

TUGAS AKHIR
SARANA EDUKASI UNTUK MENGENAL DIRI SENDIRI
DENGAN METODE SATIR



Disusun oleh :
Sabrina Utami
24 06 0028

Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk
Universitas Kristen Duta Wacana
Yogyakarta
2011

TUGAS AKHIR
SARANA EDUKASI UNTUK MENGENAL DIRI SENDIRI
DENGAN METODE SATIR

Diajukan kepada Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta,
sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Desain.

Disusun Oleh:
Sabrina Utami
24060028

Diperiksa di : Yogyakarta
Tanggal : 12 - 09 - 2011

Dosen Pembimbing,


Dra. Puspitasari Darsono, M.Sc.

Mengetahui
Ketua Program Studi,


Ir. Eko Agus Prawoto, M.Arch

LEMBAR PENGESAHAN

Judul : Sarana Edukasi Untuk Mengenal Diri Sendiri dengan Metode Satir
Nama Mahasiswa : Sabrina Utami
No. Mahasiswa : 24060028
Mata Kuliah : Tugas Akhir Kode : PD 8388
Semester : X Tahun : 2010/2011
Fakultas : Arsitektur dan Desain Prodi : Desain Produk
Universitas : Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir
Fakultas Arsitektur dan Desain Program Studi Desain Produk
Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta
dan dinyatakan DITERIMA untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Desain pada tanggal :

25-08-2011

Yogyakarta, 12-09-2011

Dosen Penguji I,

Dosen Penguji II,

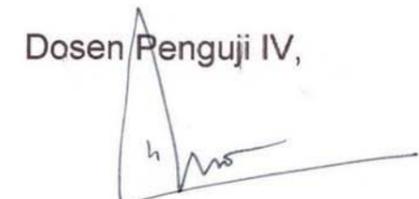

Ir. Eko Prawoto, M.Arch.


Dra. Puspitasari Darsono, M.Sc.

Dosen Penguji III,


Wintha Tridhartu, S.Ds

Dosen Penguji IV,


Drs. Purwanto, S.T., M.T.

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini menyatakan
dengan sebenarnya bahwa skripsi :

Sarana Edukasi Untuk Mengenal Diri Sendiri dengan Metode Satir

Adalah benar-benar hasil karya sendiri. Pernyataan, ide, kutipan
langsung maupun tidak langsung yang bersumber dari tulisan atau ide
orang lain dinyatakan secara tertulis dalam skripsi ini pada catatan
kaki dan Daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti saya melakukan duplikasi atau
plagiasi sebagian atau seluruhnya dari skripsi ini, maka gelar dan
ijazah yang saya peroleh dinyatakan batal dan saya akan kembalikan
kepada Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta.

Yogyakarta, 15.09.2011



Sabrina Utami

24060028

KATA PENGANTAR

Dalam pembuatan Tugas Akhir ini, tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa dukungan moril maupun materiil dari orang-orang terdekat, oleh karena itu pada kesempatan ini **Sabrina** ingin mengucapkan banyak terimakasih kepada:

Tuhan Yesus, yang selalu setia menuntun langkahku dan memberikanku kekuatan untuk menyelesaikan Tugas Akhir sampai akhir^^

Papa dan Mama yang kukasihi, makasiiii banyak buat cinta dan kasih sayang kalian, I love you forever^^

Irma, my lovely sister, yang walau kadang nyebelin, hehehe.. tapi selalu memberikan ide –ide logis dan smart..^^

Bobo, my beloved grandmother, you are so inspirate me^^ Love you Bobo..^^

Tante Lisa my smart aunt, thanks for your help in my project cost, it really meaningful^^

Tante Atik, Tante Lauren, Tante Lusi, Om Siput dan **Tante Diana** dan semua saudara-saudaraku terkasih yang tidak bisa kusebutkan satu per satu^^

Dosen Pembimbingku **Bu Pipit** yang selalu memotivasiku untuk berpikir kritis dan menjadi lebih baik, walaupun tidak mudah, namun akhirnya Sabrina lulus Bu^^ hehehe makasiiii banyak buat banyak waktu dan ilmunya, its unforgettable^^

Semua Dosen Desain produk yang kukasihi, **Pak Eko, Pak Pur, Bu Bertha, Bu Wintha, Bu Koni, Pak Tosan, Pak Ari Lyono, Pak Jaya..**

I'm happy to be your students^^

Teman-teman kuliahku tercinta dan terunik, kalian sangat kompak dan berarti buatku.. **Isna, Ria, Karin, David, Audy, Jefry, Kristian, Thania, Jezzy..**

Banyak moment indah yang kulalui bersama kalian, you are the best^^ Love you^^

Novi, my everlasting friend, I love you^^

Kak Panggah, thanks buat idenya^^

Teman-teman konselorku semuanya, thanks buat dukungannya^^

Mas Marno dan **Mas Giarto**, makasi banyak dah bantuin menjahit produkku sampe lembur juga, matur nuwuun^^

Mas Akrilik yang sudah membuat potongan-potongan akrilikku sekalipun mepet waktunya^^, makasi buat bantuannya^^

Sekali lagi, makasi banyak nyak nyak buat waktu-waktu indah dan perjuangan (agak lebay) yang kulalui bersama kalian,
all of it really meaningful..

Even that moment can't repeat but it will always be unforgettable one in my life^^

Hope everyday we always be better and better than today^^

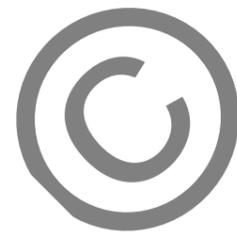
God Bless You all^^

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
ABSTRAKSI	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
1. Gambar Diri Menentukan Tingkah Laku Seseorang	1
2. Kegiatan Konseling di “Impact Counseling Service”	1
B. Pernyataan Desain	2
C. Tujuan dan Manfaat Produk	2
D. Metode dan Sistematika Berpikir	4
1. Problem Seeking	4
2. Problem Solving	4
BAB II DATA LITERATUR	
A. Gambar Diri	5
B. Mengenal Diri	5
C. Inner Healing	5
D. Self Healing	6
E. Kegiatan Konseling Impact Counseling Service	8
F. Penggunaan Stasiun Dalam Konseling	9
G. Perlunya Edukasi Pengenalan Diri Sejak Remaja	10

	H. Manusia Sebagai Homo Ludens (Makhluk Yang Bermain)	11
	I. Kebutuhan Manusia	12
	1. Pemetaan Kebutuhan Manusia oleh Maslow	12
	J. Ergonomi	13
	1. Ukuran telapak tangan, jangkauan tangan, dan sudut rotasi kepala	13
	2. Jarak Pandang Maksimal	14
	3. Dimensi Manusia	15
	4. Persyaratan Keamanan dan Kenyamanan	16
BAB III	DATA LAPANGAN, ANALISA, DAN KESIMPULAN	
	A. Situasi Dan Kondisi Konseling Di Impact Counseling Service	17
	1. Hasil Wawancara Mengenai Kegiatan Konseling	17
	2. Hasil Kuesioner Mengenai Gambar Diri Konseli	21
	B. Pemetaan Pengembangan Produk Baru	23
	1. Potensi Kesempatan Pengembangan Produk	23
	2. Perbandingan Produk-Produk Self Healing Yang Ada Di Pasar	24
	3. Analisa	27
	4. Kesimpulan	30
BAB IV	KONSEP DESAIN	
	A. Design Problem	34
	B. Design Brief	35
	C. Atribut Produk	36
	D. Tujuan Dan Pohon Tujuan	37
	E. Spesifikasi Produk	38
	F. Moodboard	39
	G. Bahasa Rupa	41
	1. Bentuk	41

	2. Warna	44
	H. Aturan Bermain	46
BAB V	PROSES KREATIF	
	A. Permainan Peran (Role Play)	48
	1. Sketsa	48
	2. Uji Coba Model	50
	B. Menjawab Personality Test (Kuis)	51
	1. Sketsa	51
	2. Uji Coba Model	53
	3. Pengembangan Produk	55
BAB VI	GAMBAR TEKNIK	57
BAB VII	PERWUJUDAN	65
	A. Tampak Luar Dan Dalam	65
	B. Cara Penggunaan	67
BAB VIII	KESIMPULAN DAN SARAN	68
	DAFTAR PUSTAKA	69



ABSTRAKSI

Tugas Akhir ini dilatarbelakangi oleh permasalahan mengenai gambar diri yang rusak akibat luka batin yang dialami konseli remaja pada umumnya. Ciri-ciri orang yang gambar dirinya rusak biasanya merasa rendah diri, sering emosional, bahkan stres. Yang bila dibiarkan hingga dewasa, akan menyebabkan berkembangnya pola pikir yang salah tentang diri sendiri maupun orang lain. Salah satu cara untuk memperbaiki gambar diri yang rusak adalah dengan mengenal diri dengan metode Satir. Metode ini yang diterapkan pada produk Tugas Akhir.

Beberapa permainan untuk pengembangan diri yang ada di pasar hanya berfungsi untuk meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan untuk memecahkan masalah, namun tidak memberikan pembelajaran tentang mengenal diri. Padahal proses pengenalan diri dapat memberikan perubahan berarti pada diri seseorang.

Oleh sebab itu, proyek Tugas Akhir ini bertujuan untuk mendesain *sarana edukasi dalam bentuk permainan yang memberikan pembelajaran untuk mengenal diri sendiri dengan metode satir*. Dalam prosesnya, Tugas Akhir ini menggunakan metode 5W1H untuk *brainstorming* dan pencarian data, sedangkan metode *SCAMPER* digunakan dalam proses perancangan.

Saat proses perancangan produk dalam bentuk model maupun prototype, dilakukan uji coba ke beberapa kelompok remaja yang berbeda. Sehingga diketahui seberapa jauh produk mampu dipahami maknanya oleh pemainnya dan kemudahan bermain. Tentunya permainan ini didesain sesuai dengan kriteria utama, yaitu praktis, ergonomis, mudah dipahami dan menarik.



BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

1. Gambar Diri Menentukan Tingkah Laku Seseorang



Gambar diri merupakan produk sosial yang terbentuk dalam proses interaksi sosial. Selanjutnya gambar diri berkembang dan berubah melalui interaksi sosial itu juga. Sebagai sistem sikap-pandangan terhadap diri seseorang, gambar diri merupakan dasar bagi semua tingkah laku (Ariety, 1967). Jadi, gambar diri sangat menentukan tingkah laku individu sekarang dan masa depan, serta menentukan pembuatan keputusan dan aspirasi-aspirasi individu bagi masa depannya. Menghargai dan menyukai diri, optimisme akan kemampuan seseorang mencapai tujuan-tujuan pokok masa depan, dan bebas dari kecemasan yang tidak realistis akan kegagalan merupakan ciri-ciri penting kesehatan emosional individu (Eisenberg & Delaney, 1977). Bila gambar diri seseorang rusak, maka cara memandang terhadap diri sendiri adalah negatif, rendah



diri, bahkan merasa tidak berarti. Gambar diri rusak disebabkan oleh luka batin yang diakibatkan oleh masalah dengan orang-orang dekat, perkataan yang menyakitkan, dan rasa tertolak.

Salah satu cara pemulihan gambar diri yang rusak adalah dengan inner healing, yakni sebuah proses penyembuhan gambar diri yang diawali dengan mencintai diri sendiri, yang dapat dilakukan lewat bantuan konselor (konseling) atau dipahami sendiri (self healing). Mencintai diri sendiri erat kaitannya dengan mengenal diri, karena itu slogan “tak kenal maka tak sayang” memang benar adanya. Mengetahui diri adalah kebutuhan dasar setiap orang.

2. Kegiatan Konseling Di “Impact Counseling Service”



Berdasarkan data biro konseling “Impact Counseling Service Yogyakarta”, diketahui bahwa 80% konseli (orang yang dikonselingi) yang melakukan konseling memiliki masalah gambar diri rusak. Dengan konseling, konselor berupaya menanamkan persepsi yang baru pada konseli sehingga dia dapat menemukan sisi positif dari suatu masalah. Setelah konseling,

biasanya konselor akan memberi tugas rumah untuk pengembangan diri berupa terapi yang akan dilakukan konseli sendiri di rumah sebagai lanjutan penanaman pola pikir baru yang lebih sehat yang konsisten agar konseli dapat memandang positif dalam dirinya. Contohnya seperti terapi mirror yakni konseli setiap pagi berkaca dan mengatakan pada dirinya yang terpantul dikaca, “saya cantik” “saya berharga” dan kata-kata positif lainnya. Namun, dengan terapi yang ada tidak cukup memenuhi pengenalan diri sendiri. Padahal **pengenalan akan diri sendiri** merupakan proses penyembuhan yang bertahan dalam jangka panjang dan membuat perubahan yang signifikan.

Salah satu cara yang berhasil mengedukasi konseli dalam mengenal diri yakni dengan metode Satir tentang cara yang dipakai seseorang dalam menghadapi masalah. Tiap orang memiliki cara



dalam menghadapi masalah yang dalam metode Satir dikenal dengan sebutan stansi. Stansi ada empat jenis yakni Placating (menyenangkan orang lain), Blaming (menyalahkan orang lain), Super Reasonable (mengutamakan logika), dan Irrelevant (mengalihkan masalah). Dimana pemahaman akan 4 stansi ini akan membantu seseorang dalam mengenal dirinya. Di Amerika, metode ini sudah diterapkan dalam sebuah permainan peran. Namun, karena metode ini sulit dipraktekkan tanpa arahan konselor, pemahamannya menjadi terbatas oleh waktu konseling. Padahal metode ini merupakan kunci penting dalam pengenalan diri.

B. PERNYATAAN DESAIN

Perlunya Sarana Edukasi untuk Mengenal Diri Sendiri dengan Metode Satir untuk usia 18-21 tahun

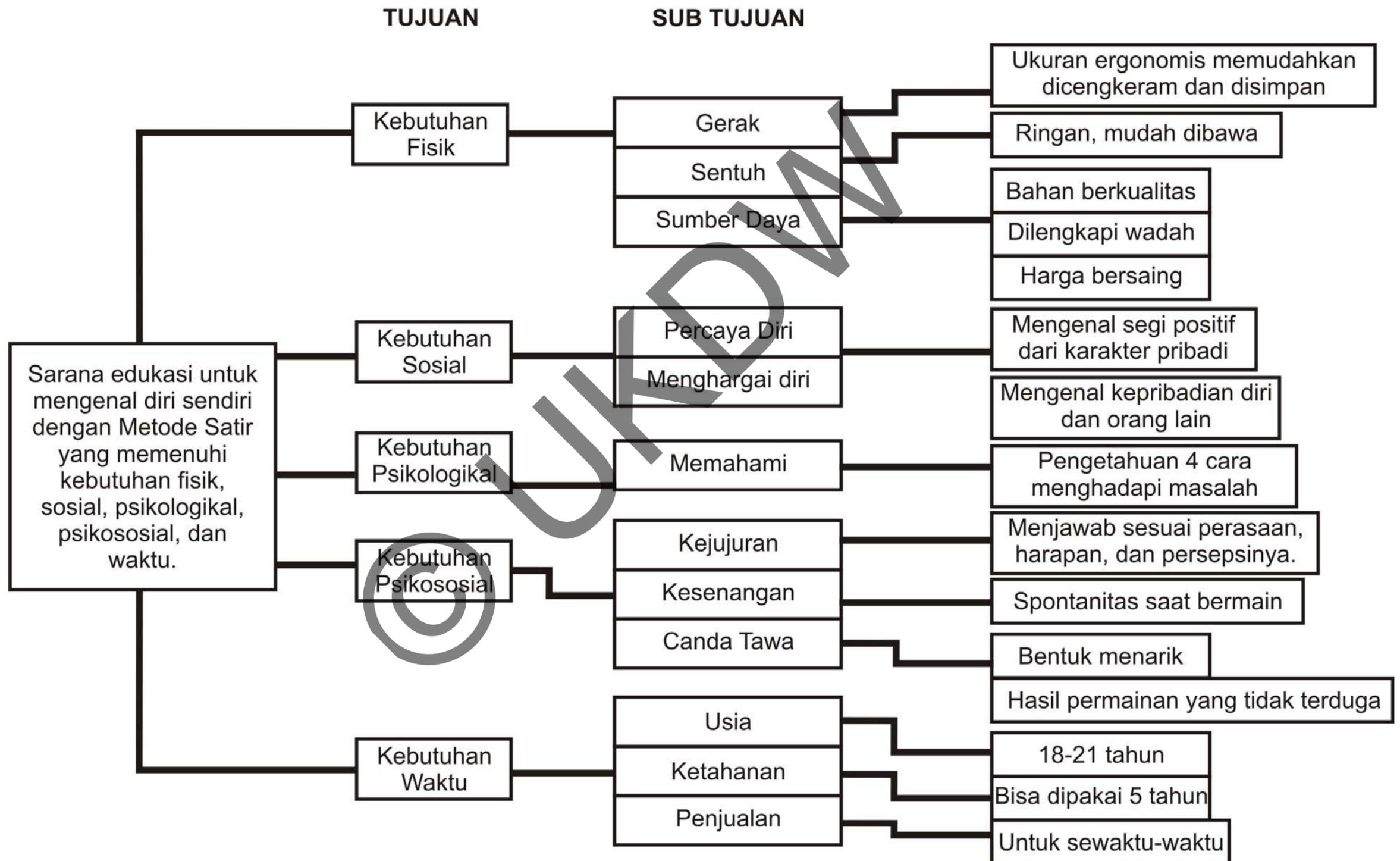
Dari yang telah dipaparkan sebelumnya, dapat dilihat perlunya **Sarana Edukasi untuk Mengenal Diri Sendiri dengan Metode Satir** yang dapat dipelajari secara mandiri/ tanpa bantuan konselor.

C. TUJUAN DAN MANFAAT PRODUK

Dengan adanya Sarana Edukasi untuk Mengenal Diri Sendiri, diharapkan konseli dapat mengenali kecenderungan dirinya saat menghadapi masalah dan berkembang ke arah pribadi yang seimbang (congruent). **Manfaat** dari sarana edukasi adalah :

1. Memudahkan pengguna dalam mengenal dirinya sebagai salah satu cara dalam pemulihan gambar diri
2. Meningkatkan kemampuan individu dalam menghadapi masalah.
3. Pengembangan diri

TUJUAN DAN POHON TUJUAN



D. METODE DAN SISTEMATIKA BERPIKIR

1. Problem Seeking

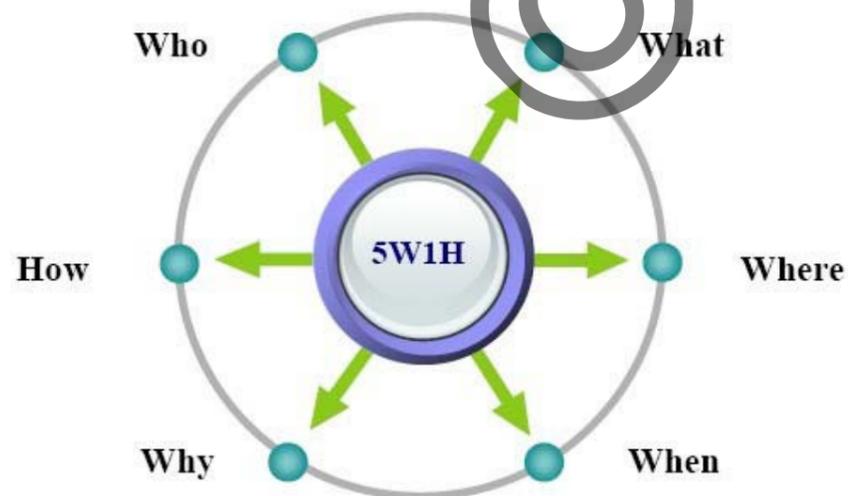
a. Metode Brainstorming

Metode Brainstorming digunakan untuk mendapatkan ide, memetakan proyek secara jelas dan dapat menentukan alternatif-alternatif pemecahan masalah pada proyek.



b. Metode 5W+1H

Metode 5W+1H membantu untuk melihat masalah-masalah yang ada dilapangan secara jelas dan menentukan ketepatan dalam pembuatan konsep pada produk.



2. Problem Solving

c. Metode SCAMPER



Metode SCAMPER merupakan metode penggabungan dari berbagai objek lain menjadi satu objek. Pada metode penggabungan ini ada yang perlu dihilangkan dan juga yang perlu ditambahkan. **metode ini digunakan karena ini merupakan proyek adaptasi sebuah metode ke dalam alat.**

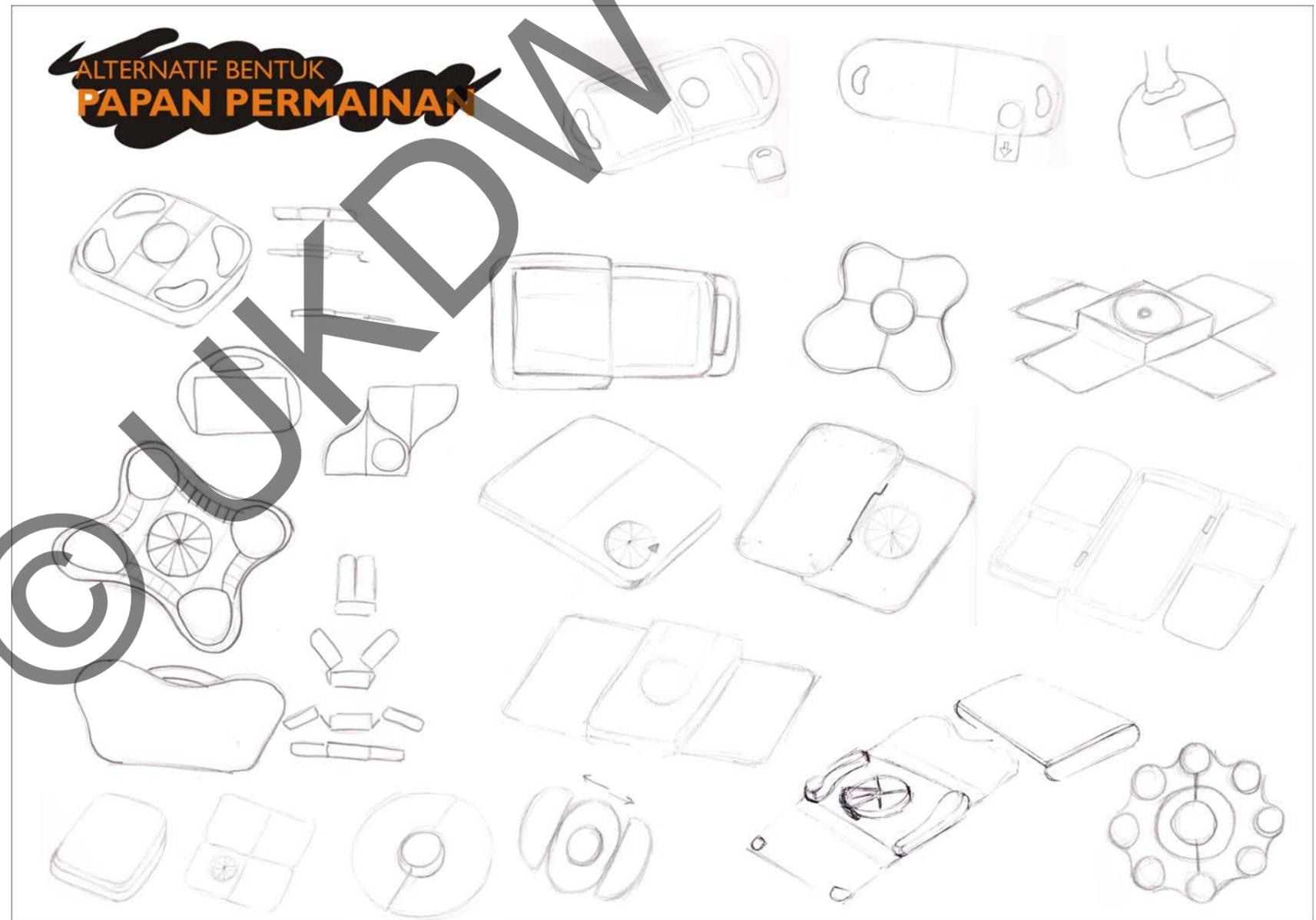
BAB V PROSES KREATIF

A. PERMAINAN PERAN (ROLE PLAY)

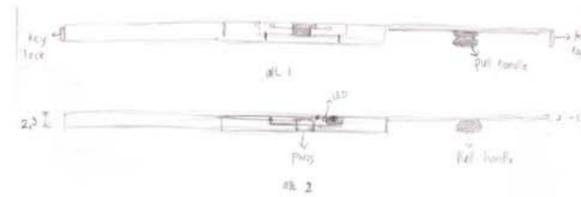
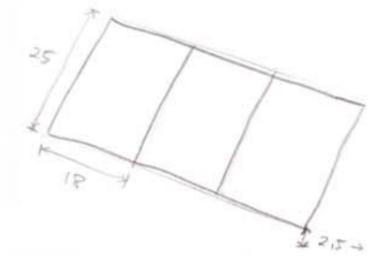
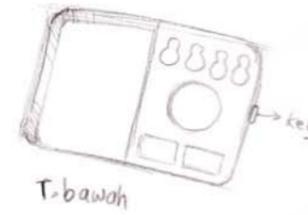
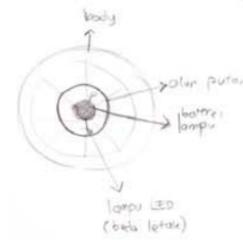
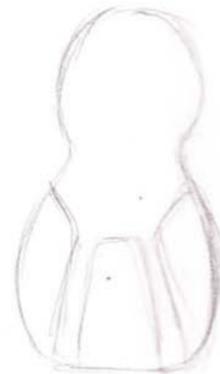
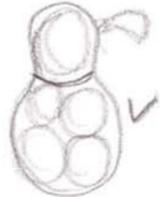
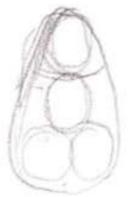
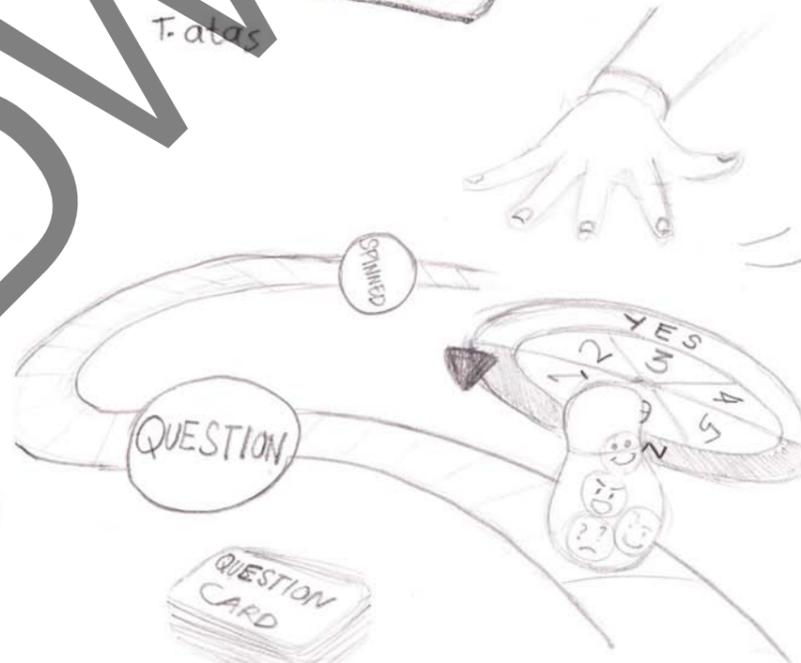
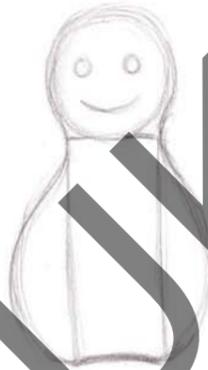
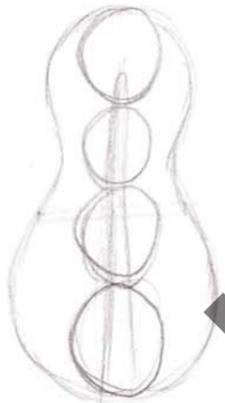
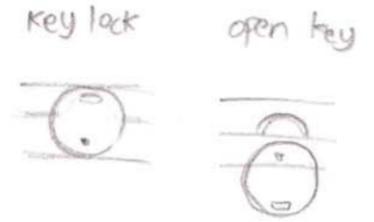
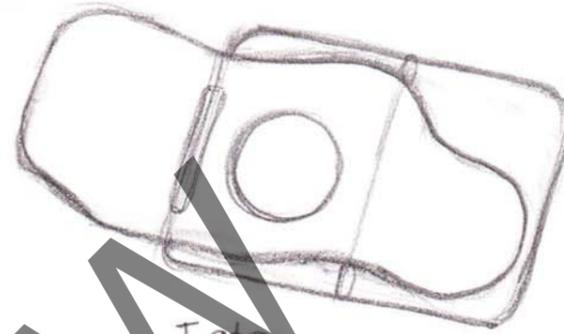
1. SKETSA

Virginia Satir sudah menerapkan metode Satir kedalam permainan peran yang dimainkan dengan arahan Virginia Satir sendiri. Ide awal produk adalah menerapkan permainan peran (role play) berbasis Metode Satir kedalam papan permainan. Papan permainan berfungsi untuk mengarahkan jalannya permainan. Selain itu, juga menggunakan kartu yang berisi keterangan situasi dan karakter peran yang akan dipraktekkan.

Namun, setelah tiga kali dicoba ke kelompok remaja yang berbeda, ternyata mereka tidak memahami makna pembelajaran dari permainan ini. Selain itu, beberapa anak mengaku bahwa mereka kesulitan memainkan sebuah peran karena tidak mudah menghayati sebuah peran. Sehingga dicobalah alternatif bentuk permainan yang lain yakni menjawab pertanyaan (kuis).



ALTERNATIF KARAKTER BIDAD



ALTERNATIF MEKANISME

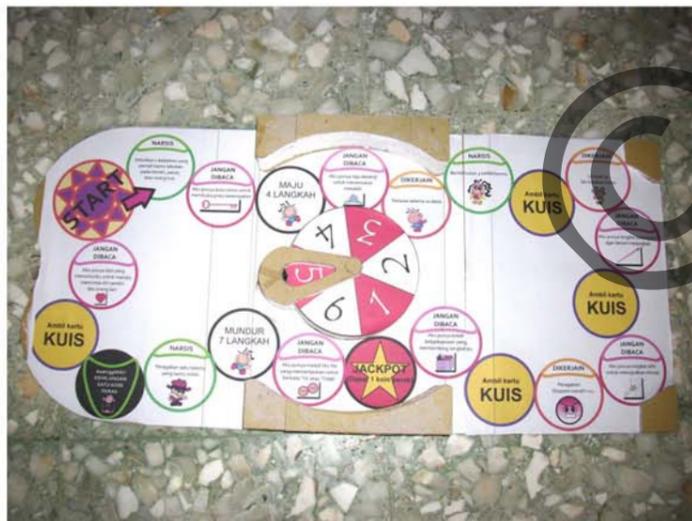
2. UJI COBA MODEL

①



Percobaan 1:
 - Baru menunjukkan cara kerja permainan
 - Ada petak petak yang berisi perintah untuk mengambil kartu instruksi permainan

③



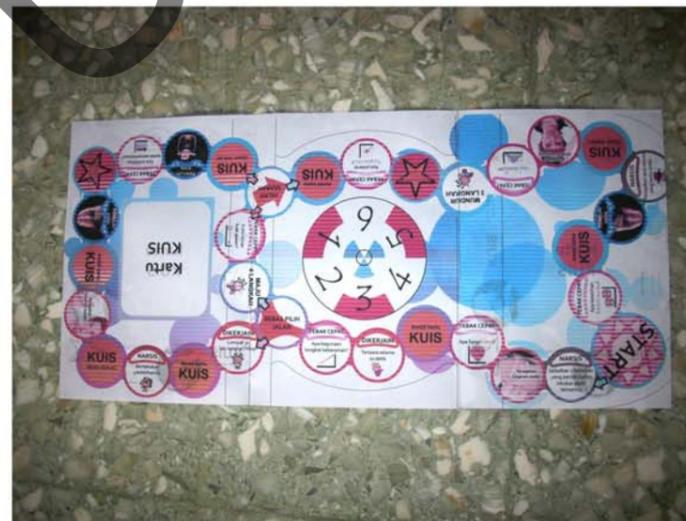
Kekurangan:
 -Edukasi sulit dipahami
 -Tidak ada referensi khusus pendukung instruksi permainan

②



Kelebihan: - Instruksi permainan sudah dipindah dari kartu ke papan agar mudah dibaca
 Kekurangan: - Tidak ada ukuran yang jelas tentang keberhasilan pemain dalam memperagakan perannya.

④



Kekurangan:
 -Edukasi sulit dipahami
 -Tidak ada referensi khusus pendukung instruksi permainan



penentu giliran (putaran)



bidak kasar yang berlubang karena konsep awal permainan, bagi tiap pemain yang berhasil melakukan perannya akan mendapat hadiah(koin). Koin dimasukkan dalam bidak, sebagai simulasi bahwa pengetahuan akan stasiun bertambah di diri pemain.

Hasil Percobaan Model Permainan Peran Kelebihan:

- *Dapat mencoba dan merasakan peran dari karakter tiap stasiun
- *Dapat bercermin dari peran yang dimainkan oleh pemain lain.

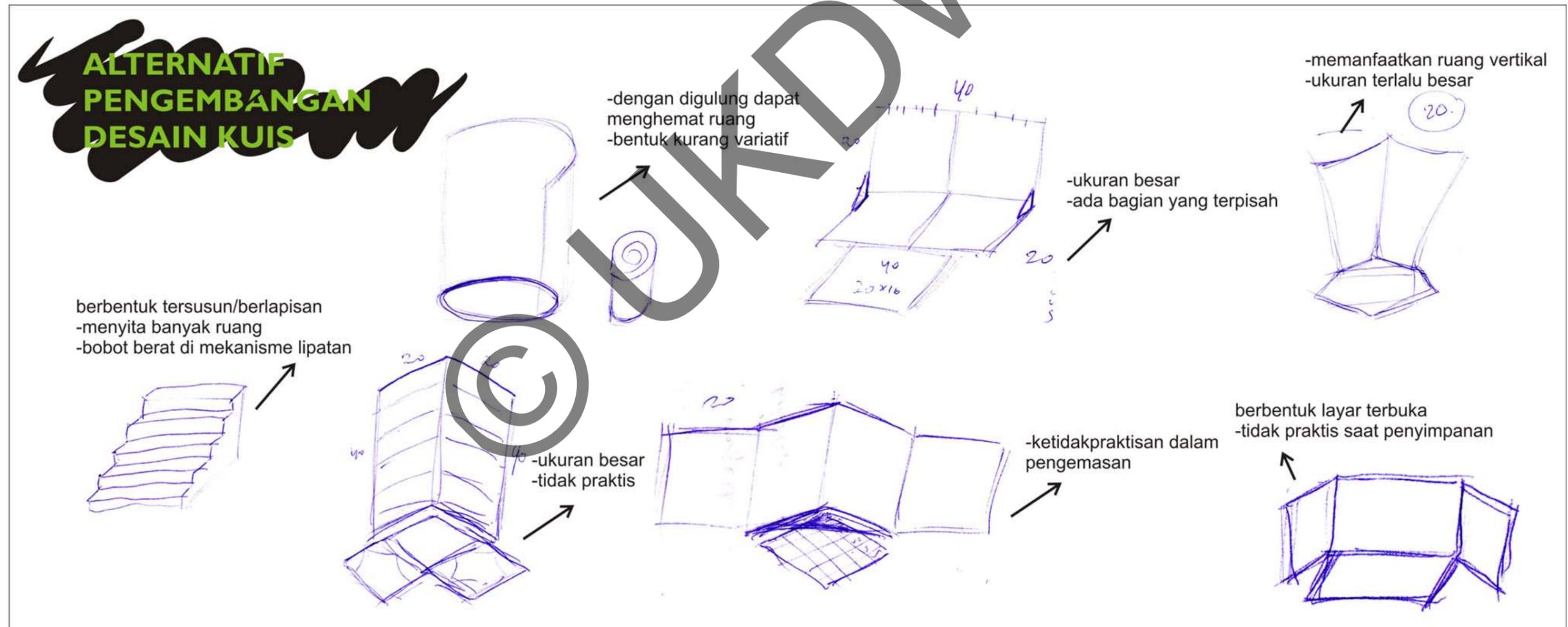
Kekurangan:

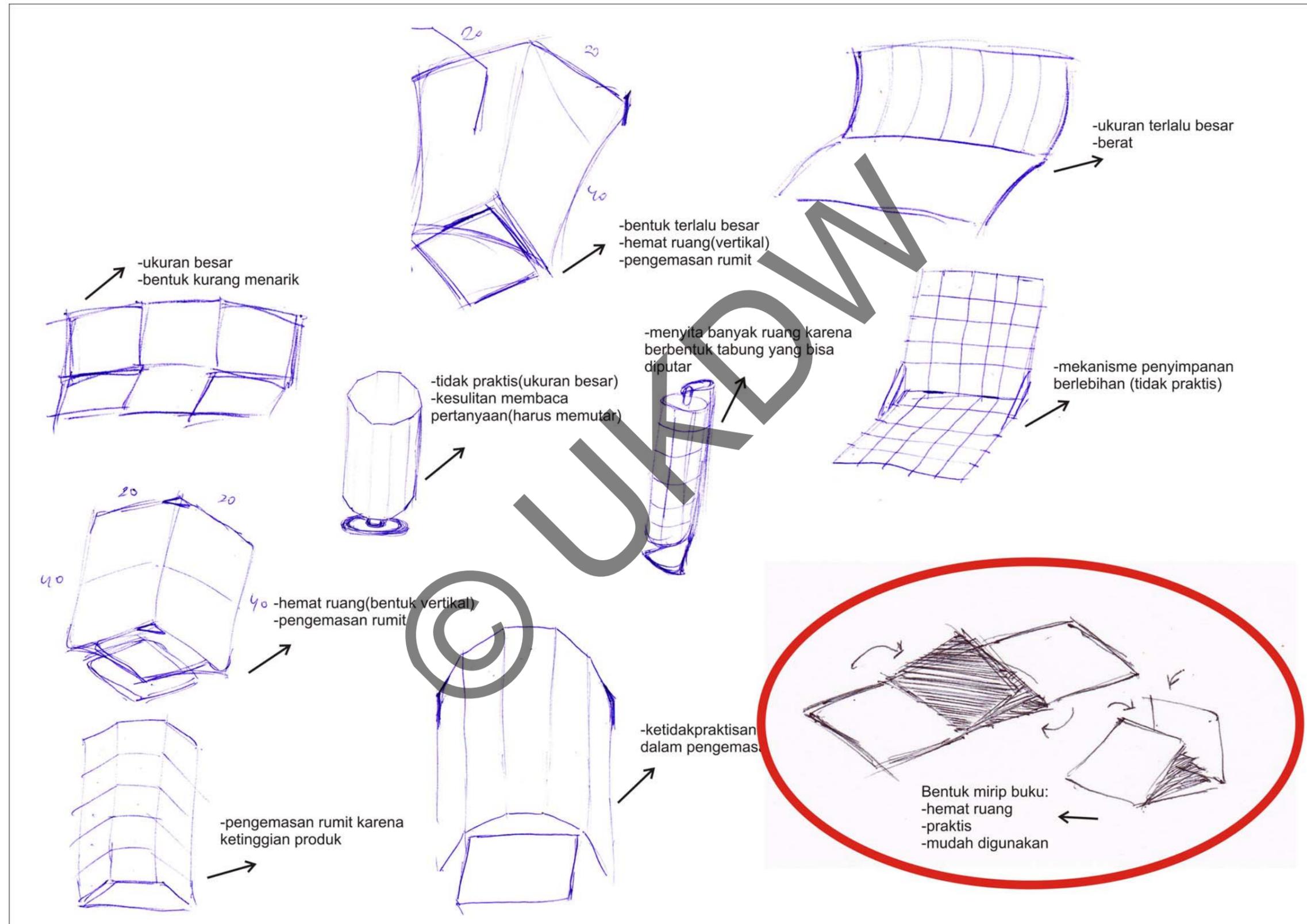
- *Makna edukasi sulit dipahami sendiri (butuh penjelasan lebih lanjut)
- *Sulit dimainkan tanpa arahan konselor/terapis
- *Tidak semua orang dapat menghayati sebuah peran

B. MENJAWAB PERSONALITY TEST (KUIS)

Alternatif model permainan yang lain adalah dengan menjawab pertanyaan berbasis Satir yang dibuat oleh Psikolog di bidang hubungan keintiman, cinta, dan seksualitas, Susan Quilliam. Dimana setelah menjawab akan terlihat kecenderungan stansi seseorang. Dimana setelah menjawab kuis tersebut, kita akan mengetahui kecenderungan stansi yang kita gunakan selama ini. Selama ini kuis tersebut hanya bisa diakses lewat internet dan terlihat seperti mengisi sebuah pertanyaan essay. Kuis tersebut akan dicoba didesain dalam permainan board yang lebih menyenangkan. Sehingga lebih menarik untuk digunakan sebagai alat edukasi dan memberikan aspek-aspek edukatif lain yang tidak dihadirkan dalam kuis lewat internet seperti, dapat digunakan dalam kelompok, merangsang komunikasi, mengajarkan tahapan lebih lanjut tentang stansi dan congruen.

1. SKETSA





2. UJI COBA MODEL

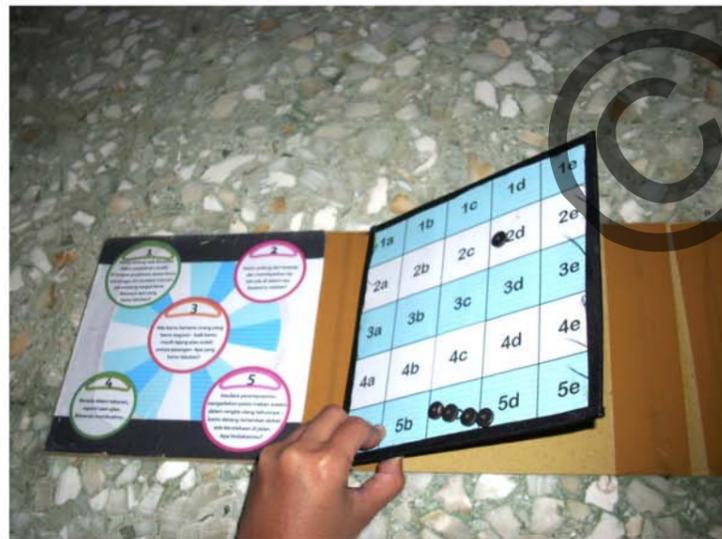
Pertanyaan akan didesain dalam bentuk seperti buku, yang memiliki halaman-halaman yang berisi pertanyaan, jawaban, kotak jawaban dan hasil jawaban(saran). Cara bermain yakni menjawab pertanyaan dengan alternatif jawaban yang sudah didesain berupa puzzle. Satu puzzle untuk satu jawaban, lalu puzzle dimasukkan ke dalam kotak jawaban. Setelah terisi 20 puzzle, tutup kotak jawaban dan lihat dibaliknya. Akan ada foto orang dengan warna yang berbeda-beda. Warna yang paling banyak berarti kecenderungannya, kemudian akan ada saran untuk tiap tipe kecenderungan. Berikut ini adalah uji coba modelnya:



tampak atas saat tidak digunakan



bagian kotak jawaban yang akan diisi puzzle



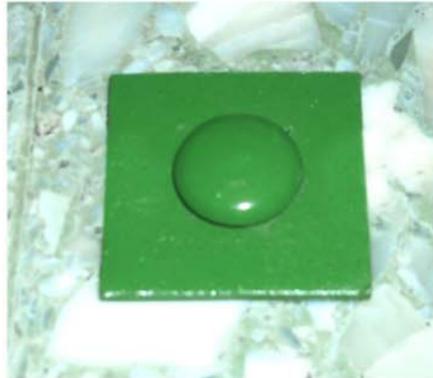
halaman kuis, sebelah kiri pertanyaan dan sebelah kanan adalah pilihan jawabannya



- pertanyaan
- pilihan jawaban yang berisi alternatif dalam bentuk puzzle
- kotak jawaban

tampak atas saat dibuka

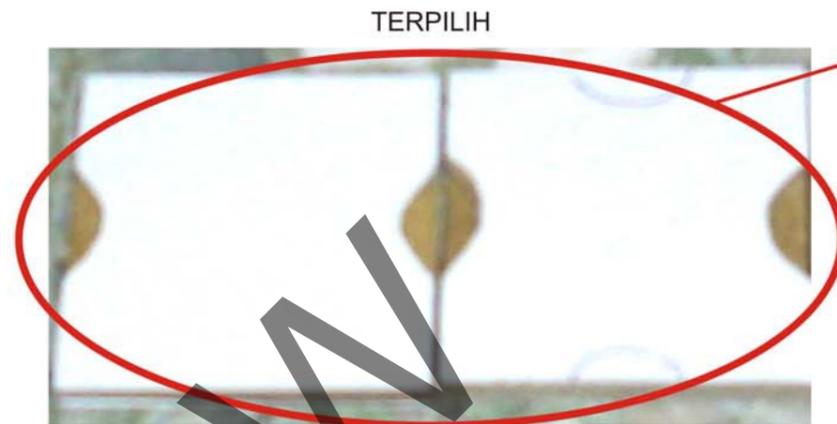
ALTERNATIF BENTUK PUZZLE



alternatif bentuk puzzle 1
(ada bulatan untuk dicengkeram jari)



alternatif bentuk puzzle 2
(diberi tambahan clay untuk pegangan jari)



alternatif bentuk puzzle 3
(ada lubang kecil untuk tempat mencengkeram jari)

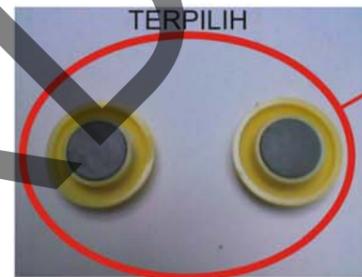
-mudah dicengkeram
-bentuk menarik



kunci gembok



resleting



magnet

-kuat
-mudah dipasang



tali pengait

ALTERNATIF SISTEM KUNCI



sistem kait



pengunci plastik



kancing kecil

3. PENGEMBANGAN PRODUK

Setelah model diuji coba kepada beberapa remaja dan ternyata mereka mampu memahami maksud pembelajaran yang ada dalam permainan ini, maka dibuatlah prototypenya. Kemudian prototype diuji coba kepada ± 13 anak, ternyata mereka menyukai SQ dan mereka dapat saling berdiskusi sekalipun hanya ada satu produk yang digunakan bersama-sama. Mereka juga mampu memahami makna pembelajaran yang disampaikan lewat kuis maupun saran yang tertulis didalam produk. Namun, produk ini masih ada kekurangannya, yakni :

a. Bahasa tulisan tentang pengarahannya jalannya permainan yang kurang jelas.

Sehingga butuh orang yang ahli/ mengerti tentang produk ini untuk menjelaskan tahapan permainan dan hasil permainan. Oleh karena itu, pada produk ini akan ditambahkan panduan tentang langkah-langkah permainan yang tertulis dengan jelas di bagian depan sehingga pemain dapat memahaminya dan bermain secara mandiri tanpa arahan konselor/ ahlinya.



b. Penilaian hasil kuis level satu yang kurang detail.

Pertanyaan yang ada pada kuis ini diadaptasi dari *personality test* oleh Psikolog Susan Quilliam. Kuis ini berbentuk sejumlah pertanyaan dan jawaban yang ada di website khusus, sehingga untuk penilaian hasil akhirnya, computer yang akan menghitung secara garis besarnya. Namun, hasil ini kurang akurat, karena dalam diri seseorang tidak hanya mutlak terdapat satu jenis stansi, biasanya ada lebih dari satu.



Dalam prototype terlihat hasilnya lebih detail. Pemain tidak hanya akan melihat satu kecenderungan stansinya, namun bisa melihat stansi lain yang ada dalam dirinya dan seberapa banyak perbandingannya diantara stansi-stansi tersebut. Jika

menggunakan cara yang ada digunakan kuis internet itu dengan menyimpulkan hasil hanya berdasarkan garis besarnya saja, akan kelihatan ketidakakuratannya. Tidak akuratnya hasil permainan terlihat setelah dicobakan ke 13 remaja, dan mereka semua hasilnya seimbang (congruent). Jika demikian, berarti seolah mereka sudah berhasil menghadapi seluruh masalah dengan baik. Padahal kenyataannya tidak sepenuhnya benar, ada beberapa masalah yang tidak dapat mereka atasi dengan cara yang sudah biasa mereka gunakan sehingga mereka hanya bisa menghindar atau merespon secara negatif.

Oleh karena itu, untuk penilaian hasil kuis akan dibuat lebih memperhatikan detail yang lain. Penilaiannya akan dibuat demikian:

- Jika hasil fotonya dominan foto asli, maka pemain sudah cukup berhasil menghadapi masalahnya. Kemudian untuk mengetahui stansi yang dominan dalam dirinya, lihat warna dominan yang

pertama dan kedua, itu adalah stansi kecenderungan yang digunakannya selama ini. Jika hanya terdapat dua warna dan tidak ada warna ketiga dan keempat artinya kedua stansi tersebut begitu sering digunakan hingga menjadi kebiasaan. Pemain perlu memahami stansi apa saja yang belum ada dalam dirinya serta mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun jika keempat warna itu ada, maka sebenarnya pemain sudah menggunakan keempat stansi namun belum maksimal. Diperlukan pemahaman lebih lanjut tentang sisi positif dari tiap stansi sehingga dia mampu mengenali potensinya dan terus berkembang menjadi congruent.

- Namun, jika hasil dominannya adalah warna merah, biru, kuning, atau hijau artinya pemain belum menggunakan keempat stansi dengan seimbang. Dia perlu mempelajari tiap karakter stansi untuk dapat menjadi congruent (seimbang).

DAFTAR PUSTAKA

A. DATA LITERATUR

1. Tarjadi, S.(2004). *Satir: Modul Basic Counselling Skills*. Paper dalam seminar di Jakarta.
2. Slamet, S., & Markam, S. (2006). *Pengantar Psikologi Klinis*. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia
3. Fakultas Psikologi UGM Yogyakarta.(2001). *Laporan Pengabdian Masyarakat; Meningkatkan pengetahuan masyarakat tentang gangguan jiwa sebagai upaya prevensi*.
4. Fagan, R. (2006). Counseling and Treating Adolescents with Alcohol and Other Substance Use Problems and their Family. *The Family Journal: Counseling therapy For Couples and Families*. Vol.14. No.4.326-333
5. Monks, F.J, Knoers, A.M.P., Haditono, S.R. 2006. *Psikologi Perkembangan; Pengantar Dalam Berbagai Bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

B. WAWANCARA

1. Dra. Anastasia Suwarsiyah SU, komunikasi pribadi, Januari 18 2011
2. Counsellor ICS Panggah Ch. Rahardjo, komunikasi pribadi, Februari 2, 2011 & Juni 5, 2011
3. Counsellor ICS Rudy Irwanto Kusuma, komunikasi pribadi, Februari 17, 2011
4. Counsellor ICS Nathanael Anto, komunikasi pribadi, Februari 17, 2011

C. WEB SITE

1. <http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://heartofhealing.net/healing/self-healing/>
2. <http://www.inner-healing.com>
3. WordPress.com
4. <http://www.ivillage.co.uk/the-personality-test/74117>
5. <http://travel.kompas.com/read/2008/12/19/16441165/Psikologi.Warna>