

ABSTRAK

MULYADI SAPUTRO. 2015. Profil Kebutuhan Berprestasi, Eksibisi Afiliasi Dan Permainan Pada Remaja SMAN 57 Jakarta (Ditinjau dengan teori Murray) (Dibimbing oleh Dra.Sulis Mariyanti, S.Psi.,M.Si dan Dra. Safitri M., M.Si).

Smartphone kini sudah digunakan oleh berbagai macam kalangan, salah satunya adalah remaja yang menempati urutan teratas dalam penggunaan *smartphone*. Penggunaan *smartphone* tidak hanya digunakan untuk berkomunikasi saja, *smartphone* juga digunakan untuk aktivitas lainnya, salah satunya untuk kegiatan sekolah seperti mencari materi pelengkap tugas. Sehingga *smartphone* akhirnya dianggap menjadi kebutuhan sehari-hari yang penting bagi remaja.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif deskriptif. Sampel penelitian ini adalah siswa SMAN 57 kelas XI dan XII. Teknik pengambilan sampel adalah *probability sampling* dengan *purposive sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner. Pada skala kebutuhan 63 valid dan reliabilitas 0,888.

Hasil Penelitian deskriptif kebutuhan menunjukkan bahwa siswa SMAN 57 lebih banyak memiliki kebutuhan yang rendah akan berprestasi, eksibisi, afiliasi dan permainan yaitu sebanyak 93 siswa (51,6%). Sedangkan, siswa yang memiliki kebutuhan akan berprestasi, eksibisi, afiliasi dan permainan yang tinggi sebanyak 87 siswa (48,4%). Selain itu, kebutuhan yang dominan adalah kebutuhan berprestasi. Selanjutnya, terdapat pengaruh penghasilan orangtua terhadap kebutuhan yang dominan dan tidak terdapat pengaruh penghasilan orangtua terhadap kebutuhan yang dominan.

Kata Kunci : Remaja, Kebutuhan, *Smartphone*