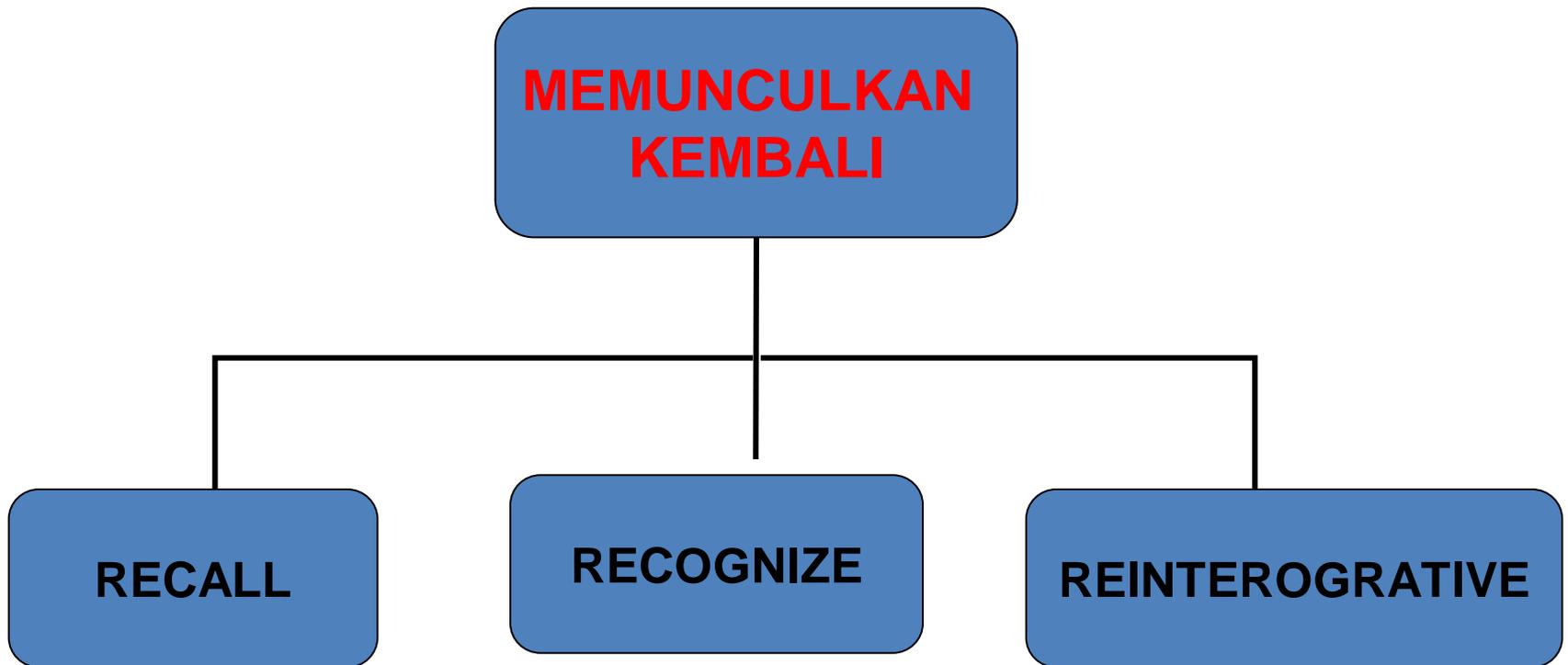
# Proses Memasukkan Memori



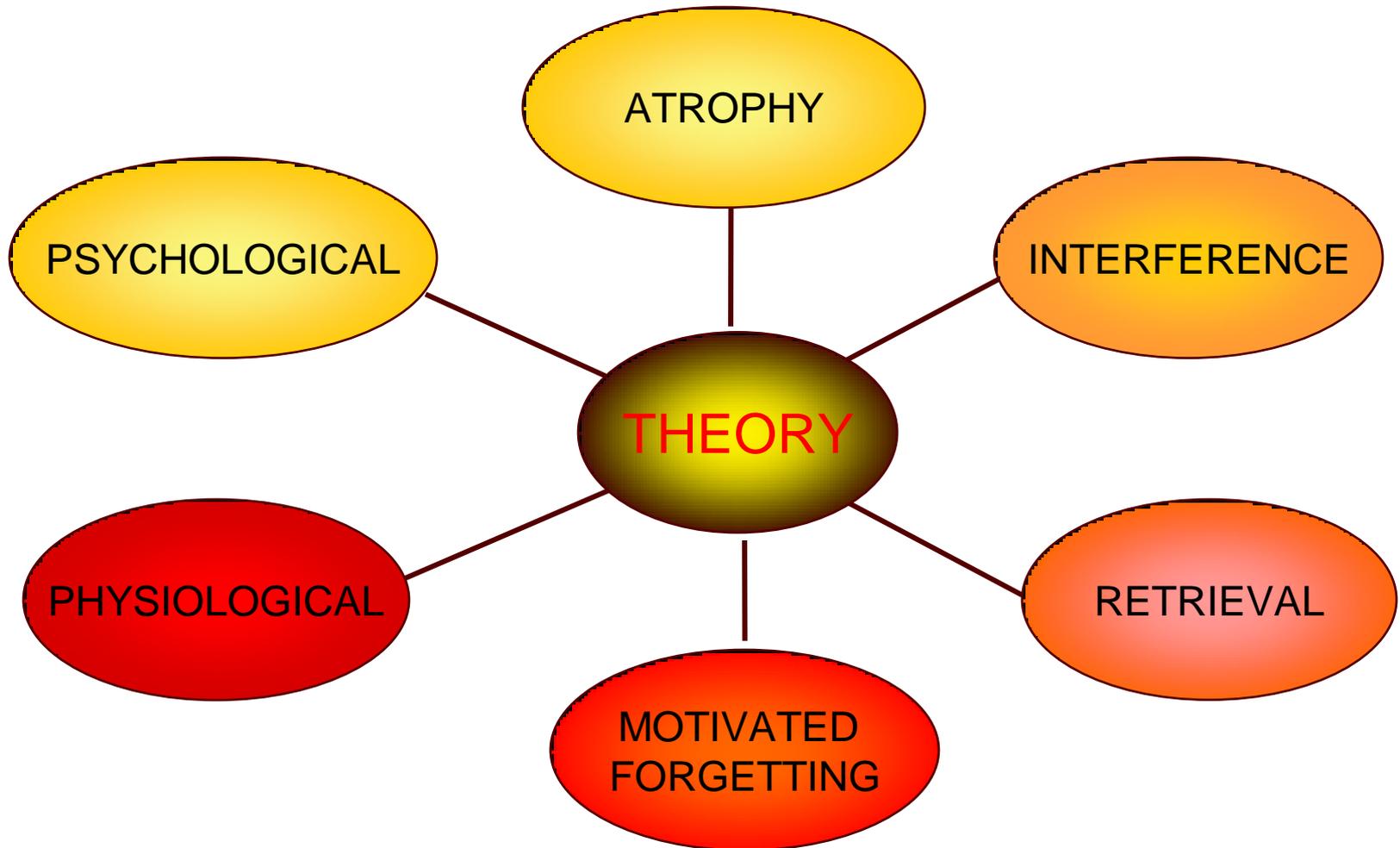
# Proses Menyimpan Memori



# Proses Memunculkan Memori



# *Forgetting Theory*



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. 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**

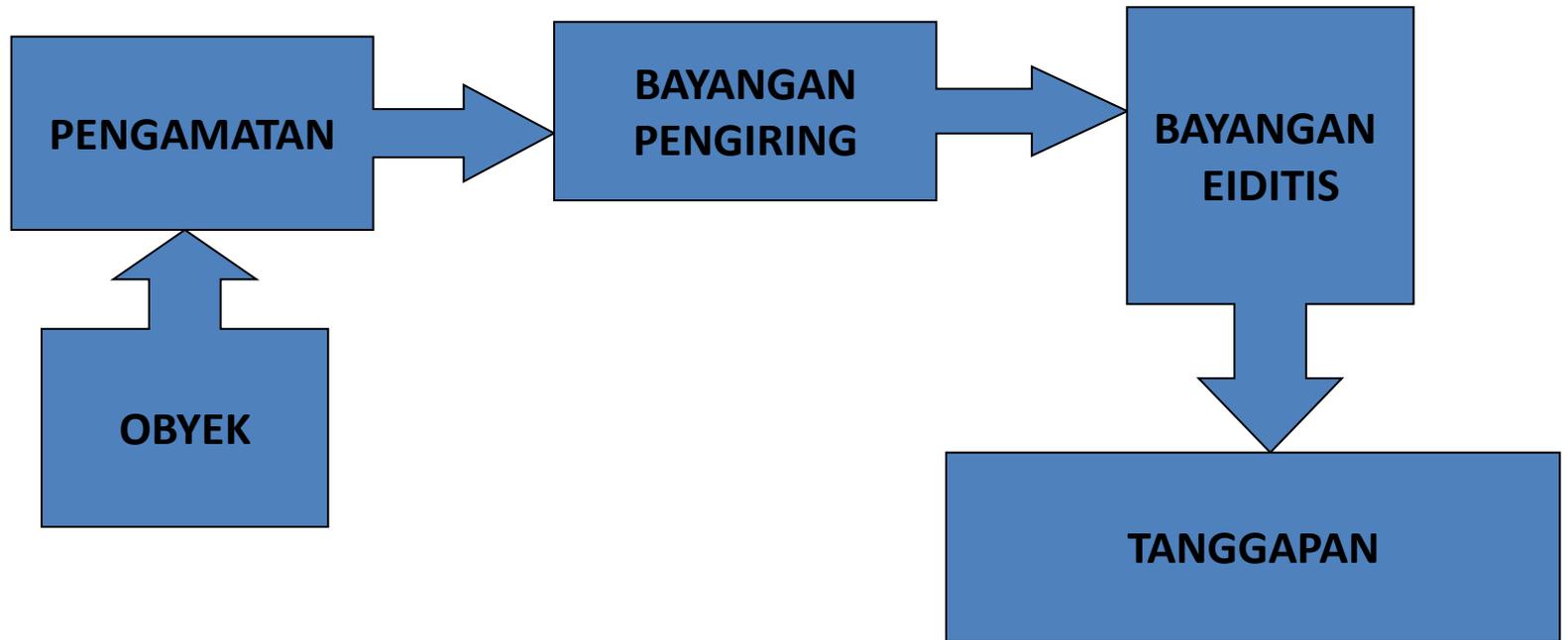
- **PENGAMATAN**

- 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 imaginer**

# 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:**

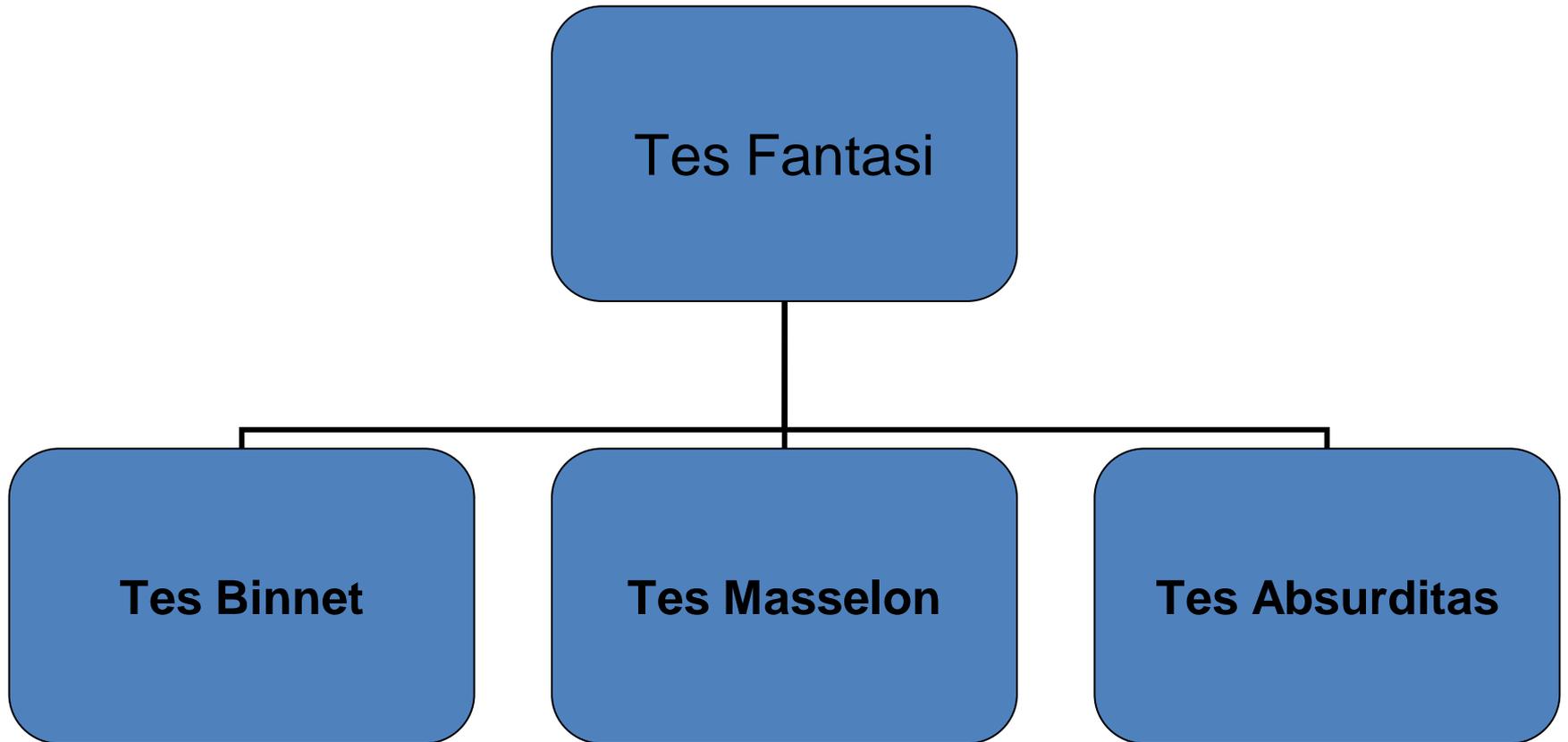
- Mengabstraksi**
- Mendeterminasikan**
- Mengkombinasikan**

- 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



# 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 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

# 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**

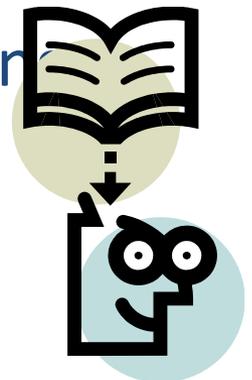
Mengukur GSR (Galvanic Skin Response) → melihat adanya perubahan listrik pada permukaan kulit.

- **Sphygmomanometer:**

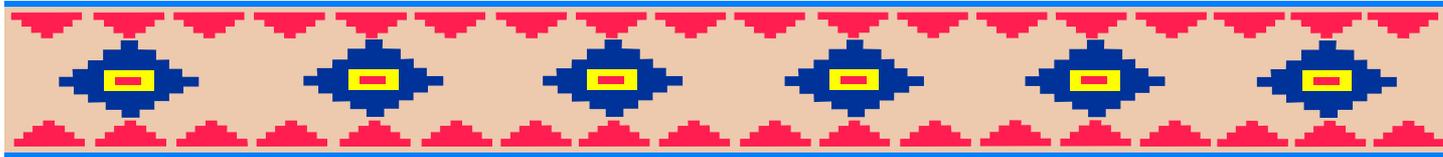
Mengukur tekanan darah yang terjadi pada orang.

- **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 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**

**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**

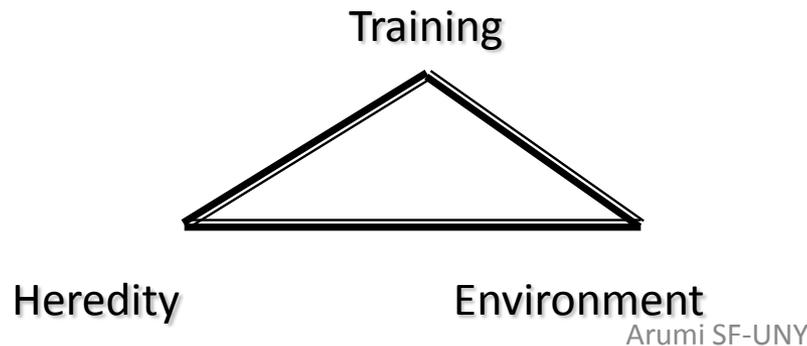
# PERKEMBANGAN PRIBADI MANUSIA TERHADAP DUNIA SEKITAR

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

#### 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 (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)
3. Campuran antara faktor intern dan ekstern (Klages, Allport, Kurt Lewin, dsb)