

Materi Perkuliahan Psikologi Persepsi/Sosial Universitas Tarumanagara

Psikologi berasal dari bahasa Yunani *psyche* (jiwa) dan *logos* (ilmu).

Psikologi menurut Dr. W.A. Gerungan, ilmu pengetahuan yang mencakup ilmu rohaniah, ilmu eksakta, dan ilmu sosial zaman modern. Menurut David G. Myers, *science that seeks to answer all sorts of questions about us all: How we think, feel, and act.*

I. Makhluk Manusia

A. Manusia Makhluk Individual

1. Awal perkembangan psikologi:
Manusia terdiri dari berbagai bagian yang bekerja sendiri-sendiri sesuai fungsinya.
2. Psikologi zaman modern:
Jiwa manusia dalam kehidupan sehari-hari merupakan kegiatan keseluruhan jiwa-raganya, bukan kegiatan anggota tubuh tertentu satu persatu terlepas dari yang lain.

B. Manusia Makhluk Sosial

1. Sejak lahir, manusia membutuhkan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologis seperti makan, minum, dan kebersihan.
2. Mulai usia dua bulan, seorang bayi mengalami kontak psikis dengan ibunya. Contoh: bila sang ibu tersenyum, maka bayi akan membalas senyuman ibunya.
3. Menurut peneliti psikologi, seorang anak yang kekurangan kontak dengan ibunya, akan mengalami hambatan perkembangan.
4. Saat seseorang bergaul dengan teman sebaya, orang tersebut menerima dan memberi kontak sosial. Seseorang dapat menyadari dalam suatu kelompok terdapat peraturan dan norma tertentu yang harus dipatuhi bila ingin hubungannya lancar.

C. Manusia Makhluk Berketuhanan

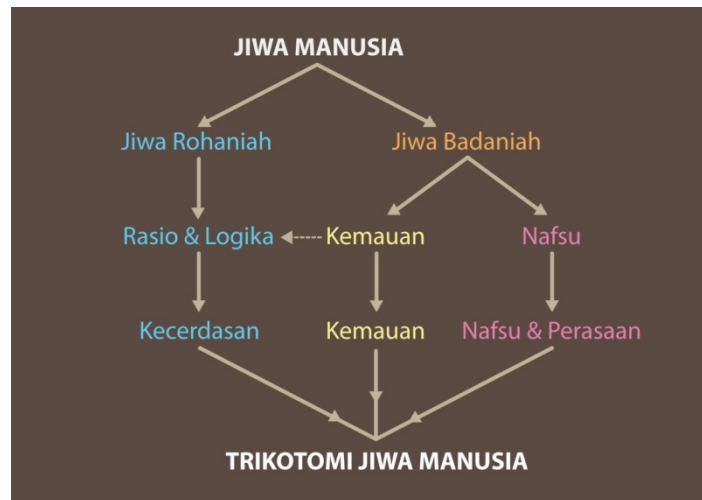
1. Manusia sadar bahwa ada kekuatan yang lebih besar dibanding dirinya sendiri.
2. Agama : Ajaran dan sistem kepercayaan.
3. Agnostic: Percaya keberadaan Tuhan Yang Maha Esa, akan tetapi memilih untuk tidak beragama.
4. Atheis : Tidak percaya Tuhan Yang Maha Esa, akan tetapi ketuhanan diwujudkan dalam bentuk modern seperti aliran materialisme. Benda atau orang yang dikagumi dijadikan tuhan.

II. Sejarah dan tokoh Psikologi

A. Psikologi Awal

1. Plato sekitar 400SM

Trikotomi Jiwa Manusia



Tiga kebajikan manusia menurut Plato

- Kebajikan budi, dimiliki kaum filsuf (pemerintah)
- Kebajikan keberanian, dimiliki kaum militer (pertahanan)
- Kebajikan kesederhanaan, dimiliki kaum tani dan pedangang kecil (rakyat)

2. Aristoteles (384-323 SM)

Dikotomi Jiwa Manusia

Tumbuhan	Hewan	Manusia
Jiwa vegetatif <ul style="list-style-type: none"> Memperoleh dan mencerna makanan Berkembang biak 	Jiwa sensitif <ul style="list-style-type: none"> Bernafsu/perasaan Dapat bergerak dari tempatnya Dapat mengamati 	Jiwa intelektual <ul style="list-style-type: none"> Berkecerdasan Berkemauan (Dikotomi)

3. Rene Descartes (1596-1650)


Manusia terdiri dari jiwa dan raga yang saling mempengaruhi karena adanya kelenjar pinealis pada otak

4. John Locke (1632-1704)

Ilmu jiwa asosiasi dari sensasi & refleksi.

SENSASI -> Indera -> Pengalaman -> REFLEKSI

5. David Hume (1711-1776)

	<p>2 unsur pengalaman manusia: impression (rasa) & ideas (ingatan)</p> <p>Contoh:</p> <ol style="list-style-type: none">1. Kenikmatan dari pengamatan sebuah mawar2. Ingatan dari pengamatan sebuah mawar
---	--

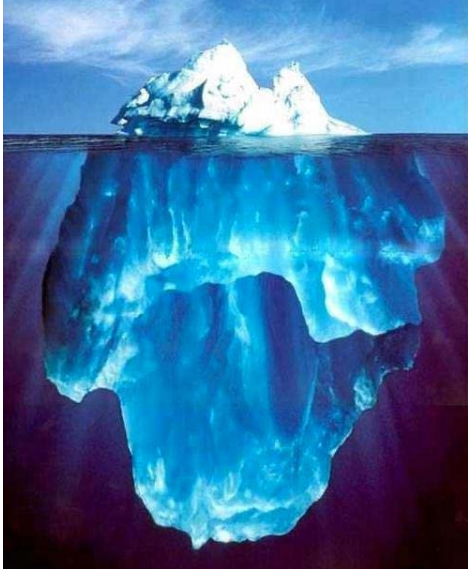
B. Psikologi Modern

1. Wilhem Wundt (Sekitar 1875)

Pendiri laboratorium psikologi pertama

2. Sigmund Freud (1856-1939)

Pergolakan jiwa manusia melibatkan kelangsungan yang sadar dan pergolakan bawah sadar pada diri orang tersebut. Tingkah laku manusia sehari-hari sangat mempengaruhi pergolakan tidak sadar.

	<p>Alam Sadar</p> <hr/> <p>Alam Bawah Sadar:</p> <ul style="list-style-type: none">• Tingkah laku keliru• Gejala mimpi• Gejala neurosis
---	---

3. Szondi

Alam tak sadar keluarga:

Pilihan jalan hidup seseorang dipengaruhi riwayat keluarga

4. Carl C. Jung (-1962)

Alam tak sadar kolektif:

Alam tak sadar yang dimiliki bersama oleh suatu masyarakat, bangsa, atau umat manusia. Terwujud dari adanya budaya.

IV. Ruang Lingkup Psikologi

A. Psikologi Teoritis

1. Psikologi Umum

Menyelidiki kegiatan psikis manusia dewasa dan normal pada umumnya mencakup intelegensi, perasaan, kehendak, motif, dsb.

2. Psikologi Khusus

- a. Psikologi Perkembangan, meliputi Psikologi Anak, Psikologi Remaja, Psikologi Dewasa, Psikologi Orang Tua.
- b. Psikologi Kepribadian dan Tipologi, menguraikan struktur kepribadian manusia sebagai suatu keseluruhan dan mengenai jenis-jenis kepribadian.
- c. Psikologi Sosial, menguraikan tentang kegiatan manusia dalam situasi sosial, kelompok, dan massa.
- d. Psikologi Pendidikan, menguraikan kegiatan manusia dalam situasi belajar dan pendidikan.
- e. Psikologi Diferensial dan Psikodiagnostik, menguraikan tentang perbedaan antar individu dalam kecakapan, intelegensi, kepribadian.
- f. Psikopatologi, menguraikan tentang kegiatan manusia yang berjiwa abnormal.

3. Psikologi Terapan

- a. Psikodiagnostik, dalam memilih jabatan atau studi menggunakan cara psikologi antara lain: wawancara observasi dan tes psikologi untuk menentukan struktur kepribadian, perkembangan bakat kecakapannya, struktur intelegensi, dsb untuk memperjelas bakat, minat, dan kecakapan pribadi dalam bidang tertentu.
- b. Psikologi Klinis dan Bimbingan Psikologi, menolong orang yang mengalami masalah psikis.
- c. Psikologi Perusahaan, meliputi psikologi kepemimpinan, seleksi pegawai, pelatihan dan penyuluhan, perbaikan lingkungan kerja, dan menyelesaikan konflik antar pegawai sehingga dapat meningkatkan produktifitas tenaga kerja
- d. Psikologi Pendidikan, seleksi calon, menyelidiki cara pendidikan yang terbaik, mengusahakan cara evaluasi yang efektif, bimbingan dan penyuluhan pelajar/mahasiswa.

NO	PERSPEKTIF	FOKUS	TITIK BERAT
1.	<i>Biological</i>	Bagaimana tubuh dan pikiran menciptakan emosi, ingatan, dan pengalaman sensorik	Bagaimana evolusi dan faktor genetik mempengaruhi tingkah laku; bagaimana pesan disalurkan oleh tubuh; bagaimana darah terhubung dengan mood dan motif
2.	<i>Psychoanalytic</i>	Bagaimana kebiasaan mempengaruhi dorongan dan konflik	Analisa sifat kepribadian dan kelainan sehubungan dengan seksual dan dorongan agresif sebagai dampak dari keinginan yang tidak terpenuhi atau trauma masa kecil
3.	Behavioral	Bagaimana mengamati reaksi yang diperoleh dan perubahan	Bagaimana belajar untuk menghadapi hal dan situasi tertentu; bagaimana cara yang paling efektif mengubah kebiasaan seperti menurunkan berat badan atau berhenti merokok.
4.	Humanistic	Kekuatan untuk menentukan pola hidup dan tidak hanya dikendalikan oleh kekuatan bawah sadar atau dipengaruhi lingkungan	Bagaimana kita mencari kesempurnaan dan pemenuhan keinginan; bagaimana pengalaman manusia dan mengerti kehidupannya
5.	Cognitive	Bagaimana kita memproses, menyimpan, dan mengingat informasi	Bagaimana kita menggunakan informasi saat mengingat, memberi alasan, dan menyelesaikan masalah
6.	Social-Cultural	Bagaimana kebiasaan dan berpikir membuat keragaman situasi dan kebudayaan	Suku bangsa manapun, memiliki kemiripan sebagai manusia; bagaimana suku bangsa memiliki perbedaan dari hasil peradaban dan perbedaan lingkungan

Metode yang digunakan pada psikologi:

1. Metode observasi
2. Metode survei
3. Metode klinis
4. Metode eksperimen

Peran Psikologi Persepsi dan Sosial dalam DKV

I. Pembangkit Bentuk (form generator)

dalam sebuah visual, terdapat elemen pembentuk visual yang masing-masing memiliki peranan persepsi tersendiri

A. Aspek formalistik

1. Titik
2. Garis
3. Bidang
4. Ruang
5. Warna
6. Tekstur

B. Prinsip desain

1. Skala
2. Proporsi
3. Harmoni
4. Keseimbangan
5. Irama
6. Penekanan
7. Pola dan Ornamen
8. Repetisi

II. Pengenalan Objek

A. Persepsi bentuk

Walau jenis huruf berbeda, namun kita dapat mengenali bahwa di bawah ini seluruhnya huruf "S"

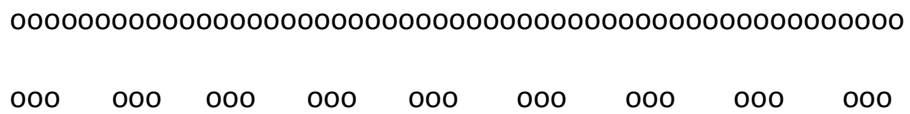
S S S s s S

S S S S S S S

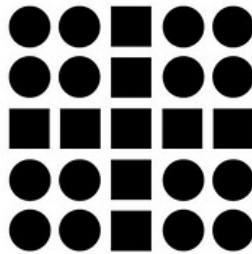
S S S S S S S

B. Psikologi Gestalt

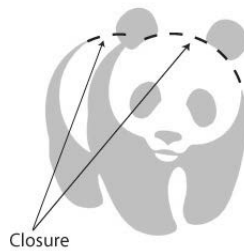
1. *Law of proximity* (hukum kedekatan)



2. *Law of similarity* (hukum kesamaan)



3. *Law of closure* (Hukum penutupan)



Empty space
which our mind
closes to read
the letters "IBM"

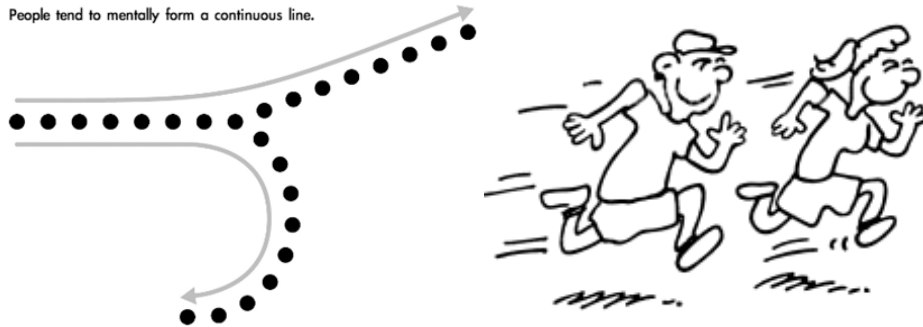


4. *Law of symmetry* (Hukum simetris)



5. *Law of continuity* (Hukum kontinuitas)

People tend to mentally form a continuous line.

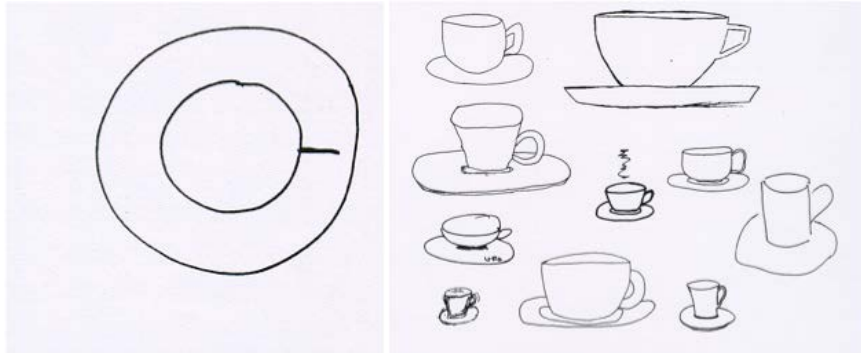


6. *Law of common fate* (Hukum persamaan keadaan)



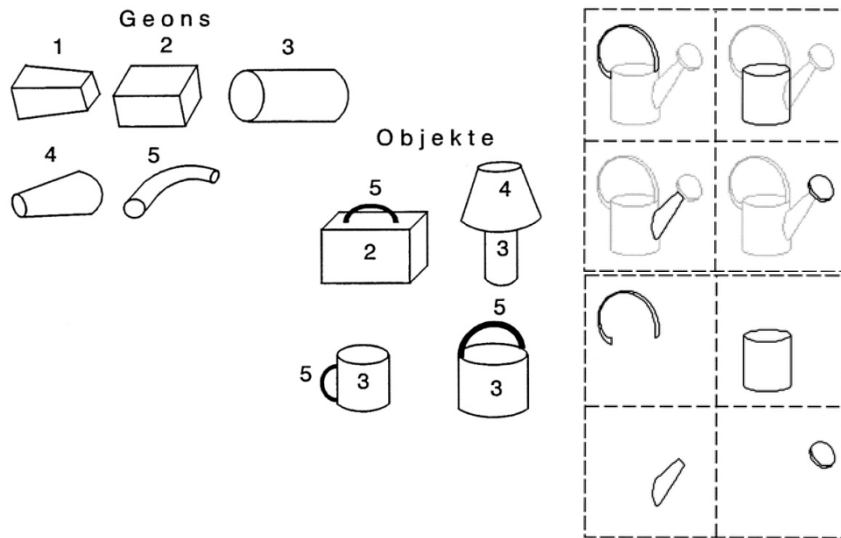
Example of
Common Fate

C. Perspektif Kanonik



D. Perspektif Geons

Kemampuan manusia melihat objek terbagi dalam beberapa bentuk geometris



Girl Before a Mirror
Pablo Picasso

E. Tipografi

Disamping pengaturan tata letak dan gambar visual, dalam media, tipografi memiliki ungkapan tersendiri

Jenis huruf	Ungkapan/kesan dari huruf
1 Helvetica	Mengesankan suasana tegas tetapi artistik.
2 Century Schoolbook	Kesan ramah, mudah dibaca, mengingatkan suasana di sekolah dasar.
3 <i>Snell Roundhand</i>	Jenis tulisan tangan, melingkar lingkar, mengungkapkan suasana kenangan lama.
4 <i>Bauer Bodoni</i>	Klasik, kesan anggun, tua.
5 Macintosh	Kesan moderen, remaja, baru.
6 Courier	Huruf mesin ketik, kesan koran yang baru terbit.
7 <i>Aa Bb Cc Dd Ee</i> Copperplate	Menyerupai tulisan tangan, kesan kesan trampil, berkualitas.
8 Garamond	Jenis klasik serif, kesan bergensi, suasana abadi, klasik.
9 Cheltenham Old Style	Kesan terbuka, mengingatkan kita pada buku, ejaan kuno.
10 Futura Extra Bold	Tipe huruf tebal, kesan tegar, bersih, modern.

III. Desain = Penentu Citra

Citra dalam bahasa Inggris adalah Image. Menciptakan citra berarti menciptakan imaji-imaji dengan media tertentu misalnya gambar atau foto, tetapi bisa juga melalui tulisan. *Image* (abad ke-XII), berasal dari kata Latin *imago* yang artinya menyerupai, mirip.

Desain grafis berfungsi membentuk citra, misalnya kita melihat sebuah iklan yang menggambarkan seorang wanita cantik memakai sabun Lux, citra yang ingin dibentuk adalah bahwa sabun luks itu adalah sabun wanita cantik, atau pengertiannya di balik, setiap wanita yang ingin cantik harus memakai sabun Lux. Terjadinya konotasi-konotasi seperti ini karena adanya citra yang melekat pada sebuah produk, pada diri seseorang.



Kita dapat melihat bagaimana dalam pemilihan umum masing-masing calon presiden membentuk citranya melalui mass media seperti televisi, poster, iklan, tulisan dalam buku dan sebagainya. Tujuan pembentukan imaji adalah membentuk persepsi yang baik.

Image benda atau artefak adalah peristiwa psikologi persepsi.

Akan tetapi, image yang terbentuk dalam ingatan atau otak adalah peristiwa psikologis, dimana terdapat rekaman-rekaman ingatan dalam bentuk memori yang sesekali muncul keluar dari image dalam, sedangkan image yang nampak dari objek-objek luar diri manusia adalah image luar (Primadi, 1965).

IV. Komunikasi persuasif

Kepercayaan/ pengetahuan seseorang tentang sesuatu dipercaya dapat mempengaruhi sikap mereka dan pada akhirnya mempengaruhi perilaku dan tindakan mereka terhadap sesuatu. Merubah pengetahuan seseorang akan sesuatu dipercaya dapat merubah perilaku mereka.

Komunikasi persuasif adalah komunikasi yang bertujuan untuk merubah atau mempengaruhi kepercayaan, sikap, dan perilaku seseorang sehingga bertindak sesuai dengan apa yang diharapkan oleh komunikator.

A. Komponen Komunikasi :

1. Pengirim atau komunikator (*sender*)
2. Pesan (*message*)
3. Saluran (*channel*)
4. Penerima atau komunikate (*receiver*)
5. Umpan balik (*feedback*)
6. Aturan yang disepakati (Protokol)

B. Sikap individu/kelompok yang hendak dipengaruhi, terdiri dari tiga komponen:

1. **Kognitif** perilaku dimana individu mencapai tingkat "tahu" pada objek yang diperkenalkan.
2. **Afektif** perilaku dimana individu mempunyai kecenderungan untuk suka atau tidak suka pada objek.
3. **Konatif** perilaku yang sudah sampai tahap hingga individu melakukan sesuatu (perbuatan) terhadap objek.

C. Psikologi persuasi, mempengaruhi dengan pendekatan/cara:

1. Sensualitas



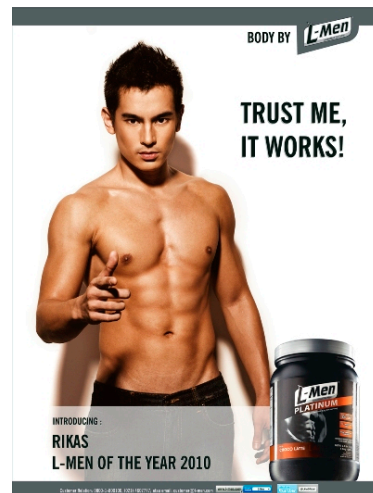
2. Emosi



Iklan Maskara Konad

Tipografi menunjukkan jika menggunakan maskara tidak waterproof

3. Percaya



4. Pengulangan



5. Prinsip pengaruh

Fixed-action

Kita akan lebih mudah membuat orang melakukan sesuatu jika kita meminta orang lain melakukannya disertai alasan.

6. Prinsip kontras

7. Prinsip Timbal Balik

Rejection then retreat (contoh: sales)

8. Rasa suka

Kita biasa memilih mengucapkan “y” kepada orang yang kita sukai. daya tarik fisik, kemiripan, pujian, kontak dan kerjasama, pengkondisian dan asosiasi

9. Otoritas konotasi, bukan konten

co. experiment memory, *trapping if authorit*, artis iklan
title, pakaian, perhiasan



10. Kelangkaan

anggapan bahwa yg sulit didapat adalah lebih baik; reaktansi psikologi;
hasrat untuk mempertahankan hak prerogatif; benci kehilangan
kesempatan

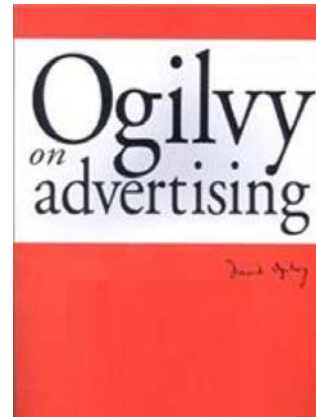


Komunikasi persuasif untuk diri sendiri: Hipnotis dalam keseharian

D. Promosi

Menurut David Ogilvy, beberapa hal penting agar promosi berhasil, yaitu:

- 1) Produk harus dikenali oleh pembuat promosi.
- 2) Membuat positioning yaitu produk apa dan untuk apa.
- 3) Brand image ditentukan sebagai kepribadian dari produk yang menunjukkan kualitas produk.
- 4) Big idea diciptakan untuk menarik perhatian konsumen. Dalam membuat big idea yang baik, perlu dipertimbangkan beberapa pertanyaan seperti: Apakah dapat membuat terperangah pada saat pertama kali melihat? Apakah persepsi ini yang diharapkan? Apakah unik? Apakah mendekati sempurna? Apakah dapat digunakan dalam jangka waktu yang lama?
- 5) Produk adalah pahlawan, untuk membuat produk tampak baik dan sangat bermanfaat.
- 6) Fokus kepada tujuan komunikasi merupakan kunci efektifitas media promosi. Iklan yang memuat banyak hal, tidak akan membuahkan hasil apapun.



E. Elemen pada Media Cetak (David Ogilvy)

- 1) Headline yang baik, headline yang memberikan janji, fungsi, atau berita.
- 2) Ilustrasi yang dapat menampilkan beberapa hal foto yang membuat penasaran, kemasan produk, before-after, gambar (baik kalau muncul di tengah media yang banyak foto), karakter/maskot, simpel(fokus kepada 1 orang), menampilkan sex, mudah dimengerti, mudah diingat.
- 3) Bodycopy bisa ditampilkan banyak jika menyangkut komposisi, fungsi, pemakaian, dll. Akan tetapi jika berhubungan dengan citra atau gaya hidup, bodycopy harus sesedikit mungkin.
- 4) Pada layout terdapat komposisi movement atau balance. Layout yang baik harus KISS (Keep It Simple, Stupid)
- 5) Tipografi, pemilihan jenis huruf mempengaruhi kesan dari komunikasi, tapi lebih baik tipografi yang dapat terbaca dengan mudah. HEADLINE YANG PANJANG DAN BODYCOPY DENGAN UPPERCASE MEMBUAT LELAH DAN DEPRESI SAAT MEMBACA.