



PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA



BUKU AJAR
MATA KULIAH PEMERIKSAAN
PSIKOLOGI
TES PROYEKTIF

Sarita Candra Merida, M. Psi, Psikolog
Sandra Adetya, M. Psi, Psikolog
Rika Fitriyana, M. Psi, Psikolog
Nurwahyuni Nasir, M. Psi, Psikolog
Yuarini Wahyu Pertiwi, S.H., M.Psi., Psikolog

**UNTUK
KALANGAN
TERBATAS**

Biografi



Sarita Candra Merida, M. Psi, Psikolog

Lahir di Madiun tanggal 17 Januari 1987. Merupakan alumni dari Fakultas Psikologi Universitas Surabaya Dan Magister Profesi Psikologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Memiliki pengalaman sebagai praktisi psikolog menangani asesmen, konseling dan psikoterapi. Saat ini aktif menjadi Dosen Tetap di Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Di samping itu juga aktif menekuni praktek psikologi sebagai seorang psikolog klinis di Klinik utama talenta center dan Ibunda.id.



Sandra Adetya, M. Psi, Psikolog

Lahir di Tanjung Pinang, 13 Desember 1989. Merupakan alumni Sarjana dan Magister profesi dari Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia Y.A.I Jakarta. Memiliki pengalaman kerja sebagai praktisi psikolog menangani asesmen dan praktisi di bidang Klinis. Saat ini tercatat sebagai Dosen tetap di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Di samping itu juga aktif menekuni praktek psikologi sebagai seorang Asesor dan volunteer kegiatan sosial di bidang psikologi.



Rika Fitriyana, M.Psi, Psikolog

Lahir di Jakarta, 27 Juni 1984 dan kini menetap di Kota Bekasi bersama dengan suami dan ketiga anaknya. Memiliki pengalaman kerja baik sebagai praktisi Psikolog Klinis maupun sebagai akademisi sejak 2012. Alumni dari Magister Profesi Universitas Persada Indonesia, Y.A.I. Jakarta ini tercatat sebagai Dosen sekaligus Wakil Dekan 1 Bidang Akademik juga Penjaminan Mutu di Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Sebagai praktisi, ia berpraktik di Talenta Center dengan spesialisasi menangani psikoterapi menggunakan teknik *Cognitive Behavior Therapy* dan juga *Mindfulness*.



Nurwahyuni Nasir, M. Psi., Psikolog

Lahir di Makassar, 31 Maret 1987. Merupakan alumni Sarjana dan Magister Profesi Psikologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Saat ini tercatat sebagai Dosen Tetap dan Kepala Laboratorium Fakultas Psikologi, Univeritas Bhayangkara Jakarta Raya. Memiliki pengalaman sebagai praktisi psikolog dalam menangani asesmen, konseling dan psikoterapi.



Yuarini Wahyu Pertiwi, S.H., M.Psi., Psikolog

Merupakan seorang Psikolog dan juga Dosen tetap di Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Lulus sebagai Magister Profesi Psikologi dengan mayoring Psikologi Pendidikan dan minoring Psikologi Klinis. Penulis juga menyelesaikan studi Hukum dengan kekhususan Hukum Pidana. Selain mengajar, penulis juga berperan sebagai praktisi konselor serta gemar melakukan pengabdian masyarakat dan penelitian pada bidang psikologi pendidikan, keluarga, dan kepolisian atau hukum.



PROGRAM STUDI PSIKOLOGI UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA

KAMPUS I
Jl. Himmawati 194 No. 43 Ragunan Pasar Minggu
Jakarta Selatan, DKI Jakarta
12556, Indonesia

KAMPUS II
Jl. Raya Perumahan Bekasi Utara, Kota Bekasi
Jawa Barat 17121, Indonesia
Telp. +62 21 89153822
Fax. +62 21 89153071
Email: info@ubhary.ac.id



BUKU AJAR MATA KULIAH PEMERIKSAAN PSIKOLOGI TES PROYEKTIF

**Sarita Candra Merida, M. Psi, Psikolog.
Sandra Adetya, M. Psi, Psikolog.
Rika Fitriyana, M. Psi, Psikolog.
Nurwahyuni Nasir, M. Psi, Psikolog.
Yuarini Wahyu Pertiwi, S.H., M.Psi., Psikolog**



**PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA RAYA**

**BUKU AJAR MATA KULIAH
PEMERIKSAAN PSIKOLOGI TES PROYEKTIF**

Penulis : Sarita Candra Merida, M. Psi, Psikolog.
Sandra Adetya, M. Psi, Psikolog.
Rika Fitriyana, M. Psi, Psikolog.
Nurwahyuni Nasir, M. Psi, Psikolog.
Yuarini Wahyu Pertiwi, S.H., M.Psi., Psikolog

Desain Sampul : Eri Setiawan

Tata Letak : Tukaryanto, S.Pd., Gr.

ISBN :

Diterbitkan oleh : **PROGRAM STUDI PSIKOLOGI
UNIVERSITAS BHAYANGKARA JAKARTA
RAYA**

Redaksi : Kampus I
Jl.Harsono RM No. 67 Ragunan Pasar Minggu,
Jakarta Selatan, DKI Jakarta 12550, Indonesia
Kampus II
Jl. Raya Perjuangan Bekasi Utara, Kota Bekasi,
Jawa Barat 17121, Indonesia

Cetakan Pertama : 2022

All right reserved

Hak Cipta dilindungi undang-undang
Dilarang memperbanyak atau memindahkan sebagian atau seluruh isi buku ini dalam bentuk apapun dan dengan cara apapun, termasuk memfotokopi, merekam, atau dengan teknik perekaman lainnya tanpa seizin tertulis dari penerbit.

PRAKATA

Segala puji bagi Allah Tuhan semesta alam, atas karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan Buku Pegangan Kuliah ini, dengan tujuan agar mahasiswa fakultas Psikologi di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya khususnya dapat menggunakannya sebagai salah satu bahan referensi atau materi kuliah Pemeriksaan Psikologi Tes Proyektif. Penggunaan bahasa yang sederhana diharapkan mahasiswa mampu memahami mata kuliah ini dengan tepat. Selain demikian, melalui buku ini diharapkan para Dosen pengampu mata kuliah ini dapat terbantu dalam proses perkuliahan teori maupun praktikum.

Buku ini membahas mengenai pengertian tes psikologi, sejarah singkat, macam-macam tes psikologi, prinsip-prinsip pelaksanaan tes psikologi, prosedur secara umum, skoring, dan intruksi dari tes proyektif. Materi yang ada dalam buku ini diambil dari berbagai sumber pustaka yang relevan.

Untuk menjadi seorang Sarjana Psikologi maka salah satu target capaian pembelajaran yang wajib dimiliki mahasiswa adalah keterampilan khusus dengan kompetensi antara lain kemampuan asesmen, kemampuan pengukuran psikologis dan etika psikologi. Diharapkan dengan hadirnya buku ini mahasiswa akan lebih mudah dalam memahami materi-materi yang diberikan ataupun praktikum yang harus dilaksanakan khususnya mengenai alat-alat tes psikologi yang tergolong dalam ability tes dan juga minat serta bakat, sehingga mahasiswa bisa menyerap informasi dengan baik dan kemudian mengasah serta mengaplikasikannya pada lingkungan nyata sesuai kaidah-kaidah psikologi.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa buku ini masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis akan merasa bangga apabila menerima masukan dan kritikan konstruktif dari berbagai pihak demi kesempurnaan modul ini di masa yang akan datang. Akhir kata, penulis berharap semoga semua yang telah kita lakukan mendapatkan ridho dari Allah agar penulis, editor dan penilai melalui tulisan ini dapat meningkatkan mutu pendidikan

Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya secara khusus.

TIM PENULIS

DAFTAR ISI

PRAKATA	iii
DAFTAR ISI	v
BAB 1 LATAR BELAKANG TES PROYEKTIF	1
A. Sejarah singkat Tes Proyeksi	1
B. Pengertian Tes Proyeksi	4
C. Tujuan Tes Proyeksi	6
D. Klasifikasi Tes Proyeksi.....	7
E. Kelebihan dan Kekurangan Tes Proyektif.....	9
BAB 2 TES SACKS SENTENCE COMPLETION TEST (SSCT) ..	11
A. Sejarah dan Perkembangan.....	11
B. Persiapan	14
C. Administrasi SSCT	14
D. Skoring SSCT.....	15
E. Lembar Diskusi/Catatan.....	16
F. Evaluasi Tes SSCT	16
BAB 3 TES GRAFIS	18
A. Sejarah dan Perkembangannya	18
B. Grafis Sebagai Alat Diagnostik.....	19
C. Pemaknaan Karya Grafis.....	19
D. Kelebihan dan Kekurangan Tes Grafis	20
E. Model Tes Grafis di Tinjau dari Aturan Menggambar	21
BAB 4 TES DRAW A PERSON (DAP)	22
A. Sejarah Draw A Person.....	22
B. Administrasi.....	23
C. Instruksi	23
D. Skoring.....	24
E. Pedoman Interpretasi Tes DAP	25
BAB 5 TES BAUM	59
A. Sejarah Tes BAUM	59
B. Administrasi.....	59
C. Instruksi	60
D. Skoring.....	61
E. Pedoman Interpretasi Tes BAUM.....	61
BAB 6 TES HTP (HOUSE TREE PERSON)	116
A. Sejarah Tes HTP	116

B. Administrasi Tes HTP.....	117
C. Interpretasi.....	118
D. Pedoman Interpretasi Umum.....	121
BAB 7 TES KINETIC HOUSE TREE PERSON (KHTP).....	137
A. Sejarah dan Perkembangan	137
B. Administrasi Tes KHTP	137
C. Instruksi KHTP	138
D. Interpretasi KHTP	138
BAB 8 TES WARTEGG	142
A. Sejarah dan Perkembangannya	142
B. Administrasi	143
C. Dasar-Dasar Presentasi	147
D. Interpretasi Tes Wartegg.....	175
BAB 9 THEMATIC APPERCEPTION TES (TAT).....	178
A. Sejarah dan Perkembangan	178
B. Instruksi Penyajian.....	180
C. Materi Tes.....	182
D. Interpretasi Teknik Murray	186
BAB 10 TES RORSCHACH.....	193
A. Sejarah dan Perkembangan	193
B. Administrasi	193
C. Persiapan Tes	199
E. Skoring	221
DAFTAR PUSTAKA.....	283
TENTANG PENULIS.....	284

BAB 1

LATAR BELAKANG TES PROYEKTIF

A. Sejarah singkat Tes Proyeksi

Istilah “*Proyeksi*” pertama kali diperkenalkan oleh *Sigmund Freud* di dalam salah satu karya permulaannya, yaitu pada tahun 1894 dalam judul “*The Anxiety Neurosis*”. Didalam karya ini beliau antara lain mengemukakan hal sebagai berikut:

“The Psyche develops the neurosis of anxiety when it feels itself unequal to the task of mastering (sexual) excitation arising endogenously into the outer world”. (Abt & Bellak, 1959: 8)

Menurut Freud, psyche mengembangkan neurosis kecemasan saat merasakan ketidakseimbangan dalam menguasai kegairahan (seksual) yang muncul ke dunia luar.

Dua tahun kemudian, yaitu pada tahun 1896, didalam naskah yang berjudul “*On the defence Neuro- psychose*”, Sigmund Freud secara eksplisit mengatakan:

“..... projection is a process of ascribing one’s own drives, feelings and sentiments to other people or to the outside world as a defensive process that permits one to be unaware of these ‘undesireble phenomena’ in oneself”.

Melalui pernyataan di atas, Sigmund Freud secara lebih khusus menjelaskan proyeksi sebagai suatu proses defensif (pertahanan) yang berlangsung secara tidak disadari dan dimana individu yang bersangkutan itu memang tidak mau menyadarinya. Dorongan-dorongan

perasaan-perasaan, sentimen-sentimen, afek-afek dikenakan pada obyek, subyek ataupun situasi diluar darinya, sebagai suatu mekanisme pertahanan akan kecemasan yang diderita. Jadi disini proyeksi dihubungkan dengan usaha ego untuk mengurangi atau menghilangkan ketegangan karena desakan-desakan dari id, yang oleh ego tidak dapat diterima atau dirasakan sebagai menyakitkan.

Sesuai dengan konsep yang dikemukakan oleh Sigmund Freud, maka Healy, Bronner dan Bowers menerangkan proyeksi sebagai berikut:

".... a defensif process under the sway of the pleasure principle whereby the ego thrusts forth on the external world unconsciousness, would be painful to the ego". (Abt & Bellak, 1959: 8)

Berarti, proyeksi adalah suatu proses pertahanan di bawah gelombang prinsip kesenangan, sebagai cara yang tidak disadari ego untuk mendorong/menolak dunia luar yang dianggap menyakitkan ego.

Sigmund Freud (1938) didalam karyanya yang berjudul "Totem and Taboe" mengemukakan hal sebagai berikut:

".... the mekanisme of projection is used to settle an emotional conflict; it serve the same purpose in a large number of psychic situations which lead to neuroses. But projection is not specially created for the purpose of defence, it also comes into being where there are no conflicts. The projection of inner perceptions to the outside is a primitive mekanisme which, for instance, also influences our sense-perceptions, so that it normally has the greatest share in shaping our outer world". (Dr. A.A. Brill, 1938: 857)

Sigmund Freud menyimpulkan bahwa mekanisme proyeksi digunakan untuk menyelesaikan konflik emosional dan sejumlah besar situasi psikis yang mengarah pada neurosis. Namun proyeksi dibuat tidak sekedar untuk tujuan pertahanan, melainkan juga saat tidak ada konflik. Proyeksi dari persepsi terhadap dunia luar, yang merupakan mekanisme yang sangat sederhana, mempengaruhi persepsi

terhadap rangsang-rangsang, sehingga berperan sangat besar dalam pembentukan dunia luar individu yang bersangkutan.

Di dalam karyanya yang berjudul "De Droom", Sigmund Freud mengatakan bahwa penghayatan juga diproyektif ke dalam mimpi. Beliau juga membicarakan mengenai proyeksi yang bersifat mistis, yang ada kesamaan dengan apa yang dikemukakan oleh Carl Gustav Jung.

Selaras dengan pandangan Psikoanalisis yang pada waktu itu sedang berkembang, dimana kehidupan seseorang dianggap dipengaruhi oleh kehidupan alam pra-sadar dan alam tidak sadar, maka orang berpendapat bahwa apa yang akan diproyeksikan adalah apa-apa yang berada dalam alam pra-sadar atau alam tidak sadar. Ini sesuai dengan apa yang dikemukakan dalam teori dari "Id-Psychology". C.G. Jung berpendapat bahwa apa yang dapat diproyeksikan hanyalah apa-apa yang mengalami represi atau penekanan ke dalam alam tidak sadar.

Dr. L. Bellak, Direktur Psikiatri di City Hospital at Elmhurst New York, mengemukakan perspektif baru dengan teori dari "Ego-Psychology". Ia sebenarnya menambahkan apa yang dikemukakan oleh persepsi-persepsi sebelumnya dan dengan demikian mempengaruhi pula isi dari apa yang diproyeksikan. Bellak mengajukan konsep "Apperceptive Psychology", yang memandang proyeksi sebagai penyimpangan- penyimpangan persepsi karena pengaruh subyektif.

Abt, berpendapat bahwa peranan persepsi dalam proyeksi tidak dapat diabaikan. Ia membahas hubungannya dalam "Projective Psychology", dengan pendekatan Teori Persepsi. Persepsi dihubungkan dengan fungsi pertahanan untuk melindungi individu bila mengalami ancaman terhadap ego.

B. Pengertian Tes Proyeksi

Istilah proyeksi ini mengandung beberapa arti seperti yang dirangkumkan oleh Van Lennep. Teori-teori yang dikemukakan Van Lennep sangat dipengaruhi oleh pandangan-pandangan filsuf seperti Heidegger, Sartre, Merleau Ponty dan Plessber.

1. *Pengertian proyeksi sebagai pengamatan normal (Ferenczi, Freud, Jelgersma, Carp).*

Proyeksi dalam hal ini diartikan sebagai menandai gejala yang dalam sebab musababnya dipindahkan dari dunia dalam ke dunia luar, dimana dalam keadaan normal, hal ini merupakan suatu persepsi. Ini mungkin dapat menerangkan mengapa setiap gejala itu mempunyai ciri realitas sendiri-sendiri.

Misalnya apabila kita pada suatu ketika berhadapan dengan suatu gejala (lukisan), lalu kita katakan bahwa gejala itu menarik. Dalam hal ini yang ditonjolkan adalah ciri realitas gejala tersebut, namun sebenarnya “bukan gejala itu yang menarik kita, melainkan kita yang tertarik pada apa yang ada dalam lukisan tersebut”. Jadi kesan itu merupakan suatu proyeksi dari keadaan dalam diri individu itu.

2. *Pengertian proyeksi sebagai suatu halusinasi (Ferenczi 1909 & Carp 1947)*

Halusinasi, waham ataupun gejala-gejala semacam itu dinyatakan sebagai suatu proyeksi daripada seseorang. Mekanisme yang terjadi pelemparan gambar-gambar, ide-ide atau pikiran sebagai suatu persepsi ke dunia luar ini berlangsung tanpa adanya suatu rangsangan dari dunia luar atau dunia realitas. Biasanya hanya orang yang bersangkutanlah saja yang melihatnya.

3. *Pengertian proyeksi sebagai transferensi (diartikan dalam arti kata luas)*

Jung mengatakan transferensi sebagai “Hinausverlegt”, artinya bahwa suatu perasaan dipindahkan pada sesuatu yang lain. Jadi adanya suatu perasaan yang sama terhadap hal yang berbeda.

4. *Proyeksi sebagai mencari korelat afek-afek kita dalam persepsi*

Didalam persepsi terjadi proyeksi dari subyektivitas kedalam dunia luar. Dunia persepsi terbentuk berdasarkan prinsip-prinsip efektivitas kita. Ini hampir sama dengan ad.i, bedanya adalah bahwa disini sifatnya lebih subyektif. Pada yang sifatnya sebagai halusinasi perbedaannya terletak pada ada tidaknya rangsang obyektif dari dunia riil, sedang dalam pengertian disini, rangsang secara riil ada hanya pengolahannya yang bersifat subyektif berdasarkan atas afek-afek kita pada waktu mempersepsikannya.

5. *Proyeksi dipandang sebagai mencari atau mendapatkan "pengulangan diri" dalam dunia luar*

Afek-afek diri dilemparkan pada subyek atau obyek dilingkungannya secara tidak disadari. Dikatakan bahwa proyeksi itu terjadi apabila dorongan-dorongan, laku-laku, sebagian dari sifat seseorang struktur tertentu seperti Super Ego dari seseorang itu dikenakan pada orang-orang disekelilingnya.

Pemikiran Van Lennep hampir sama dengan Freud dan Jung. Van Lennep banyak dipengaruhi oleh pandangan filosofis dan berpendapat bahwa Freud dan Jung menggunakan istilah proyeksi dengan 3 cara, yaitu:

1. *Proyeksi sebagai suatu tindakan(act)*, dimana Freud melihat tindakan itu sebagai sesuatu pertahanan. Jung lebih melihatnya sebagai pemindahan sebagian dari psyche orang yang subyektif ke luar dirinya.
2. *Proyeksi sebagai suatu keadaan.*
Jung menghubungkan pengertian proyeksi sebagai pengertian dwi- tunggal subyek-obyek atau sebagai "archaische identiteit" (dunia primitif). Sedangkan Freud menghubungkan proyeksi dengan mimpi.
3. *Proyeksi sebagai hasil dari suatu tindakan..*
Freud lebih mengemukakan sebagai proses intern dan

sebagai suatu persepsi yang sifatnya internal terhadap yang eksternal sifatnya. Jung lebih mengemukakannya sebagai pengalaman yang subyektif terhadap yang obyektif. Dunia luar itu dipenuhi dengan hal-hal yang disadari. Melalui proyeksi, maka hal-hal yang sifatnya internal itu dikeluarkan dan sifat yang subyektif itu dibentuk menjadi sifat dari suatu obyek di luar dirinya.

C. Tujuan Tes Proyeksi

Munculnya Tes Proyektif berawal dari teknik Free Association dari Freud. dan kemudian dikembangkan oleh Galton pada tahun 1829 dalam bentuk Word Technique. Tujuannya untuk mengungkap ketidaksadaran (konflik-konflik, ketegangan, frustrasi), juga mengukur aktivitas social dan minat individu. Pada awalnya tes ini digunakan untuk mengetahui eksplorasi dan proses berpikir seseorang, menggunakan 75 kata yang masing-masing ditulis dalam satu kartu. Penyajiannya subyek disodorkan masing-masing kartu dan menjawab/ merespon apa yang pertama kalo muncul dalam pikirannya. Jawaban boleh lebih dari satu. Hal yang perlu di perhatikan adalah ekspresi subyek dan bagaimana cara menjawabnya.

Teknik proyektif merupakan suatu alat tes psikologi yang memungkinkan untuk mengungkap motif, nilai, dan keadaan emosi, need yang sukar diungkap dalam situasi wajar dengan cara individu memproyeksikan pribadinya melalui obyek di luar individu.

Dalam tes proyeksi bila subyek dihadapkan pada materi/stimulus yang sifatnya ambigu, kemudian subyek diminta untuk memberi respon terhadap stimulus tersebut, subyek akan memberi respon dengan cara memproyeksikan dorongan-dorongan yang ada pada dirinya dalam perbuatan yang biasanya melalui kureksi/kerjasama dengan tuntutan-tuntutan yang bersifat eksternal. Menurut istilah Murray reaksi individu terhadap stimulus ambigu tersebut merupakan kerjasama/interaksi antara need dan press yang disebut thema.

Secara garis besar tes proyeksi dibagi dua kelompok, yaitu:

1. Verbal, Baik materi, komunikasi antara testi dan tester dan respon subyek berujud verbal (lisan maupun tulisan)
2. Non verbal, wujud materi bukan dalam bentuk bahasa. Faktor bahasa hanya berperan untuk komunikasi anantara testi dengan tester.

Tes proyeksi memiliki kelebihan, yaitu banyak bidang yang dapat digunakan sebagai materi tes proyeksi misalnya pohon, orang, tulisan, rumah dan sebagainya.

Suatu teknik atau tes dikatakan bersifat proyektif apabila memiliki prinsip dasar atau ciri tertentu. Prinsip dasar atau ciri dari tes/teknik proyeksi adalah:

1. Stimulus bersifat tidak berstruktur, yang memungkinkan subyek mempunyai alternatif pilihan yang banyak.
2. Stimulusnya bersifat ambigu, yang memungkinkan subyek merespon stimulus/materi tes sesuai dengan interpretasinya masing-masing.
3. Stimulusnya bersifat kurang mempunyai obyektifitas relatif. Sifat ini memudahkan untuk mendapatkan *individual differences* karena masing-masing subyek memiliki kesimpulan yang berbeda-beda dalam mengamati stimulus yang dihadapkan padanya.
4. *Global Approach*, yang artinya menuntut kesimpulan yang luas

D. Klasifikasi Tes Proyeksi

1. Menurut L.K. Frank

Merupakan klasifikasi yang paling banyak diterima. Dasar pengklasifikasiannya adalah sifat respon subyek, yaitu:

- a Teknik konstitutif (menyusun)
Subyek diberikan materi yang belum terstruktur, kemudian subyek diminta untuk memberi struktur.
- b Teknik kinstruktif (membentuk)

Subyek diberikan materi yang belum berbentuk, kemudian diminta untuk membentuk.

c Teknik interpretatif (menginterpretasi)

Subyek diberikan materi kemudian diminta untuk menginterpretasi, contoh: TAT, CAT, SSCT, dsb

d Teknik katartik

Tujuan atau fungsi dari teknik ini adalah pada saat subyek merespon akan terjadi pengurangan hambatan-hambatan psikis. Contoh: play technique, dengan bermain psikodrama.

e Teknik refraktif/ekspresif

Subyek diberikan materi/stimulus, kemudian subyek diminta mengekspresikan need, sentimen dan lain-lain yang ada padanya. Contoh: tes Grafis, tes grafologi, tes bender gestalt, dsb

2. Menurut Lindzey

Dasar pengklasifikasian Lindzey adalah tipe jawaban subyek, yaitu:

a Teknik asosiasi

Subyek diberikan materi kemudian diminta untuk merespon dengan cara mengeluarkan/menyampaikan apa yang pertama kali muncul dalam pikirannya atas stimulus tersebut. contoh: Tes rorschah, SSCT.

b Teknik konstruksi

Subyek diminta untuk menyusun materi yang belum berbentuk menjadi suatu cerita/gambar. Fokusnya adalah pada hasil subyek. Contoh: TAT, CAT, Sub tes mengatur gambar dalam WB

c Teknik melengkapi

Subyek diberi materi yang belum lengkap kemudian diminta untuk melengkapi. Contoh: SSCT, FSCT

d Teknik mengatur

Subyek diberi materi/soal yang ada alternatif jawaban kemudian diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan dirinya atau membuat urutan atas

dasar pilihan jawaban yang ada. Contoh: *Study of value, survey interpersonal value*, tes-tes untuk mengukur tingkat kebutuhan berprestasi, tes-tes untuk mengukur kreativitas.

e Teknik ekspresif

Hampir mirip dengan teknik konstruksi, hanya saja materi yang harus dibentuk sifatnya lebih mentah. Fokusnya adalah pada cara subyek menyelesaikan materi. Contoh: *finger printing test, project therapy, achievement motivation training (AMT)*

E. Kelebihan dan Kekurangan Tes Proyektif

Menurut Anastasi, Pada beberapa hal teknik proyektif memiliki kelebihan dan kekurangan. Antara lain:

1. Rapport dan keleluasaan Penggunaan

Sebagian besar teknik proyektif dapat berfungsi sebagai ice breaker selama terjalinnya hubungan antara tester dan testi. Tugas-tugasnya menarik dan tidak membosankan, bahkan seringkali bersifat menghibur. Sehingga dapat digunakan untuk anak - anak, mereka yang buta huruf, dan orang - orang dengan gangguan bicara.

2. Faking

Pada umumnya teknik proyektif dapat terhidar dari kecenderungan terjadinya faking, di bandingkan dengan self-report.

3. Variabel Tester dan Situasi

Sudah dijelaskan bahwa sebagian besar teknik proyektif lemah dalam standardisasi administrasi maupun skoringnya. Oleh karena itu untuk hasil yang akurat sangat penting diperjatkan situasi tester, perilaku tester. Karena hal ini dapat mempengaruhi produktivitas respon, defens, imajinasi dari klien.

4. Norma

Kelemahan dari teknik proyektif adalah data normative. Sejumlah data mungkin sangat kurang, tidak akurat, atau meragukan. Hal ini juga akan berpengaruh pada obyektivitas interpretasi. Kebanyakan para klinisi akan menggunakan pengalaman klinisnya dalam interpretasi, sehingga hasilnya menjadi biasa

5. Reabilitas

Sebuah teknik, seperti halnya teknik proyektif, yang dianggap mempunyai prosedur skoring yang relative kurang terstandar, reabilitas sjorer atau penilai menjadi sangat penting.

6. Validitas

Studi tentang validitas teknik proyektif yang banyak dilakukan adalah concurrent criterion-related validity. Dengan cara membandingkan performasi dari kelompok-kelompok kontras, seperti kelompok okupasional dengan kelompok diagnostic, dengan menggunakan alat ukur lain yang mengungkap hal yang sama.

BAB 2 | TES SACKS SENTENCE COMPLETION TEST (SSCT)

A. Sejarah dan Perkembangan

Jauh sebelum alat tes SSCT muncul terdapat sebuah alat tes yang bernama Rohde-Hildreth Completion Blank (RHCB). Tes ini mengungkap kebutuhan, trait, sikap, tekanan, ideologi, struktur ego, status intelektual, dan kematangan emosi. Tes ini berisi 64 item, dan digunakan untuk subjek berusia 12 tahun ke atas. Kemudian muncul tes bernama Shor's Self Idea Completion Test (SSICT). Tes ini menggunakan pendekatan klinis, dan digunakan untuk mengungkap aspek penolakan, tema atau aspek kepribadian yang diproyeksikan.

Selain itu muncul pula alat tes lain yaitu Rotter Incomplete Sentence Blank (RISB). RISB ini memiliki tiga bentuk, yaitu untuk SMA, mahasiswa, dan orang dewasa. Masing-masing bentuk terdiri dari 40 kalimat. Waktu untuk mengerjakan tes ini adalah sekitar 20 - 40 menit. Setelah itu muncul alat tes yang bernama Rotter-Willerman Incomplete Sentence Test (RWIST). Tes ini digunakan untuk seleksi dalam Army Air Force. Tes ini terdiri dari 40 item kalimat tanpa struktur. Dalam tes ini, respon atau jawaban testee di nilai dalam tiga kategori, yaitu Konflik Tidak Sehat, Konflik Sehat, dan Respon Netral. Dalam tes ini, ada klasifikasi rekomendasi untuk seleksi tersebut, yaitu secara psikologis siap bertugas; secara psikologis tidak siap bertugas; dan mengalami gangguan serius.

Setelah rangkaian alat tes tersebut, akhirnya muncul Sack Sentence Completion Test (SSCT). SSCT disusun oleh Joseph M. Sacks, Sidney Levy, dan beberapa psikolog lainnya dari New York Veterans Administration Mental Hygiene Service. SSCT dapat digunakan untuk mengukur tingkat gangguan yang dialami oleh seseorang. Sack Sentence Completion Test (SSCT) dan Forer Sentence Completion Test (FSCT) termasuk dalam kelompok tes kepribadian dengan bentuk proyektif. Baik SSCT maupun FSCT terdiri dari sejumlah kalimat tidak lengkap atau tidak sempurna, yang disajikan untuk dilengkapi oleh testee, sehingga menjadi kalimat yang utuh. Itu sebabnya mengapa kedua tes ini disebut Completion Test. SSCT dan FSCT bukan merupakan tes standar dan tidak dinilai secara kuantitatif. Kedua tes ini sangat penting digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam situasi klinis.

SSCT adalah tes proyektif yang menggunakan bahasa dan bersifat asosiasi bebas. Bentuknya berupa kalimat-kalimat yang belum lengkap sejumlah 60 kalimat/aitem. Tugas subyek adalah melengkapi kalimat-kalimat yang belum lengkap tersebut secara spontan dengan apa yang pertama kali muncul dalam pikirannya. Melalui proyeksi sikap individu terhadap aspek tersebut, maka akan diperoleh gambaran sikap individu terhadap hal penting yang terkait dengan penyesuaian diri; gambaran keadaan psikis dalam diri atau kepribadian (kemampuan berfikir terhadap realita, keadaan emosi, cara menyelesaikan konflik, dll); serta gambaran konflik yang dialami menyangkut penyesuaian diri. Berdasarkan ketiga hal tersebut, maka SSCT bermanfaat untuk digunakan sebagai bahan awal untuk wawancara mendalam dan terapi, karena jika waktunya cukup, maka tester dapat menanyakan setiap item.

SSCT mengungkap empat aspek, yaitu:

1. Masalah keluarga

Hal ini meliputi hubungan antara subyek dengan ayah dan ibunya, sikap subyek terhadap ayah dan ibunya,

dan pandangan subyek mengenai keluarganya. Jumlah aitemnya ada 12.

- a Sikap terhadap ibu, yang terdapat dalam item 14, 29, 44, 59
- b Sikap terhadap ayah, yang terdapat dalam item 1, 16, 31, 46.
- c Sikap terhadap unit keluarga, yang terdapat dalam item 12, 27, 42, 57.

2. Masalah seksual

Hal ini meliputi sikap subyek terhadap wanita, hubungan heteroseksual. Jumlah aitemnya ada 8.

- a Sikap terhadap wanita, yang terdapat dalam item 10, 25, 40, 55
- b Sikap terhadap hubungan heteroseksual, terdapat dalam item 11, 26, 41, 56.

3. Masalah hubungan interpersonal (hubungan antar individu)

Hal ini meliputi sikap subyek terhadap atasan, sikap subyek terhadap bawahan, sikap subyek terhadap kenalan/sesama, sikap subyek terhadap lingkungan. Jumlah aitemnya ada 16.

- a Sikap terhadap teman atau kenalan, terdapat dalam item 7, 22, 38, 53
- b Sikap terhadap teman sejawat, terdapat dalam item 13, 28, 43, 58

4. Konsep diri

Hal ini meliputi ketakutan-ketakutan yang dimiliki, rasa bersalah, pandangan mengenai masa depannya (cita-cita), pandangan tentang masa lalu, sikap terhadap kemampuan diri sendiri. Jumlah aitemnya ada 24.

- a Sikap terhadap perasaan takut, terdapat dalam item 7, 22, 37, 52

- b Sikap terhadap perasaan bersalah, terdapat dalam item 15, 30, 45, 60
- c Sikap terhadap kemampuan diri sendiri, terdapat dalam item 2, 17, 32, 47
- d Sikap terhadap masa lalu, terdapat dalam item 9, 24, 39, 54
- e Sikap terhadap masa depan, terdapat dalam item 5, 20, 35, 50
- f Sikap terhadap cita-cita atau tujuan hidup, terdapat dalam item 3, 18, 33, 48.

B. Persiapan

- Lembar kerja SSCT
- Stopwatch

C. Administrasi SSCT

Penyajian	Individual atau klasikal
	Tertulis atau lisan (Lisan digunakan untuk testee pencemas, tujuannya adalah memberi kesempatan testee untuk katarsis, mengobservasi ekspresi wajah atau perubahan suara, dll
Waktu	20 - 40 menit untuk testee yang normal
	1 jam untuk testee terganggu atau untuk pengetesan klasikal.
Pencatatan	Tester mencatat waktu respon pertama dari testee dan akhir waktu testee memberi respon. Bila memungkinkan lakukan inquiry
Instruksi	Dibawah ini terdapat 60 kalimat yang belum selesai, tiap kalimat di bawah ini merupakan permulaan suatu kalimat. Bacalah setiap kalimat dan selesaikan dengan menuliskan pikiran yang segera timbul setelah membacanya. Bekerjalah secepat mungkin. Bila ada beberapa kalimat yang tidak dapat segera diselesaikan tandailah dengan memberi

	lingkaran pada nomor yang bersangkutan, tinjaulah kembali setelah menyelesaikan kalimat-kalimat lainnya. Tidak ada jawaban yang salah atau benar. Semua jawaban benar, asal sesuai dengan yang anda rasakan atau pikirkan.
--	--

D. Skoring SSCT

Untuk mengetahui tingkat permasalahan dari testee, maka digunakan penilaian kuantitatif (judgement), yaitu:

- a Skor 2 (Sangat Terganggu), yaitu skor yang diberikan pada pernyataan yang menggambarkan testee sangat tertekan, menunjukkan gangguan berat, memerlukan bantuan untuk mengolah konflik, perlu bantuan seorang terapis.
- b Skor 1 (Cukup Terganggu), yaitu skor yang diberikan pada pernyataan yang menggambarkan testee mengalami gangguan atau konflik, tetapi masih dapat menyelesaikan konflik tersebut tanpa bantuan luar atau terapis.
- c Skor 0 (Tidak Terganggu), yaitu skor yang diberikan pada pernyataan yang menggambarkan testee tidak merasa tertekan, tidak mengalami gangguan berarti dalam daerah sikap tersebut.
- d Skor X (Tidak Dapat Diidentifikasi), yaitu skor yang diberikan pada pernyataan testee yang tidak dapat diidentifikasi karena kalimat tidak lengkap, tidak ada jawaban, atau tidak cukup bukti adanya gangguan dalam daerah sikap tersebut.

Skoring diberikan bukan pada setiap item, tetapi pada kelompok item mengenai sikap tertentu. Setelah dilakukan skoring, maka kelompok item tersebut diinterpretasi.

Forer Sentence Completion Test (FSCT) disusun oleh Bertram R. Forer. Pada prinsipnya, asumsi dasar dan tujuan FSCT sama dengan SSCT. Namun, FSCT ini digunakan untuk anak-anak. FSCT juga terdiri dari 60 item kalimat, yang dikelompokkan berdasarkan isinya, yaitu :

1. Sikap terhadap karakteristik interpersonal figur (ayah, ibu, laki-laki, perempuan, kelompok, tokoh otoritas)
2. Keinginan-keinginan
3. Sebab-sebab dari perasaan atau tindakan seseorang
4. Reaksi-reaksi terhadap keadaan luar

E. Lembar Diskusi/Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

F. Evaluasi Tes SSCT

1. Uraikan hal terpenting dalam memberikan instruksi Tes SSCT ini!
.....
.....
.....
.....
2. Buatlah suatu kesimpulan tentang kepribadian Subyek berupa :
 - a. Sebutkan sikap-sikap Subyek yang pada pokoknya mengalami konflik dan gangguan Psikologis
 - b. Uraikan hubungan diantara sikap-sikap Subyek, secara keseluruhan

- c. Uraikan struktur kepribadian Subyek yang terdiri dari:
- 1) Bagaimana Subyek berespons dan menggarap rangsangan - rangsangan yang datang dari emosional (emosional adjustment) Subyek.
 - 2) Bagaimana kematangan (maturity) Subyek
 - 3) Bagaimana tarap kesadaran (Reality-level) Subyek.
 - 4) Didalam cara-cara apa saja Subyek menampilkan atau mewujudkan konflik-konfliknya.

3. Analisis Hasil Kesimpulan Yang Di Peroleh dari Hasil Tes Yang telah Anda Skoring !

.....

.....

.....

.....

.....

Tanggal	Paraf Mahasiswa	Dosen

BAB

3

TES GRAFIS

A. Sejarah dan Perkembangannya

Tes grafis adalah bagian dari tes proyektif di ilmu psikologi. Tes grafis disebut juga sebagai paper and pencil test karena hanya melibatkan 2 bahan tersebut dan dianggap sebagai tes yang sederhana dan murah. Sederhana karena tugas yang diberikan tidak rumit, mudah dimengerti subyek dan waktu pengerjaan tidak lama. Murah karena hanya melibatkan beberapa lembar kerja kertas dan sebatang pensil.

Tes grafis yang umum dikenal sebenarnya terdiri dari empat alat tes yang berdiri terpisah. Mereka adalah BAUM, Draw A Person (DAP), House Tree Person (HTP), dan Drawing Completion Tes (DCT). Keempat alat tes ini menggunakan media gambar untuk menelaah ciri kepribadian seseorang. HTP umumnya dipakai dalam ranah klinis karena kedalaman makna yang dapat digali. Dalam ranah seleksi, yang umum digunakan adalah BAUM, DAP, dan atau DCT. Keempatnya memiliki norma tersendiri untuk menelaah dan mengartikan hasil gambar.

Awal mula tes Grafis ini berkembang pada abad 20 permulaan meskipun pada jauh dekade sebelumnya sudah terdapat berbagai aplikasi grafologi berupa pembacaan tulisan tangan, tanda-tangan dan coretan-coretan manusia yang dapat diinterpretasikan. Tokoh penting akhir abad ke-19 seperti Fechner, Wundt dan Ebbinghaus sebagai psikiater di bidang

gangguan mental mempengaruhi teknik-teknik untuk melakukan assessment klinis terhadap para pasiennya. Pada bidang grafologi salah satu tokoh penting tentu saja Goodenough, Machover, Moch, Kinget, Wartegg dan lain sebagainya. Bidang ilmu ini sebenarnya terus berkembang sampai saat ini dengan metode kualitatif maupun kuantitatif untuk mengungkap proyeksi dari grafis.

Hukum atau aturan dalam tes grafis

1. Arah gerak dalam ruang
2. Penggunaan ruang : Besar gambar dibandingkan dengan ruang yang tersedia
3. Garis yang digambar (Lurus, lengkung, teratur, kontinu, diskontinu)
4. Pemakaian warna
5. Tekanan garis

B. Grafis Sebagai Alat Diagnostik

Asumsi dasar grafis sebagai alat diagnostik ialah apa yang digambarkan seseorang menunjukkan diri/pribadi seseorang.

Yang penting dalam tes grafis adalah : Segi ekspresi dan kreatifitas/daya menciptakan. Jadi cara menggambar yang dinilai bukan keindahan (gambar tidak sama dengan lukisan).

C. Pemaknaan Karya Grafis

1. Simbolik : Cermin Kognisi

Gambar yang dibuat seringkali mencerminkan pengetahuan, sistem nilai, dan aspirasi tertentu atau aspek-aspek kognitif. Artinya beberapa pengaruh sosiokultural disimpan atau diinternalisasi oleh individu. Dimensi simbolik mencerminkan ciri-ciri umum yang di jumpai pada hasil gambar dalam satu kelompok budaya.

Tanda-tanda grafis berdasarkan kebudayaan yang berlaku memiliki arti tertentu untuk menyampaikan sesuatu (komunikasi). Tanda-tanda, lambang-lambang ini harus

dikenal, dihafal dan diketahui. Jadi merupakan produk yang banyak berhubungan dengan kognisi.

2. Ekspresi : Suatu pernyataan diri, ekspresi diri seseorang

Gambar yang dibuat mencerminkan keunikan ciri pribadi yang mengandung muatan afektif. Dimensi ekspresif membedakan suatu gambar dengan orang lain, meskipun berasal dari budaya yang sama.

Contoh: Huruf A. Setiap orang memiliki cara-caranya sendiri dalam menulisnya. Setiap orang mengenal arti huruf tetapi cara penulisannya berbeda-beda. Jadi merupakan dokumentasi atau endapan kongkrit yang banyak hubungannya dengan afeksi

3. Neurofisiologis : Kontrol dari psikomotor

Gambar yang dibuat mempunyai karakteristik tertentu berdasarkan tipe tekanan dan karakteristik garis lainnya. Hal ini lebih mencerminkan dimensi konatif yaitu seberapa kekuatan kehendak dan daya kontrol individu.

Seseorang dapat menulis huruf A, tetapi cara penulisannya berbeda-beda yaitu pelaksanaan pembuatannya ini adalah behavior yang sebenarnya adalah konasi. Motorik yang diendapkan sebagai suatu bentuk grafis.

D. Kelebihan dan Kekurangan Tes Grafis

Kelebihan	Kekurangan
<ul style="list-style-type: none">▪ Murah▪ Mudah dilaksanakan▪ Instruksi dan pelaksanaan mudah▪ Dapat dilakukan bagi subyek yang terbatas (Buta huruf)▪ Sebagai Alat komunikasi untuk yang terhambat	<ul style="list-style-type: none">▪ Lebih mudah diinterpretasi untuk kasus abnormal daripada normal▪ Pemeriksaan harus waspada bila subyek ahli dalam menggambar▪ Pemeriksaan harus waspada terhadap

Kelebihan	Kekurangan
secara verbal ▪ Memudahkan analisa aspek kepribadian → memancing aspek-aspek yang tersembunyi/tidak disadari	subjektivitas dirinya saat melakukan interpretasi → subjektivitas tinggi ▪ Interpretasi Objektif → kuantitatif tidak mudah dilakukan

E. Model Tes Grafis di Tinjau dari Aturan Menggambar

Dengan berbagai aliran pencabangan mengenai tes grafis, kami hanya akan menerangkan alur utama mengenai tes grafis dan klasifikasi dasar mengenai grafologi tersebut. Adapun tipe utama tes grafis ini adalah:

1. Bebas menggambar sepenuhnya (penilaian sukar karena standar tidak ada)
2. Tes BAUM, DAP & HTP
3. Tes Wartegg / Drawing Completion Test

BAB 4

TES *DRAW A PERSON* (DAP)

A. Sejarah Draw A Person

Tes DAP (Draw A Person) atau juga sering disebut DAM (Draw A Man) merupakan salah satu bentuk alat tes Psikologi yang sering kita jumpai di saat proses assessment psikologi. Tes DAP atau DAM termasuk tes individual.

Pada tahun 1926, Goodenough mengembangkan Draw-A-Man (DAM) Test untuk memprediksi kemampuan kognitif anak yang direfleksikan dari kualitas hasil gambarnya. Asumsinya: akurasi dan detail gambar yang dihasilkan menunjukkan tingkat kematangan intelektual anak. DAM test ini digunakan untuk anak usia 3-10 tahun.

Pada tahun 1948, Buck mengembangkan House-Tree-Person (HTP) Test, gambar rumah dan pohon yang memiliki kedekatan dengan kehidupan seseorang yang juga termasuk tes proyeksi. Tahun 1949, Machover mengembangkan Draw-A-Person (DAP) Test, sebagai teknik untuk mengukur kepribadian. Machover mengembangkan sejumlah hipotesis berdasarkan observasi klinis dan penilaian intuitif. Misal, ukuran gambar berkaitan dengan tingkat self-esteem, penempatan gambar dalam kertas merefleksikan suasana hati dan orientasi sosial seseorang.

Selanjutnya tahun 1951, Hulse mengembangkan Draw-A-Family (DAF) Test, DAP secara luas kemudian dikembangkan oleh Hammer (1958), Headler (1985), Urban

(1963), Koppitz (1968, 1984).cTahun 1963, Harris membuat revisi DAM Test dengan menambahkan dua form baru (anak bukan hanya diminta untuk menggambar seorang laki-laki, tetapi juga seorang wanita, dan gambar dirinya sendiri, sistem skoring yang lebih detail, dan standarisasi yang lebih luas.

Prinsip DAP dalam penyajiannya adalah bersifat individual. Tes ini merupakan battery tes dengan tes proyeksi lain sehingga bisa saling melengkapi.

B. Administrasi

- a. Pensil HB
- b. Kertas HVS (Ukuran 11.9 x 8.3 in)
- c. Tidak diperkenankan menggunakan penghapus atau penggaris dan alat bantu lainnya (untuk tes klasikal), sedang untuk tes individual diperbolehkan sebab bisa dilakukan observasi
- d. Meja kayu, permukaan meja rata atau bisa dengan menggunakan alas, ruangan tidak banyak dekorasi agar bebas dari stimulus dan pencahayaan cukup
- e. Waktu :
Tes Individual : waktu tanpa batas
Tes Klasikal : 5-10 menit

C. Instruksi

1. Pada Anda telah diberikan satu lembar kartu kosong
2. Tuliskan di kiri atas: nama, no tes, jenis kelamin, usia, dan tanggal tes hari ini.
3. Setelah selesai, baliklah kertas tersebut sehingga anda menghadapi halaman yang sepenuhnya kosong. Halaman itu menjadi milik anda.
4. Tugas anda adalah "MENG GAMBAR ORANG" dalam kehidupan sehari-hari.
5. Namun yang tidak boleh digambar adalah :
 - a. Foto
 - b. Wayang
 - c. Kartun

- d. Karikatur
 - e. Rekan sesama peserta tes
 - f. Saya sebagai tester
6. Anda hanya diperkenankan menggunakan pensil yang telah dibagikan. Anda tidak diperkenankan menggunakan alat bantu lainnya seperti : alas, penghapus, penggaris, dll
 7. Sampai disini apakah ada pertanyaan ? Jika tidak ada, maka waktu yang diberikan adalah 10 menit. Baik, silahkan mulai.
 8. (Setelah \pm 5 menit) Setelah selesai menggambar tuliskan: siapa yang anda gambar, profesi orang yang anda gambar, usia, jenis kelamin, dan aktivitas yang sedang dilakukan.

D. Skoring

Pedoman skoring DAP dibagi menjadi dua yaitu :

1. Interpretasi Formal :
 - a. Letak Gambar
 - b. Ukuran Gambar
 - c. Kualitas Garis :
 - 1) Tekanan Garis
 - 2) Tipe Garis
 2. Kesan gambar orang

2. Interpretasi Content :
 - a. Kriteria kepala
 - b. Rambut
 - c. Wajah
 - d. Alis
 - e. Mata
 - f. Dahi
 - g. Hidung
 - h. Mulut dan Bibir
 - i. Telinga
 - j. Dagur
 - k. Jakun
 - l. Bagian pada tubuh :
 - a. Leher

- b. Pundak
- c. Lengan
- d. Tangan
- e. Jari
- f. Tubuh/Torso/Trunk
- g. Buah dada
- h. Pantat
- i. Pakaian
- j. Kerah baju
- k. Topi/peci
- l. Perhiasan
- m. Dasi
- n. Saku
- o. Kancing baju
- p. Ikat pinggang/sabuk
- q. Pinggang
- r. Pinggul
- s. Paha
- t. Lutut
- u. Kaki
- v. Sepatu

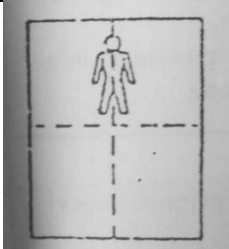
E. Pedoman Interpretasi Tes DAP

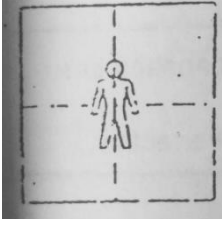
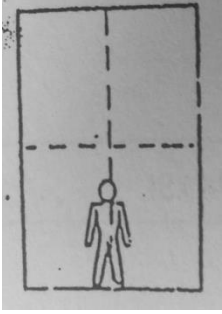
1. KESAN UMUM

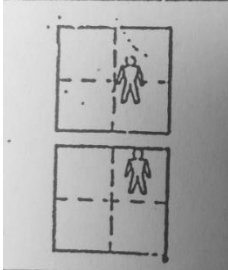
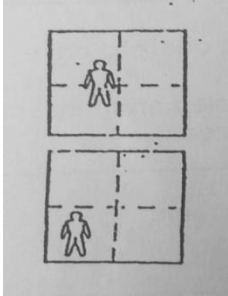
GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Gambar orang tua atau muda. • Aktif atau pasif, kaku atau rigid. • Gambar lengkap atau tidak, sedih atau gembira. 	

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Kuat atau loyo, formal atau acak-acakan. • Agresif atau pasif. 	
	Gambar seseorang sedang duduk atau tiduran.	<ul style="list-style-type: none"> • Individu kurang energik, drive yang lemah. • Mungkin ada kelemahan-kelemahan yang emosional.
	Gambar orang seperti benda mati.	Tendensi skizoprenia

2. LETAK GAMBAR

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Diatas garis tengah (orang dewasa). 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang kuat pegangan, kurang mantap. • Berfantasi yang Nampak kuat • Tidak malu-malu • Optimis terhadap kerjanya • Memandang rendah terhadap orang lain • Tendensi kurang yakin akan dirinya.

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Diatas garis tengah untuk anak kecil 	<ul style="list-style-type: none"> • Kemauan cukup tinggi • Potensi anak cukup besar • Antusias sekali • Ratio baik (kadang-kadang sampai kelewat batas)
	Di tengah	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki adaptasi yang cukup baik • Bersifat egosentris • Insecure dan rigid • Berusaha kontrol secara cermat
	Di bawah/di dasar/di bawah garis tengah.	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan isecure dan tidak pasti • Berpikir pada hal-hal konkrit/berpijak pada realita • Kebutuhan akan kepastian / defresif, kurang usaha, mudah menyerah • Kebutuhan keseimbangan, kontrol • Menunjukkan keseimbangan, ketegangan, kestabilan

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Di kanan / kecenderungan ke kanan	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrol emosional, berusaha keras untuk sukses • Orientasi lingkungan / dunia luar • Ekstrovert, orientasi ke masa yang akan datang.
	Dikanan atas	<ul style="list-style-type: none"> • Negativisme pada diri sendiri • Agresif, memberontak.
	Di kiri/ cenderung ke kiri	<ul style="list-style-type: none"> • Dikuasai emosi, menekankan masa yang lalu • Tendensi impulsif, seli oriented, introvert • Banyak di kendalikan uncensciounes
	Di kiri bawah	<ul style="list-style-type: none"> • Ke dalam, orientasi masa yang lalu. • Di dominasi a sadar, defresif.

3. UKURAN GAMBAR

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Gambar kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan tidak pasti, persaaan tertekan dalam berhubungan dengan lingkungan • Regresi, kurang semangat, inferior, kurang mampu
	Gambar besar. (sangat besar)	<ul style="list-style-type: none"> • Fantasi dari self esteem, ciri-ciri manik, agresif • Tendensi ekspansif
	Gambar besar, jelek, kosong (niasa dibuat anak-anak)	<ul style="list-style-type: none"> • Mental depciency
	Gambar keluar dari kertas	<ul style="list-style-type: none"> • Kesukaran merencanakan sesuatu (idealis) • Tendensi maniac over active
	Gambar terdiri dari garis-garis dasar	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan tidak aman • Ingin diakui oleh kelompoknya • Anxiety, tidak tetap
	Gambar tidak lengkap	<ul style="list-style-type: none"> • Defresif • Tertekan secara neoritis

4. KUALITAS GARIS

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Garis yang konsisten (tidak berulang tapi berlanjut dan ajeg)	<ul style="list-style-type: none"> • Peyesuaian diri baik
	Garis yang tebal	<ul style="list-style-type: none"> • Penuntut, menguasai, menentang kekuasaan. • Dorongan bermusuhan yang bertampakan • Yakin diri (dengan shading dan tekanan yang kuat) • Anxiety • Tegang dan bermusuhan • Kemasakan otak secara organis • Schizophren tipe manic
	Garis yang tipis	<ul style="list-style-type: none"> • Ada hambatan dalam berhubungan dengan lingkungan • Biasa pada tendensi schizoid



GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Garis yang kabur	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang berani tampil • Cemas, insecure, ragu-ragu/takut • kontrol yang rigid (yang didasari rasa tekanan dan kurang mampu)
	Garis dengan tekanan yang berubah-ubah	<ul style="list-style-type: none"> • Tak stabil, impusif, mudah frustrasi • Histeris atau siklotimik
	Garis yang tipis, patah dan tidak tetap (disertai patah-patah)	<ul style="list-style-type: none"> • Ketakutan, tidak aman, tidak pasti
	Garis yang keriting, patah, berulang, disertai tekanan ringan	<ul style="list-style-type: none"> • Schizoid alcoholic
	Garis seperti gergaji	<ul style="list-style-type: none"> • Kecemasan, kontrol motoric rendah, kurang dapat mencapai keseimbangan
	Garis dengan koordinasi jelek	<ul style="list-style-type: none"> • Tegangan yang muncul, cemas
	Garis yang tebal, kotor dan shading yang berlebihan	<ul style="list-style-type: none"> • Anxietyneorotics, psikisilis • Biasa untuk anak kecil





5. KEPALA


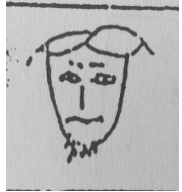

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Pembesaran pada kepala (kepala agak besar)	<ul style="list-style-type: none"> • Penekanan pada fantasi • Terlalu membanggakan intelektual • Adanya kemungkinan gangguan organis (sering sakit, kerusakan ota, kemunduran)
	Kepala terlalu besar	<ul style="list-style-type: none"> • Aspirasi lebih besar dari pada kemauan
	Kepala digambar tidak lengkap (tidak ada mata telinga)	<ul style="list-style-type: none"> • Tendensi adanya lamban dalam hubungan sosial.
	Kepala aneh / ganjil	<ul style="list-style-type: none"> • Indikasi feminim berhubungan dengan narcistis dan obsesif kompulsif
	Kepala yang bentuknya kurang tepat	<ul style="list-style-type: none"> • Organicity (kurang seimbang / kurang harmonis)
	Kepala yang di gambar kabur / tidak jelas	<ul style="list-style-type: none"> • Kesadaran diri • Keraguan (shy)
	Gambar kepala besar pada jenis	<ul style="list-style-type: none"> • Lawan jenis dipandang mempunyai

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	kelamin lain	otoritas sosial yang lebih besar
	Kepala digambar akhir (berdasarkan observasi)	<ul style="list-style-type: none"> • Konflik hubungan manusiawi • Mungkin ada kesulitan bicara

6. RAMBUT

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Gambar rambut yang terlalu ditonjolkan (perhatian berlebihan / menekankan rambut)	<ul style="list-style-type: none"> • Erotis pada individu yang bersangkutan, infantii, kemunduran dorongan sex, kebutuhan akan seksualitas, narcistis, tendensi homoseksual
	Rambut menyolok / kacau (acak-acakan)	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya sifat kekacauan pada diri individu • Immorality sexual
	Rambut yang ditekankan dengan shading	<ul style="list-style-type: none"> • Lambang kejantanan dan adanya kecemasan akan kebutuhan seksual
	Rambut sedikit sekali (botak)	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang merasa jantan / kastrasai kompleks



GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Rambut pada bagian tengah (jambul)	<ul style="list-style-type: none"> • Identifikasi feminim, berhubungan dengan narcistis dan obsesif kompulsif
	Rambut yang tanpa tekanan (tipis)	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang jantan • Tidak pasti
	Rambut yang diulang-ulang	<ul style="list-style-type: none"> • Suka menyerang
	Rambut putih pada pria	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa terhambat kejantannya
	Rambut pada Wanita yang tidak ada pada pria (rambut auri)	<ul style="list-style-type: none"> • Regresi
	Penempatan rambut yang tepat	<ul style="list-style-type: none"> • Tekanan atau tuntutan kejantanan
	Rambut gondrong	<ul style="list-style-type: none"> • Erotis / kemungkinan ada konflik
	Jambang, kumis dan rambut-rambut lainnya	<ul style="list-style-type: none"> • Keraguan pada kejantanan sehingga kompensasinya jadi sok jalan • Ketidakpastian seksual




GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Rambut pada rahang	<ul style="list-style-type: none"> • Schizoid
	Jenggot yang seperti jenggot kambing	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin menunjukkan kejantanan dengan cara yang tidak wajar
	Jenggot dengan tekanan shading	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian yang berlebihan pada kejantanan
	Jenggot / jambang yang ditekankan	<ul style="list-style-type: none"> • Mengingkari atau sanksi pada kejantanan


7. ALIS

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Alis tebal	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak teahambat, wajar
	Alis teratur	<ul style="list-style-type: none"> • Menghina, kesopanan
	Alis terangkat keatas	<ul style="list-style-type: none"> • Sikap memandangi rendah, sombong
	Alis dengan garis hiasan	<ul style="list-style-type: none"> • Stereotip sosial seperti ditunjukkan oleh budi pekerti yang halus dan terjaga

8. MATA


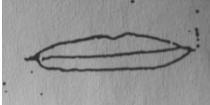
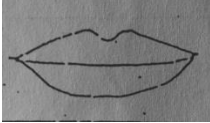

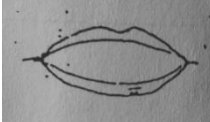
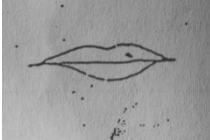
GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Mata terlalu kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Ingin mencampakan dunia luar (acuh tak acuh)
	Mata tidak melihat	<ul style="list-style-type: none"> • Emosional immaturity • Egosentris • Infantile • Cacat mental tingkat ringan • Hambatan dalam membedakan sesuatu • Biasa untuk anak-anak muda
	Mata setengah tertutup	<ul style="list-style-type: none"> • Introvert • Kontak dengan lingkungan kurang sekali
	Mata tidak digambar	<ul style="list-style-type: none"> • Kontak lingkungan tidak ada atau kurang
	Mata tertutup, tertutup topi cekung, buta	<ul style="list-style-type: none"> • Tanda keengganan memperhatikan sekitar • Mungkin suka bertengkar • Tendensi menyatakan ketidak senangan • Paranoid •

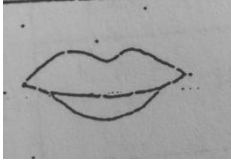

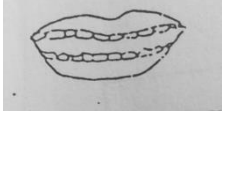


GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Mata digambar tanpa ada variasi (pada dewasa pria)	<ul style="list-style-type: none"> • Infantile dalam perasaan • Kurang masal egosentime • Intelegensi rendah
	Mata berbentuk bulatan	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak masak, egosentris • Regresi
	Mata berbentuk bulatan dengan tenakan katub	<ul style="list-style-type: none"> • Pertautan ide-ide • Paranoid
	Mata tajam dan besar disertai kepala besar (pada Wanita biasa)	<ul style="list-style-type: none"> • Paranoid • Unseur agresif • Sadism • Ingin berkuasa sekali
	Mata besar pada pria	<ul style="list-style-type: none"> • Homoseksual
	Mata lebar dan diberi tekanan	<ul style="list-style-type: none"> • Bermusuhan dengan mengancam • Bersemangat • Homoseksual • Histeris
	Mata sipit	<ul style="list-style-type: none"> • Kepicikan pandangan


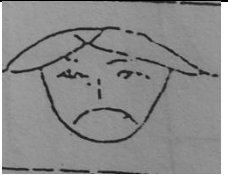
GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Mata membelak	<ul style="list-style-type: none"> • Rangsangan/ gairah seksual
	Mata juling	<ul style="list-style-type: none"> • Pikiran kacau
	Lingkar bola mata besar, tapi matanya sendiri kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Konflik voyeurism • Rasa kaingin tahunan dianggap merupakan sesuatu yang tabu
	Diberi kacamata	<ul style="list-style-type: none"> • Kompensasi dalam pergaulan karena merasa malu terhadap konflik yang dialami.
	Mata kecil tidak sebanding	
	Hidung tidak digambar	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai symbol phalik atau adanya kemungkinan konflik seksual

9. MULUT


GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Mulut besar (ditonjolkan)	<ul style="list-style-type: none"> • Biasa pada anak • Regresi, infatil (pada orang dewasa)

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Mulut ditekankan	<ul style="list-style-type: none"> • Erotis oral • Kebutuhan akan ketergantungan • Tidak masak
	Mulut tebal dan lurus	<ul style="list-style-type: none"> • Oral agresif • Kebutuhan akan ketergantungan
	Mulut tebal dan melengkung pada gambar Wanita (pria yang menggambar)	<ul style="list-style-type: none"> • Sedikit feminim • Narsisme (senang pada diri sendiri)
	Mulut bulat	<ul style="list-style-type: none"> • Cenderung feminim
	Mulut terbuka	<ul style="list-style-type: none"> • Cenderung oral erotis • Cenderung dependensi
	Mulut terkatub	<ul style="list-style-type: none"> • Menutup diri • Menolak ketergantungan • Menekan permusuhan
	Mulut mencibir	<ul style="list-style-type: none"> • Menghina orang lain • Agresif mungkin karena perasaan tidak mampu • Independent

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Mulut cekung lekuk	<ul style="list-style-type: none"> • Oral dependensi • Ketidakmasakan psychosexual • Butuh perhatian
	Mulut yang cupid ban	<ul style="list-style-type: none"> • Erotisme remaja • Narcistis • Sombong (pada garis remaja)
	Slash of mouth	<ul style="list-style-type: none"> • Kemarahan dan permusuhan • Sadistic verbal • Agresif
	Mulut yang mengarah keatas	<ul style="list-style-type: none"> • Memaksakan diri, berpura-pura sebagai kompensasi perasaan • Tendensi menunjukan senyum
	Mulut yang giginya keliatan	<ul style="list-style-type: none"> • Oral agresif (suka mengkritik) • Tendensi oral menyerang • Sinisme
	Mulut yang tertawa lebar	<ul style="list-style-type: none"> • Tendensi orang depresif dengan kompensasi tertawa lebar
	Mulut yang sangat kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Menentang oral dependency • Independent



GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Mulut yang tidak digambar atau dihilangkan	<ul style="list-style-type: none"> • Penolakan terhadap kebutuhan afektif (quality feeling) • Depresi ; kontak verbal yang terganggu dengan lingkungan
	Melengkung seperti busur	<ul style="list-style-type: none"> • Erotisme remaja • Narcistis • Sombong (pada gadis remaja)

10. TELINGA

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Tekanan atau pembesaran pada telinga	<ul style="list-style-type: none"> • Halusinasi pendengaran • Paranoid, schizoid • Kaingin tahapan yang besar • Peka terhadap kritik tapi daya kritik kurang • Tendensi konflik homoseksual pasif
	Telinga besar, mulut lurus dan tebal	<ul style="list-style-type: none"> • Tendensi oposisi terhadap otoritas atau atasannya
	Telinga lebar	<ul style="list-style-type: none"> • Peka terhadap kritik
	Telinga kabur atau tidak jelas	<ul style="list-style-type: none"> • Kesadaran pribadi goncang • Bersifat ragu-ragu

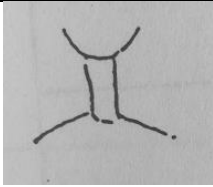
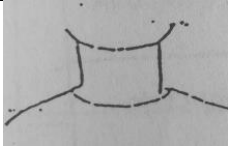
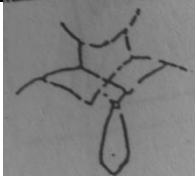
GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Telinga digambar akhir	<ul style="list-style-type: none"> • Konflik dalam hubungan manusiawi • Mungkin ada kesulitan bicara
	Telinga kurang ditekankan	<ul style="list-style-type: none"> • Penolakan kepada kritik • Menghindari halusinasi pendengaran • Lebih umum pada orang lanjut usia

11. DAGU DAN JAKUN

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Dagu ditekankan	<ul style="list-style-type: none"> • Kompensasi ketidakpastian • Tidak bisa mengambil keputusan • Takut bertanggung jawab • Fantasi
	Melebih-lebihkan dagu	<ul style="list-style-type: none"> • Kompensasi dari perasaan tidak mampu • Tidak dapat mengambil keputusan
	Perluasan dagu	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya dorongan agresif

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Tekanan pada dagu (dorongan seks lain)	<ul style="list-style-type: none"> • Ketergantungan pada lawan jenis • Wajar pada remaja
	Jakun	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan sifat kejantanan (tidak disadari) • Wajar pada remaja

12. LEHER

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Panjang dan kurus	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang mampu mengontrol dorongan • Mungkin permusuhan
	Besar dan gemuk	<ul style="list-style-type: none"> • Mungkin rigid • Penggabungan imguis yang baik
	Satu dimensi	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang mampu mengontrol dorongan dan nafsu
	Menghilangkan pangkal leher	<ul style="list-style-type: none"> • Sering membiarkan dorongan-dorongan yang tidak cermat
	Leher yang ditutupi dengan dasi/kerah baju	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kontrol intelektual terhadap impuls-impulsnya / dorongan-dorongan

13. BAHU

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Lebar dan besar	<ul style="list-style-type: none">• Merasa mampu• Biasanya pada orang dewasa• Pada Wanita mungkin merupakan protes & keinginan untuk melebihi pria
	Sempit dan kecil	<ul style="list-style-type: none">• Perasaan inferior (kurang mampu)• Mencoba mencari kompensasi
	Persegi	<ul style="list-style-type: none">• Kaku dan bermusuhan• Defensive terhadap permusuhan
	Proporsi dan bentuk bahu yang bagus	<ul style="list-style-type: none">• Seimbang dan merasa mampu• Fleksibel
	Bahu satu sisi tidak seimbang dengan bagian yang lainnya	<ul style="list-style-type: none">• Ketidak seimbangan emosi• Konflik pada peran sesuainya
Hasil observasi	Bahu sering dihapus dan diulang	<ul style="list-style-type: none">• Kurang yakin dengan kemampuan dan perkembangan dirinya

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Panjang dan tipis (kurus)	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang mampu mengontrol dorongan • Mungkin permusuhan
	Besar dan gemuk	<ul style="list-style-type: none"> • Mungkin rigid • Penggabungan impuls yang baik
	Satu dimensi	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang mampu mengontrol dorongan dan nafsu
	Menghilangkan pangkal leher	<ul style="list-style-type: none"> • Sering membiarkan dorongan dengan kontrol yang tidak cermat
	Leher yang ditutupi dengan dasi (alat lain / kerah baju)	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan kontrol intelektual dengan impuls-impulsnya / dorongan-dorongannya

14. TUBUH

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Tubuh yang dihilangkan	<ul style="list-style-type: none"> • Penolakan pada impuls fisik • Kehilangan kebanggaan fisik • Biasa digambar oleh anak-anak

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Tubuh yang Panjang dan kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Karakteristik schizoid
	Failure to clouse (tidak sambung)	<ul style="list-style-type: none"> • Kekurangan masakan scksuil
	Tubuh yang sangat kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Menghindari dorongan fisik • Perasaan inferior • Merasa kurang sehat / kuat
	Tubuh yang sangat lebar / besar	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang merasakan kepuasan fisik • Mencoba menunjukkan kekuatan fisik
	Tubuh digambar dengan shading tebal pada jenis kelaminnya	<ul style="list-style-type: none"> • Menentang / bermusuhan dengan jenis kelamin lain

15. LENGAN

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Lengan dan tangan yang dihilangkan	<ul style="list-style-type: none"> • Pandangan tidak pasti schizophrenic depresi • Guilty fealing berhubungan dengan permusuhan dan seksuil

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Lengan tidak digambar sama sekali	<ul style="list-style-type: none"> • Gangguan otak yang berhubungan dengan motoric
	Lengan tidak digambar sesuai dengan tangan.	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya konflik dibidang kontak dengan orang lain • Adanya sifat agresi (terdapat pada anak umur belasan tahun) • Adanya tendensi psikopath (pada orang dewasa)
	Lengan dilipat (dimuka/seda kep)	<ul style="list-style-type: none"> • Ambivalensi • Usaha Nampak kuat • Bermusuhan dengan atau seksualitas
	Lengan dilipat dibelakang	<ul style="list-style-type: none"> • Menolak dunia luar: memusuhi / menolak dunia luar karena rasa curiga dan bermusuhan • Kontrol yang kaku terhadap impus-impulsnya (dorongan-dorongannya)
	Lengan pendek sekali	<ul style="list-style-type: none"> • Ambisi; kemauan lemah; merasa lemah loyo • Banyak

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
		mengharapkan bantuan
	Lengan yang kecil dan tipis	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa lemah dan sia-sia; merasa tidak berguna • Tidak mampu untuk mencapai hasil
	Lengan seperti sayap	<ul style="list-style-type: none"> • Lemah ada hambatan kontak social
	Lengan di belakang	<ul style="list-style-type: none"> • Guillity feeling; ingin menghukum tangan • Kebutuhan mengontrol agresi
	Lengan dengan garis tebal	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan menghukum
	Lengan yang luas atau tebal	<ul style="list-style-type: none"> • Mengutamakan kekuatan; mementingkan otot dari pada otak
	Lengan yang Panjang	<ul style="list-style-type: none"> • Ambisius; dan usaha untuk sukses; mengharapkan perhatian dan kasih sayang
Proporsi lengan lebih Panjang dari pada anggota tubuh yang lain	Lengan yang sangat Panjang	<ul style="list-style-type: none"> • Ambisi dan mencari kompensasi dari perasaan tidak pasti

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Lengan yang Nampak meraih	<ul style="list-style-type: none"> • Melaksanakan interaksi sosial
	Garis lengan yang langsung dan lancar	<ul style="list-style-type: none"> • Siap berhubungan dengan lingkungan
	Lengan yang Nampak terulur	<ul style="list-style-type: none"> • Butuh dorongan emosional

16. TANGAN DAN JARI

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Tangan yang besar dan luas	<ul style="list-style-type: none"> • Usaha untuk kuat • Ingin memperbaiki hubungan sosial karena merasa tidak pasti dan mantap • Gambar yang biasa dibuat oleh remaja atau orang muda
	Tangan yang dihilangkan	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan tidak pasti dalam kontak sosial • Perasaan tidak mampu • Guilty feeling dari sikap agresif, permusuhan dan seksuil

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
Lihat pada observasi	Tangan dan jari yang digambar diakhir	<ul style="list-style-type: none"> • Kesulitan dan ketidaksediaan dalam kontak social
	Tangan yang masuk ke saku atau di belakang	<ul style="list-style-type: none"> • Menolak atau ketidaksediaan berhubungan dengan sosial • Psychopath • Ingin berhubungan sosial tetapi merasa kurang mampu; inferior; takut (pasif dan biasanya ada kombinasi dengan baju yang ada kancingnya).
Kualitas garis pada tangan lebih tebal dibandingkan dengan anggota tubuh lainnya	Tangan yang bergaris tebal	<ul style="list-style-type: none"> • Rasa salah; masturbasi; curang merampas
	Tangan yang dekat dengan genital (digambar dekat dengan genitalnya)	<ul style="list-style-type: none"> • Perhatian pada seksual • Guilt feeling seksual • Defuse terhadap rangsangan seksual (menolak)

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Tangan yang disertai dengan jari-jari yang jelas (Nampak garis-garis lengkungannya)	<ul style="list-style-type: none"> • Cenderung kearah paranoid
	Tangan yang disertai dengan senjata (pisau dll)	<ul style="list-style-type: none"> • Agresi • Penutupan pada kelemahannya • Keraguan terhadap dirinya (biasanya disertai dengan gambar kancing baju yang jelas)
	Jari yang disertai dengan kuku	<ul style="list-style-type: none"> • Agresif dalam bentuk motoric

17. PINGGANG

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Bila pinggang ditekankan	<ul style="list-style-type: none"> • Kecenderungan homoseksual yang mungkin ditekan • Mungkin kurang masak/ infantile dalam psikoseksuil pada pria
	Shading yang berlebihan pada pinggang	<ul style="list-style-type: none"> • Kebingungan homoseksuil terutama pada orang paranoid

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Garis pinggang tida jelas / tidak tegas	<ul style="list-style-type: none"> • Mungkin konflik homoseksualitas (pada Wanita)
	Bila pinggang terputus	<ul style="list-style-type: none"> • Ada gangguan integrasi kepribadian

18. LEGI/ PAHA

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Leg tanpa kaki	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan yang tertekan dan tergantung yang bersifat psikologis • Tidak mampu, persaan kastrasi • Kesulitan mengendalikan adanya dorongan seksuil
	Leg Panjang dan besar	<ul style="list-style-type: none"> • Berusaha mencapai otoritas • Ambivalensi
	Leg pendek	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa kurang lincah/ mampu
	Leg terpentang	<ul style="list-style-type: none"> • Menentang kekuasaan, bersiap siaga/ kewaspadaan • Perasaan yang tidak aman yang terpendam • Kebutuhan untuk mendapatkan keseimbangan

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Leg yang dicoret-coret	<ul style="list-style-type: none"> • Rigid, penolakan pada seksualitas • Menolak pendekatan seksual
	Leg yang loyo	<ul style="list-style-type: none"> • Merasa kurang mampu, tidak pasti • Penurunan kemampuan sehubungan dengan penambahan unsur
	Leg dengan banyangan/ arisan yang tebal	<ul style="list-style-type: none"> • Kadang-kadang memberikan gambaran konflik homoseksual • Konflik dalam menemukan usaha diri • Penekanan pada dorongan seksual (pada Wanita)
Berdasarkan urutan menggambar (observasi)	Leg dan feet digambar yang pertama	<ul style="list-style-type: none"> • Kesedihan dan penekanan diri • Ketidak bahagiaan

19. LUTUT

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Lutut yang ditekankan	<ul style="list-style-type: none"> • Indikasi homoseksuil
	Lutut	<ul style="list-style-type: none"> • Obsesive

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	digambar sangat teliti	kompulsive
	Gambar kaki secara symbol	<ul style="list-style-type: none"> • Traumatis; kontrol diri secara impulsive
	Kaki yang dihilangkan	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan tidak mampu • Kurang aktif, sakit-sakitan, tertekan
	Kaki digambar sangat teliti	<ul style="list-style-type: none"> • Tertekan kontrol kaku terhadap sexuilnya • Ketergantungan pada orang lain
	Kaki digambar sangat besar	<ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan yang besar akan rasa aman • Butuh banyak dorongan
	Kaki sangat Panjang	<ul style="list-style-type: none"> • Berhubungan dengan seksualitas pria • Mengharapkan kebebasan, depresif
	Kaki sangat dipentingkan	<ul style="list-style-type: none"> • Permusuhan yang ditekankan atau dikontrol munculnya
	Kaki yang digambar mengangkat tumit/jingkrak	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari pegangan dan menunjukkan kebutuhan untuk membebaskan diri

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
		dari kungkungan frustrasi <ul style="list-style-type: none"> • Ambisi yang kurang wajar
	Kaki digambar sangat teliti	<ul style="list-style-type: none"> • Obsessive
	Kaki digambar bersilang	<ul style="list-style-type: none"> • Ambivalensi
	Kaki digambar ditekuk/ dibengkokkan	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang yakin pada kemampuan melakukan sesuatu • Tidak sehat (pada gambar yang dibuat oleh anak)
	Kaki digambar Panjang dengan telapak kaki yang kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Depresif karena frustrasi aspirasi yang terbesar, tapi kemampuan melakukannya kecil/tidak memadai
	Kaki digambar terlalu pendek	<ul style="list-style-type: none"> • Sifat kepala batu
	Kaki ditonjolkan dengan memakai sepatu	<ul style="list-style-type: none"> • Bagi anak kecil adalah hal yang wajar • Tendensi infatil (bagi orang dewasa)
	Bila kaki memakai sepatu yang terlalu besar	<ul style="list-style-type: none"> • Kompensasi terhadap dirinya yang memiliki sifat ragu-ragu

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Bila ruas kaki digambar jelas (gambar wayang)	<ul style="list-style-type: none"> • Vitalitas lemah
	Sangat kecil	<ul style="list-style-type: none"> • Schizoid
		<ul style="list-style-type: none"> • Tertekan • Kontrol kaku terhadap seksualitas • Ketergantungan pada orang lain

20. PAKAIAN DAN DASI

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Pakaian digambar	<ul style="list-style-type: none"> • Sebagai hal yang netral biasa
	Pakaian terlalu lengkap	<ul style="list-style-type: none"> • Narsistis, pemujaan pada pakaian
	Pakaian minim sekali	<ul style="list-style-type: none"> • Pemujaan terhadap fisik • Tendensi suka berfantasi didalam pergaulan sosial • Kurang berpartisipasi social
	Tidak jelas antara berpakaian / tidak	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang mantap pada kekuatan fisiknya
	Pada pakaian ada tambahan orgamen	<ul style="list-style-type: none"> • Kompulsif

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Bila dasi ditekankan	<ul style="list-style-type: none"> • Sering dihubungkan dengan agresi seksual yang dimunculkan

21. IKAT PINGGANG/SABUK, SAKU

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Bila digambar	<ul style="list-style-type: none"> • Adanya kontrol diri
	Bila ditekankan dengan shading kuat	<ul style="list-style-type: none"> • Kontrol kuat terhadap nafsu
	Tanpa ikat pinggang	<ul style="list-style-type: none"> • Biasa mudah menyatakan dorongan, tanpa hambatan • Sebaliknya mungkin menyatakan kefleksibelan terhadap kontrol seksuil
	Bila saku ditekankan	<ul style="list-style-type: none"> • Infatil, tergantung • Haus kasih sayang dan perlindungan • Usaha mengatasi ketergantungan secara jantan • Ketergantungan oral • Menekankan

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
		kebebasan sendiri (terutama pada Wanita)

22. PERHIASAN DAN KANCING BAJU

GAMBAR	DESKRIPSI	INDIKASI
	Perhiasan digambar	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari perhatian • Menunjukkan penyesuaian yang bersifat psikopatik (kurang wajar), kalau ini digambar oleh Wanita muda (lebih-lebih kalau bagian seksuil ditekankan)
	Kancing dibawah garis tengah	<ul style="list-style-type: none"> • Ketergantungan pada ibu • Egosentris
	Kancing ditekankan	<ul style="list-style-type: none"> • Ketergantungan, tidak masak, tidak pasti
	Kancing dalam manset	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat teliti, formil

BAB 5

TES BAUM

A. Sejarah Tes BAUM

Tes Psikologi “Baum Test” atau yang lebih dikenal dengan “Tree Test” adalah tes psikologi yang diciptakan oleh Emil Jucker yang kemudian dikembangkan dan dipublikasikan pertama kali oleh Karl Koch pada tahun 1959. Tes BAUM ini dianggap sebagai suatu ungkapan dengan cara grafis yang bersifat spontan, yang menggambarkan “the being of the person”.

Alasan pemilihan pohon oleh Jucker sebagai objek gambar adalah pohon selalu tumbuh dan berkembang, serta hasil penelitian budaya menunjukkan bahwa pohon memiliki makna penting bagi manusia dan pohon dianggap mewakili manusia.

Fungsi dari tes ini adalah untuk menilai karakter dan kepribadian seseorang dengan cara menganalisa gambar pohon yang dibuat oleh peserta tes. Hal ini dapat diketahui dari bentuk gambar, kelengkapan gambar, kerapian, cara menggambar, dan dari aspek-aspek lainnya.

B. Administrasi

1. Pensil HB
2. Kertas HVS (Ukuran 11.9 x 8.3 in)
3. Tidak diperkenankan menggunakan penghapus atau penggaris dan alat bantu lainnya (untuk tes klasikal),

sedang untuk tes individual diperbolehkan sebab bisa dilakukan observasi

4. Meja kayu, permukaan meja rata atau bisa dengan menggunakan alas, ruangan tidak banyak dekorasi agar bebas dari stimulus dan pencahayaan cukup
5. Waktu :
Tes Individual : waktu tanpa batas
Tes Klasikal : 5-10 menit

C. Instruksi

1. Pada Anda telah diberikan satu lembar kertas kosong.
2. Tuliskan di kiri atas : nama, nomor, jenis kelamin, usia, dan tanggal tes hari ini.
3. Setelah selesai, baliklah kertas tersebut sehingga anda menghadapi halaman yang sepenuhnya kosong. Halaman itu menjadi milik anda.
4. Tugas Anda adalah "MENGGAMBAR POHON BERKAYU"
5. Namun ada beberapa jenis pohon yang tidak boleh digambar, yaitu :
 1. Jenis pohon beringin
 2. Jenis pohon jati
 3. Jenis pohon pisang
 4. Jenis pohon kapuk
 5. Jenis pohon pepaya
 6. Jenis pohon bambu
 7. Jenis pohon cemara dan pinus
 8. Jenis pohon kelapa dan palem
 9. Jenis bunga-bunga, sayuran, kaktus, tanaman dalam pot, dan bonsai
 10. Jenis rumput, perdu, ilalang, jagung, dan semak belukar
 11. Jenis umbi, ketela
6. Anda hanya diperkenankan menggunakan pensil yang telah dibagikan.
7. Anda tidak diperkenankan menggunakan alat bantu lainnya, seperti : alas, penghapus, penggaris, dll. Sampai

disini apakah ada pertanyaan ? Jika tidak ada, maka waktu yang diberikan adalah 10 menit. Baik, silahkan mulai.

8. (Setelah ± 5 menit) Setelah selesai menggambar, tuliskan nama pohon tersebut.

D. Skoring

Pedoman skoring BAUM dibagi menjadi dua yaitu :

1. Interpretasi Formal :
 - a. Letak Gambar
 - b. Ukuran Gambar
 - c. Garis :
 - 1) Tekanan Garis
 - 2) Tipe Garis
 - d. Proporsi batang dan mahkota
2. Interpretasi Content :
 - a. Kriteria gambar akar
 - b. Stembasis (pangkal batang)
 - c. Batang
 - d. Mahkota
 - e. Dahan
 - f. Hal-hal lain mengenai pohon

E. Pedoman Interpretasi Tes BAUM

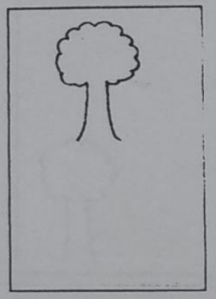
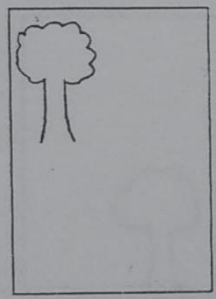
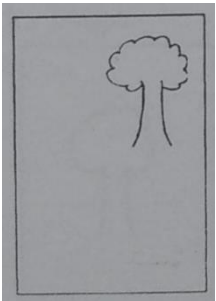
1. INTERPRETASI FORMAL

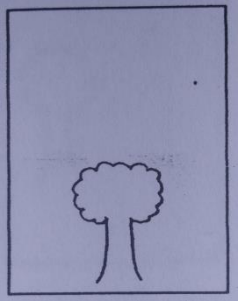
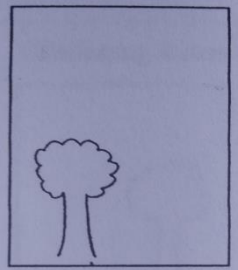
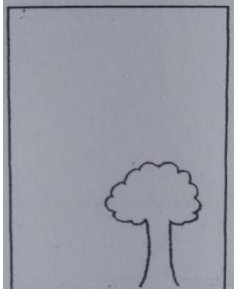
a. LETAK GAMBAR

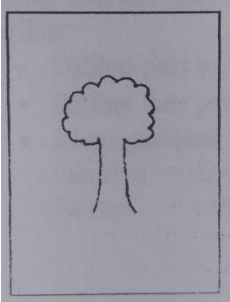
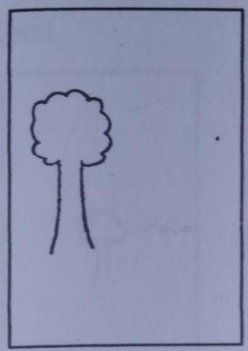
Pedoman untuk interpretasi letak gambar ini disusun dengan mengkombinasikan atau menggabungkan pendapat dari Max Pulver dan Hertz.

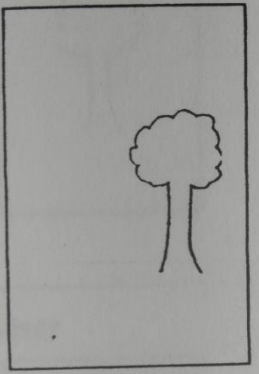
LETAK GAMBAR :

GAMBAR	INDIKASI
➤ Atas (di atas garis tengah)	<ul style="list-style-type: none"> • Unsur super ego, kesadaran terlibat • Lemah energi, fantasi lebih besar, idealis

GAMBAR	INDIKASI
	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang mantap • Imajinatif • Menekankan intelektual, norma, etika, dan religi • Hasrat tinggi, optimis, aspirasi tinggi • Kesadaran yang <i>over individual</i> • Berfantasi untuk tampak kuat • Cenderung ta'kabur dan tidak mau tahu • Memandang orang lain rendah
<p>Kiri atas</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada anak-anak normal • Pada orang dewasa tendensi regresi • Ada hambatan yang berkaitan dengan keinginan yang tidak tercapai • Keinginan tidak didukung oleh kemampuan dan kemauan • Terlalu idealis • Pola pikir kurang dewasa • Rasa tidak aman / cemas
<p>Kanan atas</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Hasrat untuk menekankan pada hal-hal yang tidak menyenangkan atau hal-hal yang tidak enak dan terlalu optimis dengan masa yang akan datang • Menekankan pada kebutuhan-kebutuhan yang bersifat materialistik

GAMBAR	INDIKASI
<p>➤ Bawah (di bawah garis tengah)</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah didominasi oleh <i>drive</i> (ketidak sadaran) • Menekankan id (materiil, libido sex, fisik, dorongan erotis, bawah sadar, emosional) • Menghilangkan orientasi ke depan • Perasaan tidak aman. Terutama bila diikuti <i>shading</i> yang kuat • Perasaan tidak mampu. depresif • Perasaan <i>insecure</i> dan tidak pasti • Berpikir pada hal-hal yang bersifat konkrit • Kebutuhan akan keseimbangan
<p>Kiri bawah</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Depresif (jika gambar kurang proporsional, <i>shading</i> kuat, kualitas garis buruk) • Karakteristik agresif
<p>Kanan bawah</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Rasa tidak aman • Takut berdiri sendiri • Berorientasi pada fantasi • Depresi, ada konflik, perasaan tertekan • Dependen, kuat, cemas • Menghindari pengalaman baru

GAMBAR	INDIKASI
<p>➤ Tengah</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Cukup aman (normal) • Mudah mengadaptasi kepada hal-hal yang riil/nyata • Unsur ego terlibat • Kehidupan yang berkaitan dengan perasaan sensitif, ego kuat • Berusaha mengontrol diri secara cermat • <i>Insecure, rigid,</i> hubungan interpersonal kurang (jika pas di tengah) • Penekanan ke arah agresivitas (bila tepat di tengah, besar dan tekanan garis kuat)
<p>Cenderung kiri</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kearah aku (ego) • Dikuasai emosi, impulsive, dan <i>self oriented</i> • Dipengaruhi oleh masa lampau • Introvert • Subjektivitas • Terlalu menghubungkan segala sesuatu ke dalam dirinya (<i>self-relation</i>) • Penuh pertimbangan (<i>contemplativeness</i>) • Sukar dipengaruhi • Senang menyembunyikan problem • Penolakan (<i>rejection</i>), menahan diri • Memuji-muji diri sendiri (<i>self-adulation</i>) • Terlalu banyak memikirkan / terpaku pada hal-hal yang kecil

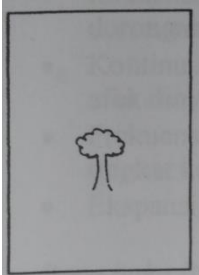
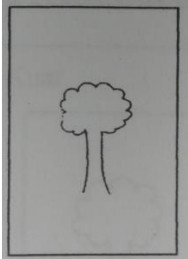
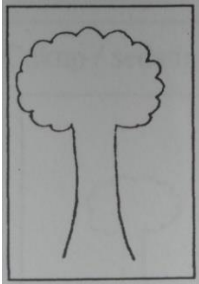
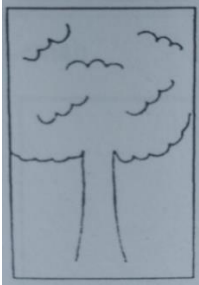
GAMBAR	INDIKASI
<p data-bbox="272 213 487 239">Cenderung kanan</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ekstravert dan fantasi • Orientasi ke arah masa yang akan datang • Lebih terbuka • Lebih objektif • Lebih mudah dipengaruhi dunia luar • Kebutuhan untuk sesuatu penyelesaian • Kesombongan • Kedangkalan • Kurang konsentrasasi • Kebutuhan akan pengalaman • Berusaha keras untuk sukses • Kontrol emosional • Orientasi pada lingkungan • Mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan • Memiliki kestabilan, menekan realitas

b. UKURAN GAMBAR

Untuk melihat dan menentukan ukuran gambar, menggunakan pedoman sebagai berikut:

- Dilihat dari besar gambar dibandingkan dengan ukuran kertas
 - Dilihat dari perbandingan besar batang dan mahkota
 - Menggambarkan reaksi subjek terhadap dunia luar
- Gambar = Diri subjek
Kertas = Lingkungan

UKURAN GAMBAR:

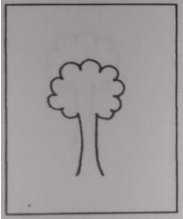

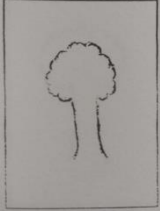
GAMBAR	INDIKASI
<p>Kecil</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Perasaan tidak pasti dan merasa tertekan dalam hubungan dengan dunia luar • Regresi, merasa kurang bersemangat dan kurang mampu • Kurang PD
<p>Sedang</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu menempatkan diri secara baik di lingkungan
<p>Besar</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Ekshibisionisme, dominan • Fantasi, <i>self-esteem</i> tinggi (indikasi psikopat) • Jika gambar jelek atau kosong: Untuk anak : OK Untuk dewasa : mental <i>deficiency</i>, regresi
<p>Expanded</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kesukaran merancang sesuatu • Vitalitas tidak terkendali • Ingin Bebas, tidak mau diatur


c. GARIS

Makna psikologis tipe dan kualitas garis:

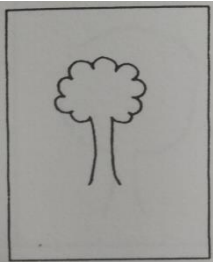
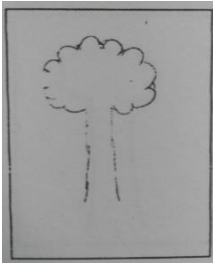

- Intensitas tekanan = kekuatan motoric, yaitu proses pelepasan energi dorongan / vitalitas.
- Kontinu / diskontinu (derajat kesinambungan), yaitu bagaimana dorongan dan afek dinyatakan keluar.
- Frekuensi pembuatan garis (pengulangan, preserverasi, *shading*), yaitu tingkat kesulitan dalam menyalurkan dorongan dan afek kecemasan.
- Ekspansi berkaitan dengan pengendalian dan pengarahannya dorongan

d. TEKANAN GARIS

Gambar	Indikasi
Kuat 	<ul style="list-style-type: none">• Dorongan agresi• Yakin diri• <i>Anxiety</i> (jika ada <i>shading</i>)
Cukup / sedang 	<ul style="list-style-type: none">• Cukup yakin dengan kemampuan diri
Lemah 	<ul style="list-style-type: none">• Ragu-ragu terhadap kemampuannya• Tidak PD

Gambar	Indikasi
<p>Berubah-ubah</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tidak stabil, impulsive, mudah frustrasi

e. TIPE GARIS

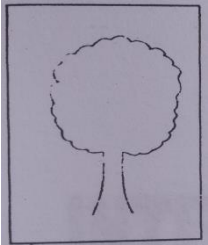
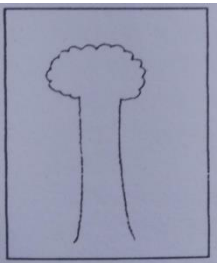
GAMBAR	INDIKASI
<p>Kontinu</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Dorongan agresi • Yakin diri • PD, penyesuaian diri baik
<p>Diskontinu</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Kurang PD, hambatan dalam vitalitas, keragu-raguan
<p>Reinforce</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tendensi kecemasan

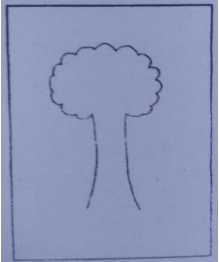
f. SHADING

Kuat	<ul style="list-style-type: none"> • Kecemasan atau menyembunyikan sesuatu
Lemah	<ul style="list-style-type: none"> • Sensitif, emosional

Catatan : *shading* ini berhubungan dengan kognisi, yaitu pengetahuan tentang bayangan atau berusaha menampilkan kesan 3 dimensi.

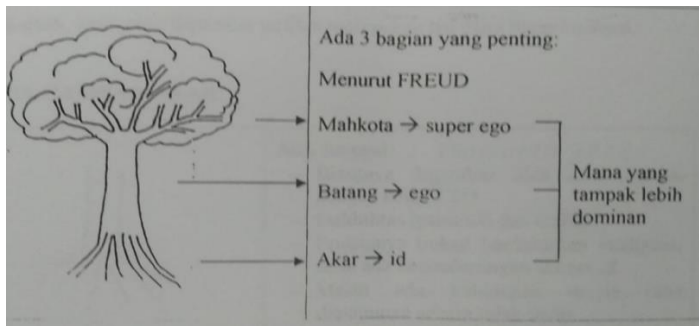
g. PROPORSI BATANG DAN MAHKOTA

Gambar	Indikasi
Titik berat pada mahkota 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencerahkan pada fantasi dan cita-cita • Menitik beratkan pada ambisi ekspansif • Idealis • Ada pamrih • Perasaan angkuh • Antusias • Fanatis / merasa penting • Kurang realistis, kemunduran di bidang instinktif • Tidak mendalam
Titik berat pada batang 	<ul style="list-style-type: none"> • Sangat intuitif • Tertarik pada hal-hal yang nyata • Perasaan / emosi mudah bergerak • Sensitif, kurang kesadaran • Belum masak, ada hambatan dalam perkembangan

<p>Proporsi seimbang</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Bisa menyalurkan atau menyeimbangkan antara tuntutan ego dan super ego • Bisa menyalurkan apa yang menjadi kebutuhannya tanpa melanggar norma-norma lingkungan • Tipe orang realistik
--	---

2. INTERPRETASI CONTENT

a. MAKNA GAMBAR



b. AKAR

Fungsi AKAR:

- Mengisap makanan dari bumi untuk pohon
- Berpasangan pada tanah dan masuk ke dalam tanah
- Memberi dan membutuhkan *support* dari tanah untuk pohon
- Merupakan kehidupan bawah tanah yang tidak tampak, hidup dalam elemen yang merupakan elemen-elemen pohon-pohon lain juga, yaitu elemen kolektif
- Akar merupakan hal yang pertama bagi kehidupan pohon. Sumber kehidupan, tapi tidak dapat dilihat dengan mata biasa, hanya dapat dinilai sebagai kehidupan yang tidak sadar

- Menunjukkan sifat primitive (menuruti hawa nafsu, impulsif, *lust principle*)

Oleh CHARLES KOCH:


- Bila gambar pohon tidak disertai akar berarti hal yang normal
- Bila akarnya tampak, maka ada hal-hal khusus yang harus diperhatikan

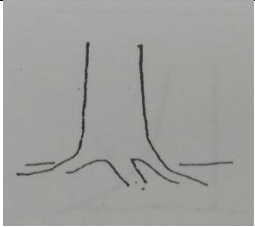
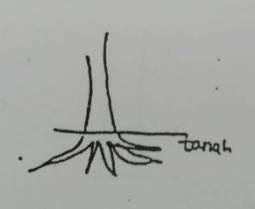
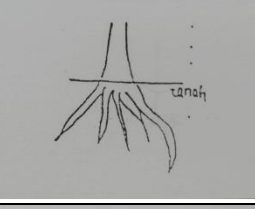
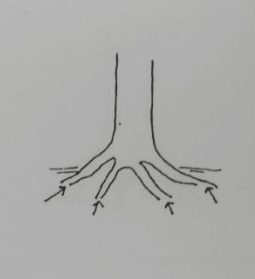
Kalau ditinjau dari segi perkembangan, akar tersebut menunjukkan:

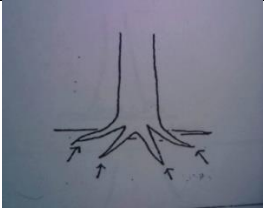
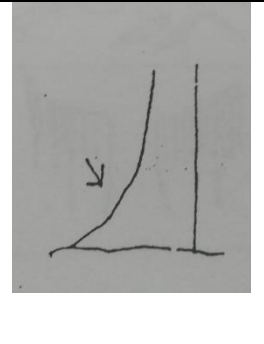
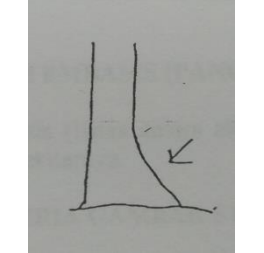
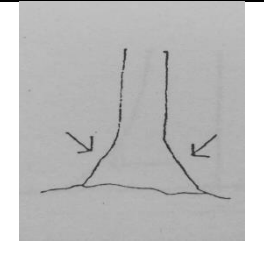
- Belum tercapainya tingkat kedewasaan yang baik
- Sedang mencari pasangan
- Ada kelemahan pada dirinya terutama kemauannya
- Terikat pada hal-hal yang konservatif / tradisional
- Banyak dikendalikan hal-hal yang tidak sadar
- Statis
- Sukar melepaskan diri dari problema yang sedang dihadapi
- Kadang-kadang double life (mendua)
- Menuruti hawa nafsu

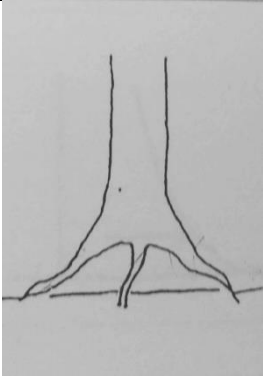
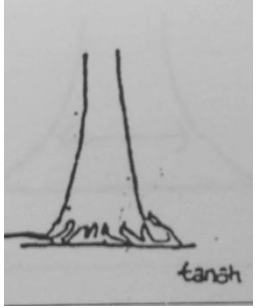
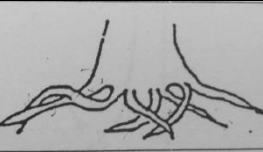
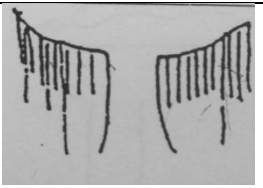
Pada anak-anak, akar yang digambar terlihat merupakan hal yang biasa / normal.

c. KRITERIA GAMBAR AKAR

	<p>Akar Tunggal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biasanya digambarkan oleh anak sampai dengan kelas 2 SD • Delibilitas (primitif) embisil • Prinsipnya bukan berdasarkan intelegensi serta ada kecenderungan abnormal • Masih ada kehidupan magis yang dialaminya secara tidak sadar
---	---

	<p>Akar <i>double</i>: normal jika digambar oleh anak-anak, namun menunjukkan kecenderungan <i>immature</i> jika digambar oleh orang dewasa.</p>
	<p>Akar digambar kelihatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sifat yang primitif (Freud: Id) • Banyak dipengaruhi ketidaksadaran • Terikat pada insting • Terikat pada tradisi (<i>childish</i>) • Dorongan-dorongan dalam diri masih dapat diselesaikan oleh orang yang bersangkutan
	<p>Akar nampak dan lebih dalam ke tanah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intelegensi rendah • Sukar bergerak (kurang kreatif) • Konservatif
	<p>Akar terbuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hambatan perkembangan terutama belajar dan kesulitan lain yang menghambat perkembangannya • Memanifestasikan bakat yang ada • Struktur dorongan yang tidak selektif (impuls → sikap) • Struktur kepribadian sangat lemah butuh dukungan • Merasa diri kurang mampu tetapi mempunyai ambisi besar

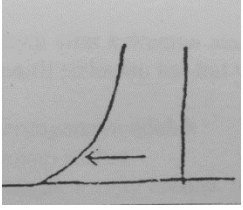
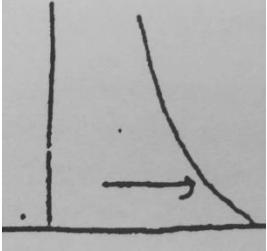
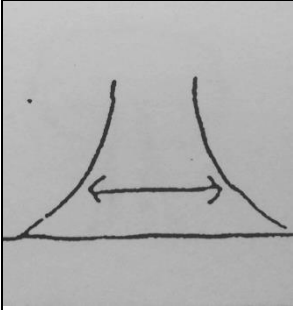
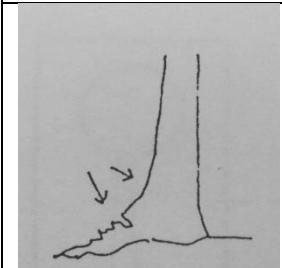
	<p>Akar terbuka</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dorongan-dorongan dalam diri masih dapat terselesaikan • Ada filter terhadap dorongan dalam diri
	<p>Akar yang melebar pada stembasis di sebelah kiri (stembasis adalah yang menghubungkan akar dengan batang):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hambatan perkembangan • Kurang reaktif terhadap rangsang • Terikat pada masa lampau • Terikat pada ibu
	<p>Akar yang melebar pada stembasis di sebelah kanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perasaan segan atau takut terhadap kekuasaan • Mudah merasa tidak percaya • Hambatan dalam kerjasama
	<p>Akar yang melebar pada stembasis di sebelah kiri dan kanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hambatan terutama hal belajar • Sukar dapat dimengerti • Mempunyai sifat yang lamban tapi pasti

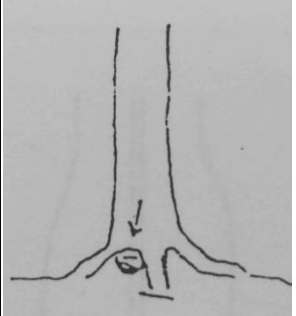
	<p>Stembasis seimbang dan akar tampak di atas tanah serta grongsong:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pada anak-anak wajar • Praktis daripada teoritis • Kurang pandangan yang luas • Kurang perhatian terhadap globalitas • Tergesa-gesa ingin segera berbuat (impulsif / id) • Hambatan yang menyebabkan labilitas terutama dalam energi dan dorongannya
	<p>Akar tampak / muncul di atas yang digambar oleh orang dewasa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sifat primitif (Freud: das es) • <i>Impulsive</i> • Statis • Hidup dalam mendua (belum ada pegangan)
	<p>Akar yang muncul dan berbelit-belit dan muncul:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ada konflik yang belum terselesaikan
	<p>Akar yang menggantung seperti buah (ekstrim lagi kalau ditambah akar gantung dari daunnya yang turun):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dependensi yang besar

d. STEMBASIS (PANGKAL BATANG)

Stembasis (batas antara akar dan tanah) menunjukkan hubungan individu dengan dunia sekitarnya.

KRITERIA GAMBAR STEMBASIS

	<p>Kiri lebar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hambatan pada hal-hal yang ada pada masa lampau • Masih tergantung pada kejadian-kejadian emosional dengan ibu / pengganti ibu
	<p>Kanan lebar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sangat otoritas • Ragu-ragu, khawatir akan sesuatu yang akan terjadi • Prasangka, hati-hati • Kepala batu • Oposisi dengan latar belakang takut, segan terhadap otoritas
	<p>Kiri dan kanan lebar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hambatan dalam perkembangan • Kesukaran belajar, jika prestasi di sekolah kurang baik, maka belum tentu individu yang bersangkutan bodoh, mungkin ada hambatan emosional • Pelan tapi pasti
	<p>Kerusakan pada pangkal batang sebelah kiri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ada pengalaman di masa lampau yang traumatis, pengalaman emosional yang menyebabkan adanya kesan negatif sehingga ada yang rusak dalam pengalamannya

	<p>Lubang pada pangkal batang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biasanya dibuat pada masa pubertas • Benar-benar menghayati atau mengalami dorongan-dorongan yang belum dimengerti sendiri • belum diintegrasikan • kerusakan pohon menggambarkan kejadian-kejadian pahit yang tidak dapat dilupakan
---	--

e. BATANG

Mempunyai sifat kekuatan aku/ego, bakat atau disposisi, sifat-sifat insting, sifat-sifat yang sensitif terhadap hal-hal yang nyata (dapat ditangkap panca indera). Kecenderungannya adalah:

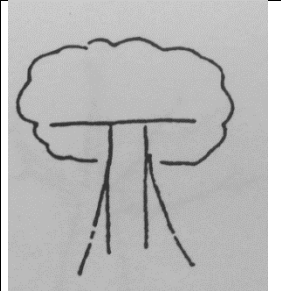
- Prinsip realita
- Mengakui yang tampak nyata (didominasi)


KRITERIA GAMBAR BATANG

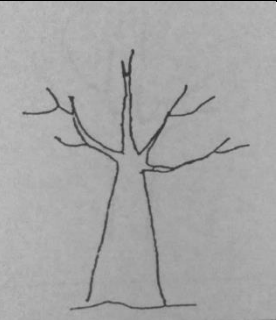
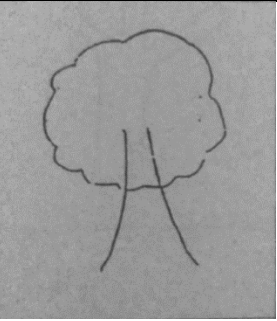
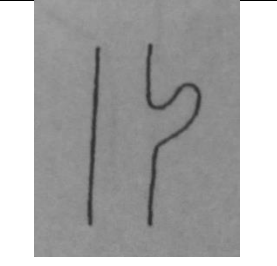
1) BATANG SECARA KESELURUHAN

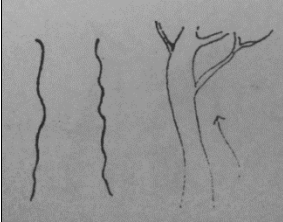

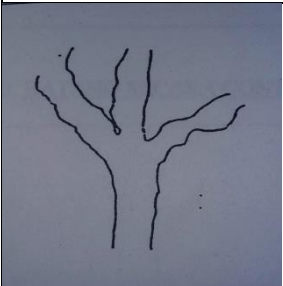
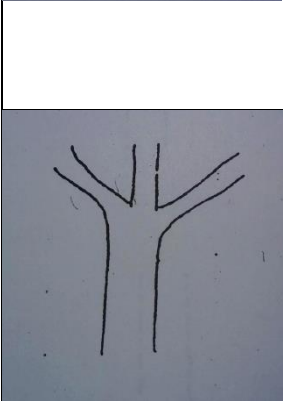
Secara keseluruhan batang mempunyai arti interpretasi:

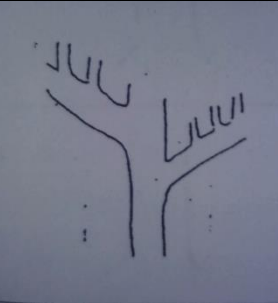

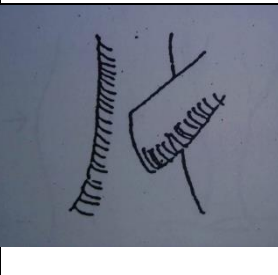
- Berisi dorongan-dorongan
- Penyaluran dorongan itu sendiri
- Serta langkah pencapaian dorongan itu sendiri untuk masa yang akan datang

	<p>Bentuk T</p> <p>Merupakan bentuk awal pada anak-anak.</p> <p>Indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurang cerdas • Cenderung dikendalikan / pada segi naluri (sangat instingtif) • Vitalitas kuat, jadi banyak dikendalikan oleh naluri
---	--

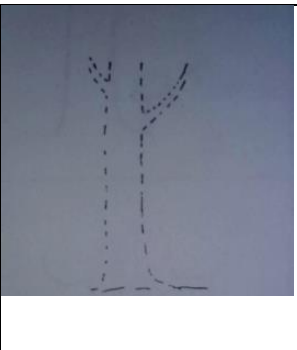
	<p>Gambar pada pangkal batang pada garis kertas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wajar jika digambar oleh anak-anak sampai usia 10-12 tahun • Pada orang dewasa menunjukkan sikap regresif atau retardasi (dalam bidang, inteligensi) serta ketidakmatangan atau <i>immaturity</i>
	<p>Bentuk batang yang membengkak / penebalan</p> <p>Indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya Hambatan dalam afeksi • Adanya need yang tak dapat disalurkan / tersalurkan • Mempunyai dorongan yang kuat tetapi tak disertai dengan adanya kemampuan • Sukar mengemukakan sesuatu, jadi tampak ada kesukaran / hambatan dalam berbicara
<p>Bila ditambah dengan gambar luka-luka:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Afek-afek yang ditumpuk dapat keluar sewaktu-waktu sebagai suatu eksplosif, pada sesame (dalam bentuk maki-maki), dan pada diri sendiri <p>Pada gambar untuk anak pubertas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rasa terjepit dari afek-afek • Hambatan frustasi dalam pengalaman-pengalaman afek-afeknya 	
	<p>Bentuk batang yang keroak</p> <p>Indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya <i>guilty feeling</i> yang besar, sehingga ada kecenderungan rasa minder / rasa rendah diri • Pernah mengalami trauma <p>Catatan: jarang didapati</p>

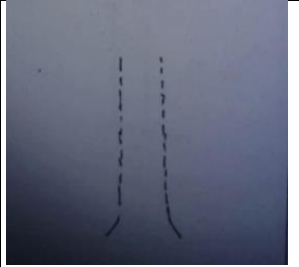
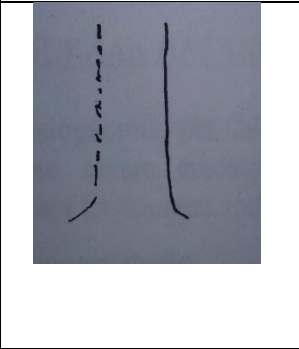
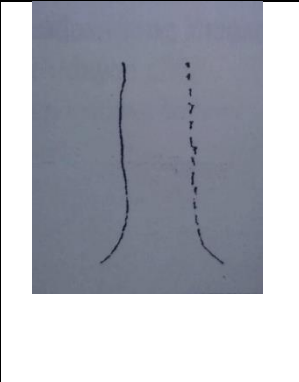
	<p>Bentuk batang yang kerucut</p> <p>Indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal digambar anak usia 8-9 tahun dan anak-anak debil • Konkrit dalam menghadapi sesuatu • Cenderung statis • Gejala reterdasi • Ada kemungkinan lambat dalam belajar • Lebih praktis tapi sangat teoritis (motoric agak kasar) • Adanya regresi
	<p>Batang menerobos <i>kroon</i></p> <p>Indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Primitif, rigid • Vitalitas kuat tetapi kurang <i>godifferent</i> • Sangat instingtif • Lebih bersifat praktis • Ada gejala retardasi • <i>Romming</i> (kurang atau tidak masak) untuk mengembangkan bakat • Kurang mampu untuk mengobjektifir sesuatu yang primitif
	<p>Menonjol</p> <p>Indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trauma atau kesukaran yang dirasakan benar-benar • Biasanya sesudah sakit atau kecelakaan berat (dirasakan subjektif)

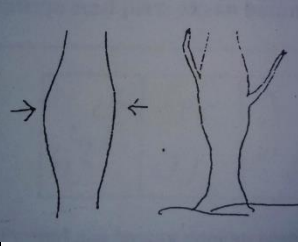
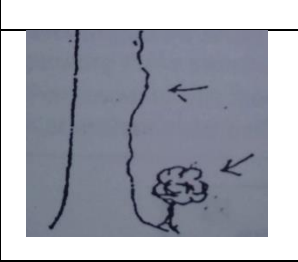
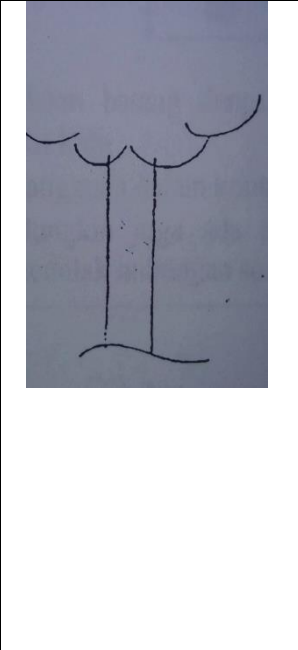
	<p>Berbelok-belok</p> <p>Indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dinamis, hidup, lincah • Mudah terpengaruh • Diplomatis • Penyesuaian dan kontakny mudah • Kebutuhan perhatian emosional besar
	<p>Scribbling</p> <p>Indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensibel, sensitif, ikut merasakan suka dan duka • Tidak mengetahui batas antara aku dan dia (kehilangan pribadi sendiri)
	<p>Batang berbelok-belok</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berpegang teguh pada prinsip • Sering menentang hatinya sendiri • Mempunyai sifat malu-malu • Kemampuan yang tegang <p>Patologis : Obsesi neurosa</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tekanan, tegang, tertutup • Tak dapat menyesuaikan diri • Rasa takut yang besar • Regresi
	<p>Terbuka ujungnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Serba ingin tahu • Tidak terang tujuannya • Tidak dapat memutuskan sesuatu • Tidak mau mengikat diri • Daya cipta kurang • Mudah marah • Kurang stabil • Sugestibel

	<p>Ditumpuk-tumpuk</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sampai umur 13 tahun: normal • >13 tahun: ke arah debil • Daya kombinasi kurang • Tak logis, tidak ada pertimbangan • Kurang abstraksi • Tanpa <i>nervous</i> • Jiwa belum dewasa • Tidak terbuka
	<p>Diganjal / ada penolongnya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bentuk perlindungan • Ragu-ragu • Kebutuhan untuk dipimpin • Tidak dapat berdiri sendiri • Tak percaya pada dirinya sendiri • Keadaan jasmani yang lemah
	<p>Batang 3 dimensi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bakat baik, inteligentif • Mempunyai ide yang baik • Orisinil • Percaya pada diri sendiri • Dapat berdiri sendiri • Kurang diplomatif

2) BATANG SECARA CONTOUR

	<p>Batang terputus-putus</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mudah terangsang secara afeksi • Cenderung ekstravert • Tak mempunyai sifat yang pasti dalam penyesuaian diri • Tidak mendalam • Sombong • Indikasi <i>nervous</i> yang latent • Gangguan berpikir, gangguan
---	---

	<p>konsentrasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pematid • Tak stabil / meloncat-loncat • Impulsif, dalam cara berpikir seringa da hambatan • Kurang dapat berpikir secara jangka panjang, sering naif • Tidak konsekuen, sering mengikuti kehendak hati • Daya abstraksi kurang, cara berpikir asosiatif, tidak analitis
	<p>Batang sebelah kiri digambar dengan garis yang ragu-ragu (putus-putus):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gangguan kontak dengan sesamanya pada masa lampau, ada kemungkinan sifat keluar merupakan suatu kedok • Mengalami kesukaran penyesuaian diri
	<p>Batang kanan yang digambarkan dengan garis yang ragu-ragu (putus-putus):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sikap pergaulan keluar yang diliputi keragu-raguan • Menunjukkan minat terhadap hal-hal yang berhubungan dengan kesukaran sosial • Adanya hambatan dalam perkembangan

	<p>Penebalan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Timbunan afek • Sifat malu • Tegang • Remming • Verstoping (tertutup) • Verdringin (terdesak)
	<p>Batang kanan digambar ragu-ragu + pohon kecil atau rumput-rumputan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kesukaran kontak benar-benar actual dan berhubungan dengan orang tertentu
	<p>Batang yang digambarkan lurus dengan paralel</p> <ul style="list-style-type: none"> • Biasanya digambar anak sampai dengan usia 10 tahun • Apabila orang dewasa yang menggambar, menunjukkan bahwa Pendidikan yang diterima disekolah sangat berpengaruh, seperti cap yang dibentuk dan tidak dapat mengembangkan diri • Skematis dan kaku • Penyesuaian diri kurang • Kesukaran mempelajari hal-hal yang baru • Terlalu saklek dan daya abstraksi kurang

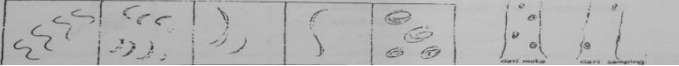

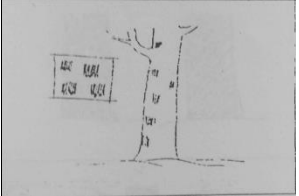
3) PERMUKAAN_BATANG

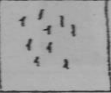
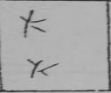
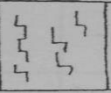
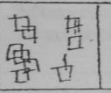
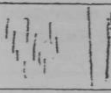
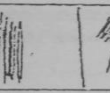

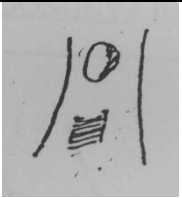
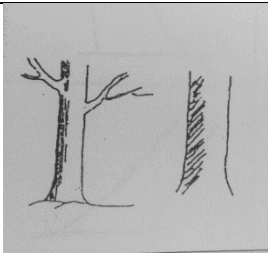
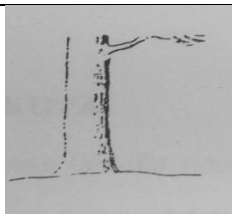
Secara fisiognomis, permukaan batang mempunyai arti ke arah hubungan dengan lingkungan secara emosional dan afektif. Menunjukkan bagaimana

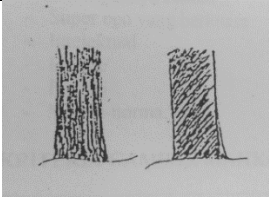


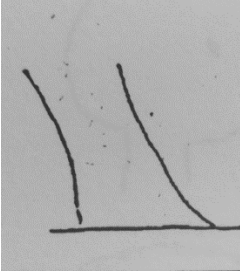
seseorang menghadapi lingkungan jadi menunjukkan ke arah:

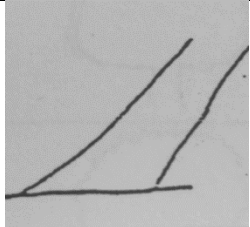
- Penyesuaian diri
- Keadaan yang lampau
- Kehidupan yang afek
- *Defense mechanism*

Interpretasi permukaan batang:

	
<p>Permukaan batang dengan coretan-coretan bergelombang:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tekstur seperti ini tidak akan membuat kulit kita terluka jika merabanya • Menunjukkan sikap kontak yang emosional, yaitu perasaan memegang peranan penting (bisa memberikan simpati) • Penyesuaian diri lancar/mudah • Kebutuhan akan perhatian emosional 	
	
<p>Permukaan batang dengan bayangan (<i>shading</i>) yang tampak seperti noda atau penyakit kulit</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gangguan dalam kontak sosial atau hubungan dengan sesama manusia • Mungkin juga ada ambivalensi, yaitu ingin diperhatikan namun sekaligus menolak hubungan sosial 	
	<p>Batang disertai flek / noda hitam yang tebal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya tendensi trauma • Pada anak yang pubertas ini menunjukkan gejala masturbasi (hati-hati!!!) • Akan lebih baik diartikan sebagai narcism (secara emosi ditujukan pada diri sendiri)

						
<p>Tajam-tajam (<i>spitsoekic</i>)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reaksinya cepat, mudah marah, mudah berisik • Kemauan keras tanpa mengindahkan perasaan sesama manusia, kejam, kasar • Mempunyai daya kritik tajam pedas terhadap lingkungan, <i>choleric</i> • Ekstrimnya menunjukkan sikap bawel, ngomel saja, galak • Amat peka terhadap kritik dari luar 						
			<p>Batang yang terkelupas kulitnya atau berlubang</p> <ul style="list-style-type: none"> • Traumatis • Tendensi menarik diri dari lingkungan • Cepat cermat 			
			<p>Shadow di kiri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mudah melamun • Cenderung introvert • Ingin mengeluarkan perasaan • Kurangnya daya reaksi terhadap rangsangan-rangsangan dari luar <p>Jika tampak kaku:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan tidak adanya mobilitas, kaku, tidak ada kebebasan 			
			<p>Shadow di kanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan kontak baik • Penyesuaian diri baik 			

	<p>Seluruh batang dihitamkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sikap yang amat terbebani suasana hati, sehingga aktivitasnya terhambat • Persaan selalu dibawa, baik mengenai persoalan diri maupun lingkungan <p>Jika tampak kaku / kasar: Prinsip sama dengan diatas, hanya lebih agresif</p>
	<p>Batang dihitamkan dengan tekanan yang besar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Anxiety</i> ingin ditutupi • Menyembunyikan sesuatu secara sadar • Atau secara tidak sadar ada represi
	<p>Latar belakang dihitamkan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Depresi • Adanya unsur neurotis • Indikasi ke arah <i>schizophreni</i> • Regresi dalam perkembangannya
	<p>Condong ke kiri:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tertekan • Menekan perasaannya sendiri • Terikat pada masa lalu • Keras kepala • Kadang-kadang malas • Sikap defensive

	<p>Condong ke kanan:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ekstrovert • Penyesuaian baik • <i>Suggestible</i> • Mudah dipermainkan • Suka menolong
---	--

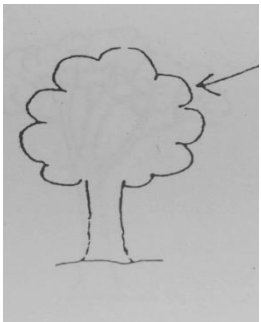
f. MAHKOTA

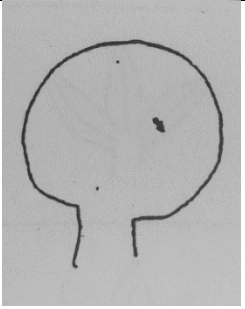
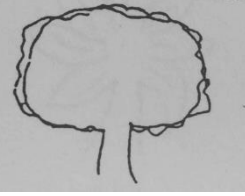
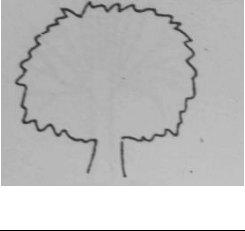

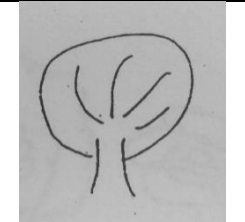
Hal-hal yang bersifat intelegensi, analitis, dan cita-cita yang meliputi: dahan, daun, buah, dll.

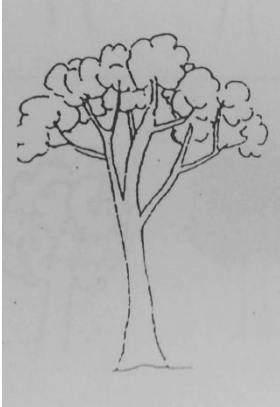

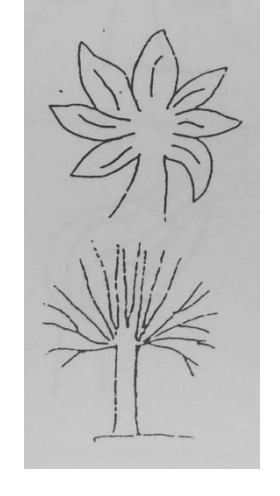
Kecenderungannya adalah:


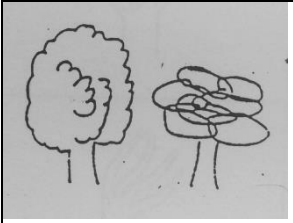
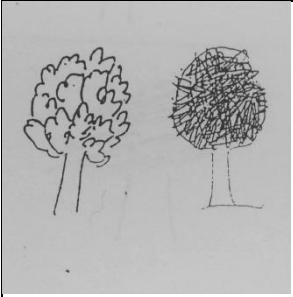
- Super ego yang berkuasa
- Intelektual
- Ide-ide
- Fantasi
- Norma-norma, dsb.

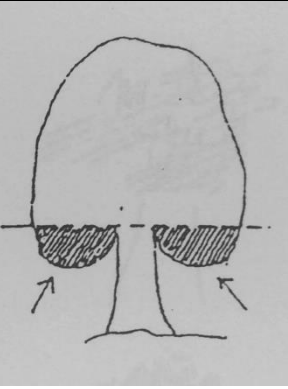
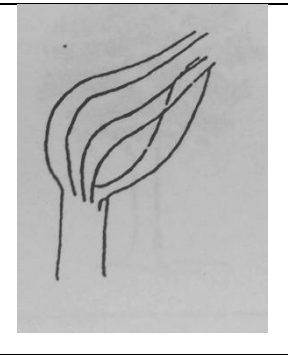
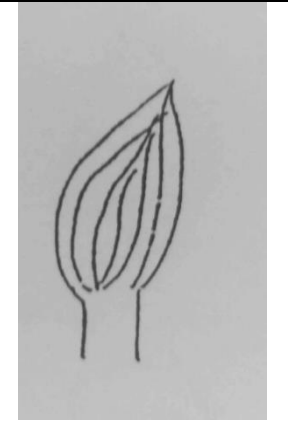
KRITERIA GAMBAR MAHKOTA

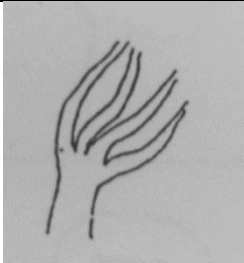
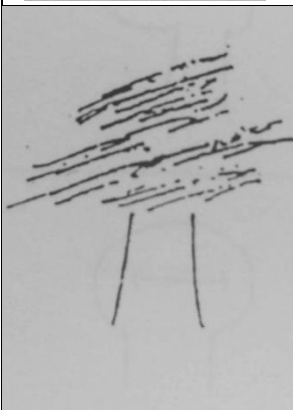

	<p>Seperti awan / berombak, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cenderung menutup diri • Tetapi mempunyai suasana hati yang hidup • Menyenangkan • Lemah • Mudah bergaul • Adanya perasaan untuk bentuk • Adanya perasaan sopan santun dan ramah
--	--

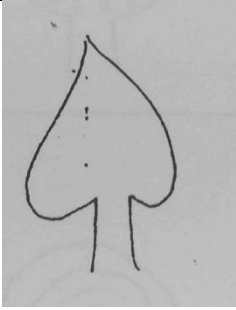
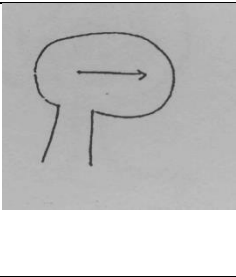
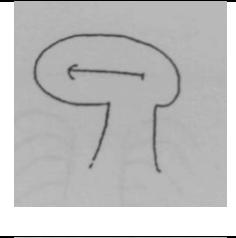
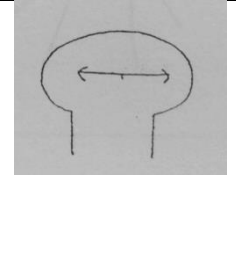
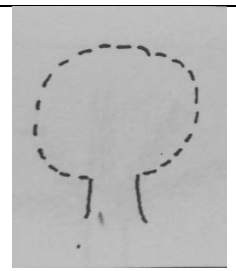
	<p>Mahkota yang tertutup, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Banyak fantasi • Kurang konstruktif • Mempunyai interes yang kurang diferensiasi • Mempunyai sikap yang naif (asli) • Takut menghadapi realita dan kurang produktif
	<p>Berombak tapi tidak seperti awan, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jiwanya hidup • Mudah bergaul • Lemah lembut
	<p>Mahkota yang digambarkan bergetar, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mudah <i>nervous</i> • Mudah terganggu perasaannya • Mudah ragu0ragu dan mudah takut
	<p>Dahan terselubung <i>kroon</i>, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tertutup • Kurang jujur • Takut bergaul
	<p>Batang tampak dalam mahkota (tetapi tidak jelas), indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sifat tertutup • Kurang jujur • Takur bergaul


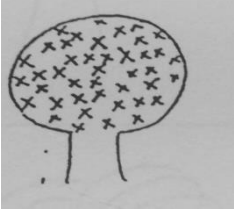
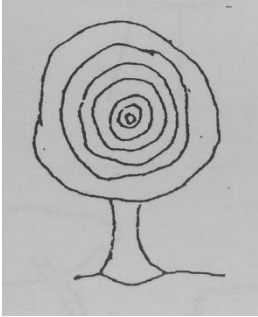
	<p>Batang tampak terpisah di dalam mahkota dengan disertai mahkota yang terpisah-pisah (ujung0ujung dahan tertutup), indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tendensi ragu-ragu dalam menghadapi realita • Mudah mengingat persaan orang lain • Takut menyakiti hati orang lain • Cenderung diplomatis • Kurang memperhatikan maksudnya yang sebetulnya • Kecenderungan memutuskan secara tiba-tiba / spontan sehingga orang lain akan bingung menghadapinya
	<p>Mahkota seperti daun pisang (tetapi bukan daun pisang), indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sifat curiga • Berhati-hati sekali • Tertutup
	<p>Mahkota seperti kipas, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regresi • Mudah bertindak kasar (hantamkromo) • Kurang pengalaman • Suka kebutuhan yang mengenakan • Cenderung malas • Konsentrasi kurang • Kurang tenang, tidak sabar • Kurang ajar • Kegagalan • Tidak hati-hati

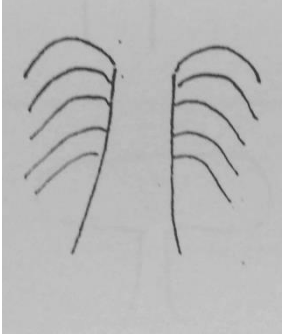
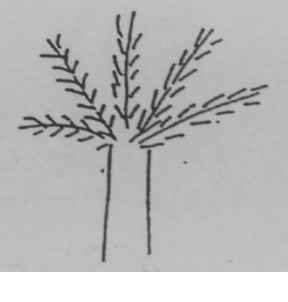
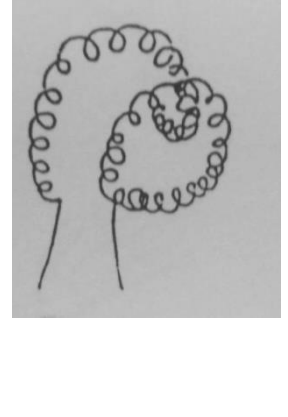
	<p>Unter-unter menjadi kecil, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narsisme (perhatian terhadap dirinya sendiri besar) • Mudah bosan (mudah pindah-pindah) tapi aktivitas keluar tidak ada
	<p>Mahkota yang luwet seperti lokan / <i>krul</i>, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kegelisahan • Motorik • Suka bicara • Ringan hati • Sikap menyenangkan, gembira • Banyak humor tapi daya tahan lemah
	<p>Bila terlalu ruwet sekali (banyak coretan), indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak aturan • Tak mempunyai kemauan • Pikiran kacau • Kurang sistematis • Tidak stabil • Konsentrasi juga kurang • Tidak senang tergantung • Intelegensi tinggi / psikopat • Reterdasi

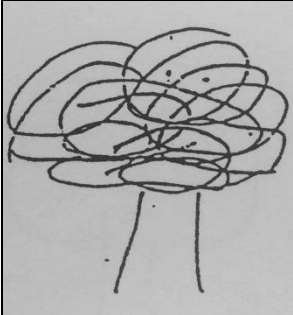
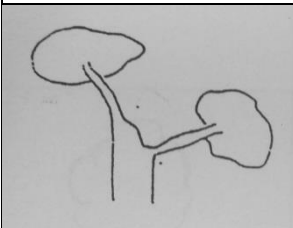
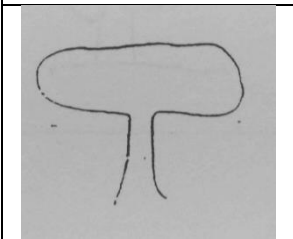
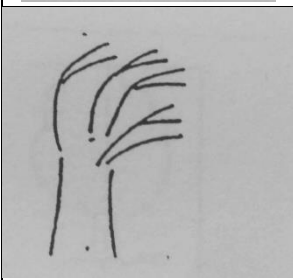
	<p>Bergantung, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tak ada kemauan • Kurang agresif • Tak dapat memutuskan sendiri • Sukar menghilangkan rasa sedih • Depresif sukar diatasi • Tidak menghasilkan apa-apa dari dirinya • Tidak dapat menghindarkan diri dari suasana emosi
	<p>Mahkota seperti nyala api terbuka, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurang dapat membedakan • Kelemahan intelek, mungkin embisil, debil, dsb • Sering lupa inti persoalan • Mudah melamun • Mudah dibelokkan perhatiannya • Kontrol diri yang kurang
	<p>Seperti nyala api tertutup dan lebih ruwet, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suka menggertak • Suka berlagak • Suka main sandiwara • Tendensi pikiran suka mengembara • Menunjukkan Hasrat / keinginan • Fanatisme • Kemampuan untuk antusiasme dan penuh gairah



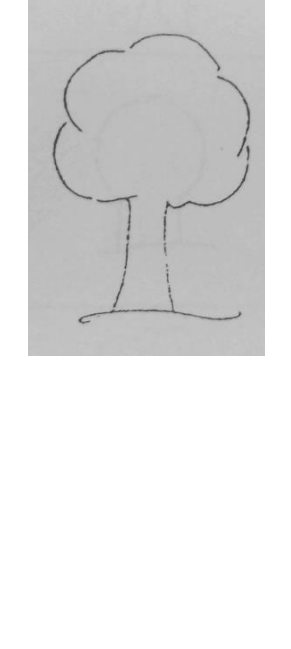
	<p>Seperti asap dan ruwet dengan dahan berbengkok, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suka menggertak • Suka main sandiwara • Berlagak • Pikiran mengembara
	<p>Yang dibentuk dengan <i>shading</i>, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perasaan mudah dipengaruhi • Suka melamun • Gejala pasif / lemah-kurang energi • Mudah <i>nervous</i> • Kadang-kadang defresif tanpa alasan • Suka warna • Ada bakat menggambar • Sukar untuk memutuskan sesuatu
	<p>Digambar dengan <i>shading</i> yang hitam dan ruwet, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tipe depresif • Banyak problema pada emosi • Suasana hati tidak hidup • Mudah di pengaruhi • Menunjukkan kelalaian <p>Bila coretan-coretannya serasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tendensi tidak ada kemauan • Kurang agresif • Kurang mampu mengambil keputusan • Mudah diliputi sedih • Tendensi depresif

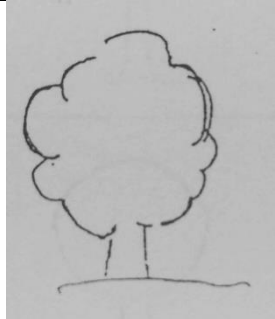
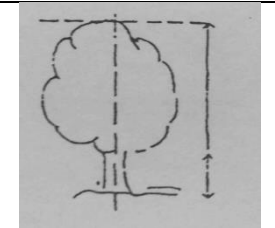
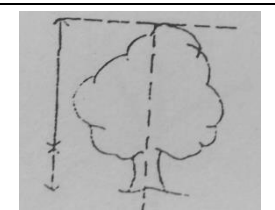
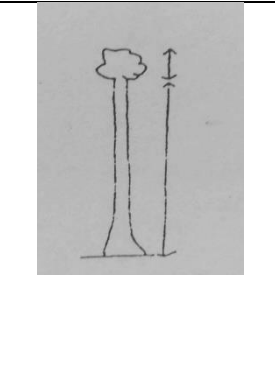
	<p>Seperti cerama di samping bagian bawah tergantung, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tendensi tidak ada kemauan • Kurang agresif • Kurang mampu mengambil keputusan • Muadh diliputi sedih • Tendensif depresif
	<p>Mahkota yang berat ke kanan, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keinginan akan sensasi • Ingin berkuasa • Suka menyombingkan diri • Bersifat besus / perlente • <i>Ekstrovert</i>
	<p>Berat ke kiri, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Introvert</i> • Pendiam tapi perasannya dalam • Cenderung menolak dunia luar • Egosentris • Mudah tertekan / depresif
	<p>Seimbang antara kiri dan kanan, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narsisme • Ada keseimbangan dalam jiwanya tapi kurang luas • <i>Over estimate</i> terhadap dirinya sendiri
	<p><i>Crown</i> yang digambar dengan titik-titik dan bentuk yang tidak tetap, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketidakpastian dalam suasana hati • Ketidakpastian di dalam vitalitasnya juga cara kerjanya (bukan bekerjanya)

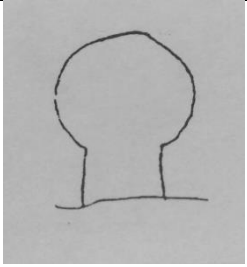
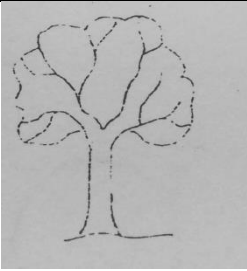
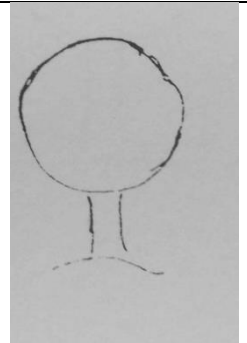
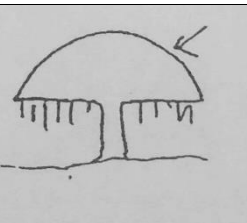
	<ul style="list-style-type: none"> • Mudah cemas <p><i>Crown</i> yang beringit-ingit (seperti tangan), indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lebih mengutamakan penampilan diri (<i>performance</i>) • Penyesuaian agak sukar • Selalu memperhatikan tata cara pergaulan
	<p>Yang didalamnya diberi tanda sialang, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pribadi yang tertutup tapi cenderung oposisi dan sukar di dalam menyesuaikan dirinya.
	<p><i>Centripetal</i> / papan sasaran tembak / bawang (banyak lingkara di dalamnya), indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tendensi konsentrasi baik • Cepat dalam mengambil keputusan • Mempunyai satu tujuan yang pasti • Tabah dan ulet • Sukar kontak atau cenderung menolak • Sukar dipengaruhi • Kemampuan berdiri sendiri • Mencari keseimbangan • Mudah menonjolkan diri / narsisme • Banyak aktivitas yang ke dalam • Introvert

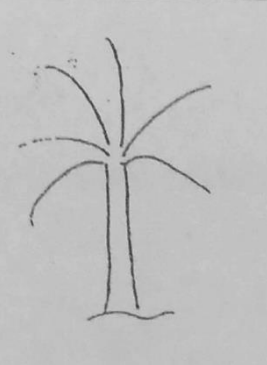
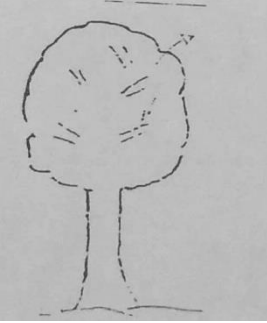
	<p><i>Centrifugal</i>, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Agresif • Ada usaha kuat atau besar dorongannya untuk bekerja • Kurang ada penyaluran dengan baik sehingga kurang mempunyai tujuan • Cenderung inisiatif banyak tapi tidak tetap di dalam bekerja
	<p><i>Crown</i> hanya digambar garis-garis, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cenderung regresi dan kurang cerdas (dangkal) • Tidak ada keterangan • Tidak ada tujuan yang pasti • Menentang dan keras kepala • Agresif
	<p><i>Crown</i> yang keriting, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Vitalitas yang cukup • Dorongan yang cukup • Cepat menyesuaikan diri • Cenderung suka humor, tapi kadang-kadang realistik • Lebih mengutamakan hal-hal lahiriah • Sering menonjolkan diri • Mudah untuk improvisasi

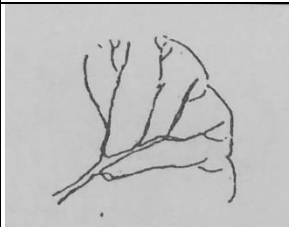
	<p><i>Crown</i> seperti benang ruwet, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fleksibel dalam hidup • Dorongan kuat tetapi tidak diimbangi kemauan • Ada keinginan untuk memproduksi banyak • Orientasi kurang baik sehingga mudah menimbulkan kesalahan pemahaman dalam penyesuaian • Konsentrasi lemah
	<p><i>Crown</i> yang tersebar, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cukup dapat memisahkan antara rasio dan emosi • Takat realitas masa yang akan datang • Kurang prinsip dan pendirian mudah berubah (bunglon) • Selalu menyembunyikan sesuatu • Kurang dapat bertindak agresif pada saat tertentu
	<p>Gepeng, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merasa dirinya tertekan • Menurut • Rasa diri tidak bebas • Perkembangan tertekan • Merasa diri dirugikan
	<p>Arah <i>stweep</i> (garis lurus) ke kanan, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tendensi sebagai pengikut • Sugestibel • Suka bekerja • Pandai menyesuaikan diri • Rasa sosial

	<p>Arah <i>streek</i> (garis lurus) ke kiri, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Introvert</i> • Meditasi • Kurang ikatan • Mudah tersinggung
	<p><i>Streek</i> seperti tertiuap angin ke kanan, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merasa dikejar waktu • Tak punya pegangan
	<p>Mahkota tertutup tapi bergelombang, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak adanya diferensiasi • Fantasi yang tidak berstruktur (lamunan yang tidak mengarah kemana-mana) • Aktivitas intelek tertutup sehingga sikap orang itu konvensional • Menunjukkan suatu sikap yang umum, tidak ada orinalitsnya, kering • Intelek / rasio disimpan untuk diri sendiri • Positifnya: tampak stabil atau mempunyai keseimbangan sikap sosial tapi tidak produktif

	<p>Bentuk mahkota tertutup dengan batang yang secara proporsional pendek dan mahkota yang jauh lebih besar, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kepercayaan pada diri sendiri • Kebutuhan akan <i>fulfilment</i> • Ambisi • Kebanggaan • Sibuk sendiri dan mengagumi diri sendiri
	<p>Mahkota bentuk tertutup lebih tinggi dibagian kiri dengan batang yang secara proporsional pendek, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hidup dalam dunia keinginan (<i>a world of wishes</i>)
	<p>Mahkota bentuk tertutup lebih tinggi dibagian kanan dengan batang yang secara proporsional pendek, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan ambisi intelek
	<p>Pohon dengan batang yang Panjang dan mahkota yang kecil, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Normal pada anak-anak pra sekolah • Pada orang dewasa menunjukkan perkembangan terlambat, <i>infantility</i>, regresi keadaan primitif pada orang-orang neurotis

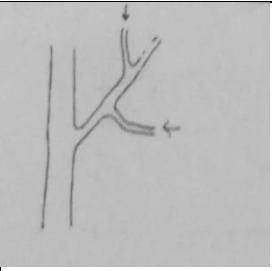
	<p>Mahkota yang proporsional kecil (seperti kepala jamur) dengan batang pendek dan “gemuk”, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkembangan terlambat • <i>Infantility</i> • Regresi keadaan primitive pada orang-orang neurotis
	<p>Mahkota bentuk tertutup dengan cabang-cabang / dahan-dahan, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak komunitatif • Tidak jujur • Tidak dapat di duga • Tidak jujur terhadap dirinya sendiri
	<p>Bentuk mahkota tertutup seperti bola, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tertutup • Tidak produktif • Sikap sosialnya sangat sukar dinilai • Jalan pikirannya tidak diketahui maksudnya, Tindakan-tindakan yang akan datang
	<p>Bentuk mahkota seolah-olah payung, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya kebutuhan akan perasaan aman • Kebutuhan besar akan perkembangan


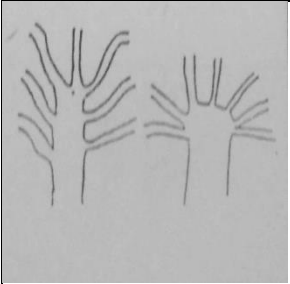
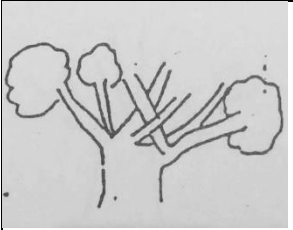
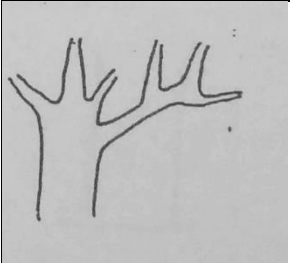
	<p>Mahkota yang dahan-dahannya menuju keluar, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ekspansivitas, seorang ekstravert yang kegiatan-kegiatannya ditujukan keluar • Adanya unsur-unsur agresif • Selalu sibuk tidak dapat duduk diam dengan pikirannya • Apabila tidak ada pekerjaan maka hal-hal yang tidak perlu di pikirkan, juga ikut dipikirkan • Ada inisiatif
	<p>Mahkota yang digambar seperti ini, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya aktivitas gerakan tetapi juga kemampuan untuk mendramatisir • Secara emosional, orang yang bersangkutan sangat sibuk • Menunjukkan seseorang dengan rasa humor (dalam karakterologi dapat disamakan dengan sanguinis) • Tetapi orang yang begitu meloncat-loncat secara emosional • Keuletan kurang
	<p>Mahkota tertutup dengan dahan seolah-olah terpencah, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Banyak keinginan tapi bila ditanya pokoknya maka tidak diketahui atau universalitas yang tidak murni • Kekuatan vital tidak ulet • Mengeluarkan vitalias sedikit demi sedikit, tidak teratur, tidak sinambung, akibatnya orang


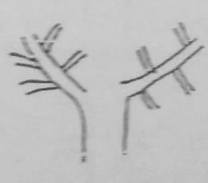
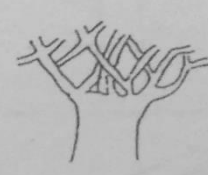
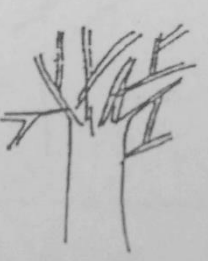
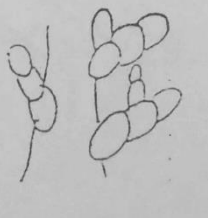
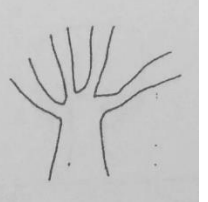
	<p>tersebut harus lebih banyak improvisasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Peka terhadap perangsangan dari luar tapi tidak mendalam • Secara ekstrim mudah terombang-ambing
	<p>Mahkota yang diisi dengan dahan-dahan yang kaya dengan ranting-ranting halus, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sensibilitas yang besar • Kepekaan (<i>sensitivity</i>)

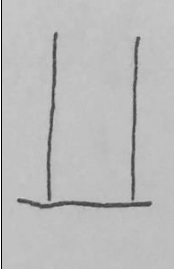
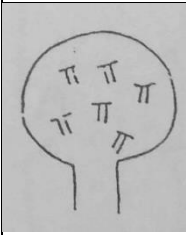
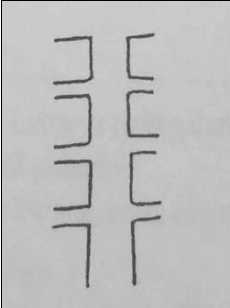
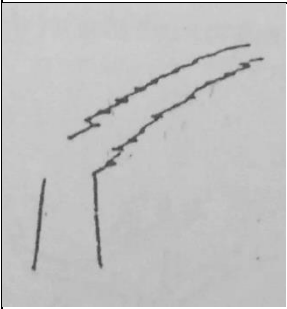
g. DAHAN

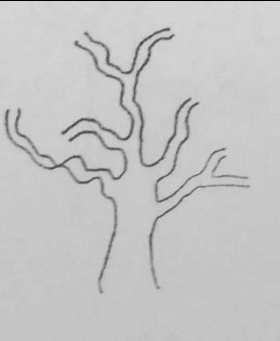

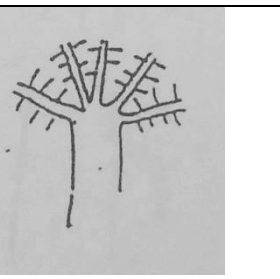
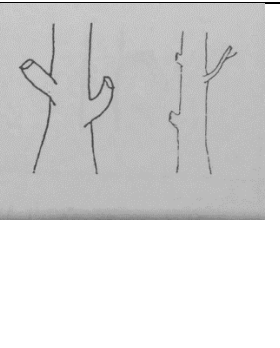
KRITERIA GAMBAR DAHAN

	<p>Dahan seperti pipa yang terbuka (tidak tertutup), indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tendensi adanya keinginan yang masih ingin dicapainya • Adanya keinginan untuk berprestasi dan kerja sebanyak mungkin
<p>Negatifnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurangnya dapat menentukan sikap • Tidak ada kepastian dalam menghadapi lingkungan • Belum terlihat kematangan dalam sikap sehari-hari • Belum dapat membedakan antara diri dan lingkungan, seperti anak kecil • Kurang ada pengendalian diri sehingga afek mudah sekali keluar tanpa kontrol • Impulsivitas tampak sekali, mudah Meletus, dan marah • Dalam Tindakan sehari-hari sulit diperhitungkan maksud dan tujuannya • Factor kemampuannya hendak didemostrasikan secara emosional • Dapat menunjukkan suatu sikap oposisi 	

<ul style="list-style-type: none"> • Senang mencoba-coba dalam tindakan-tindakan 	
	<p>Dahan terbuka tersebar, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjalankan banyak kegiatan tapi tidak menentu • Tidak tetap cara kerjanya • Mudah terpengaruh
	<p>Dahan yang tersebar, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak mempunyai ketetapan diri dalam bekerja / berpikir, mudah dipengaruhi • Impulsif • Oposisi • Mudah konflik diri
	<p>Dahan tersebar bertentangan, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Skizophrenia</i>
	<p>Dahan tersebar sekali dan tidak teratur, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Suka oposisi • Eksplosif • Mudah kena konflik
	<p>Dahan yang makin mengecil, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempunyai kemampuan dalam / untuk sinkronisasikan masa lalunya dengan masa yang akan datang • Mudah menyesuaikan diri pada / dalam lingkungan

	<p>Digambar sampai yang kecil, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sangat peka • Daya reaksi tinggi • Indera halus
	<p>Harmonis dan kecil, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ringan hati • 'nrimo' • Kurang dinamis
	<p>Tidak teratur dan kecil, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reaktif • Gelisah • Mudah dikacau
	<p>Susunan sembarang (kacau) dan kecil, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mudah lupa • Tidak suka berpikir • Sifat kekanak-kanakan • Suka melamun • Tidak dapat mengendalikan diri • Sifat malu
	<p>Bersambung-sambung seperti pohon kaktus, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debil • Rajin tapi tidak efektif • Tidak dapat menyesuaikan diri • Ellepsi (lengket)
	<p>Dahan yang makin membesar (melebar), indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ekstrovert, kasar • Prestasi kuantitatif, kemauan besar • Ingin memegang peranan • Ingin mengalami sensasi

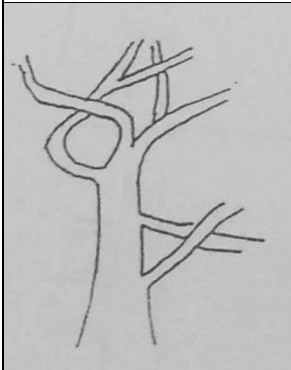
	<p>Lurus sekali dan sejajar, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelihatannya penurut tetapi kepala batu • Kurang penyesuaian diri • Tidak terbuka • Jiwa yang kaku • Jalan pikiran terang dan jelas
	<p>Dahan yang tersebar dalam mahkota, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sulit menyesuaikan diri • Selalu menuruti keinginan sendiri tapi kurang punya tujuan • Dasar pikiran yang dangkal
	<p>Dahan yang dekoratif dan simetris, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sistematis, tradisional / konservatif • Disiplin dan sikap yang kaku • Mau menangnya sendiri / kepala batu • Cenderung lebih praktis daripada teoritis (bakat teknis) • Kemampuan konstruktif
	<p>Dahan yang terputus-putus / bergerigi / tidak jelas, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tidak mempunyai kestabilan • Sifat ragu-ragu • Kurang baik daya abstraksinya dalam konsentrasi / berpikirnya • Hambatan kontak sosial

	<p>Dahan yang berkelok-kelok, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cenderung diplomatis • Mudah menyesuaikan diri dengan lingkungan • Disiplin diri yang kuat • Mudah tegang & konflik dengan lingkungan yang dianggap sebagai musuh • Konflik dirinya ingin disalurkan dengan dorongannya
	<p>Dahan yang merupakan garis-garis dalam <i>crown</i> dan ada akar gantungnya, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gelisah • Mudah berubah dari sedih ke ketawa • Akar gantung → sifat dependent
	<p>Tidak ada variasi, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurang dapat menyatakan diri • Regresi • Retardasi • Debil • Tak <i>self-standing</i> dalam keputusan
	<p>Dahan yang dipotong, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hambatan persaan (remming) karena adanya traumatis masa lalu • Kurang percaya pada diri sendiri • Cenderung regresi • Adanya konflik • Ingin berkuasa

- Merasa dirinya dirugikan
- Merasa tidak dimengerti
- Tidak berterus terang dan menarik diri
- Symbol pubertas
- Nasib kurang enak, adanya kekecewaan, banyak hal yang belum diselesaikan

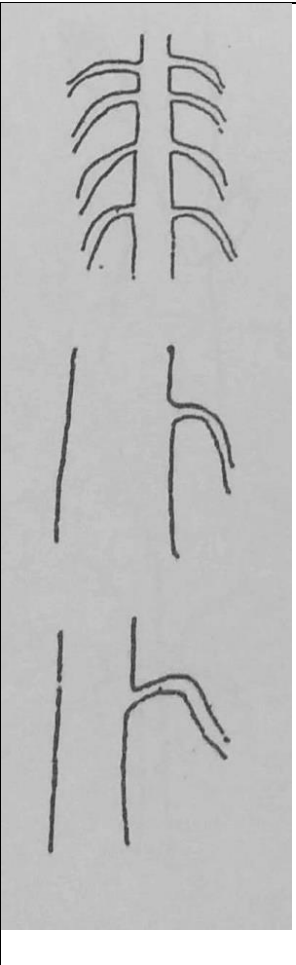
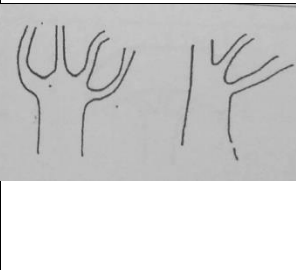
Segi positifnya :

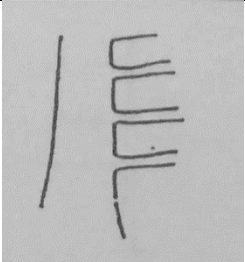
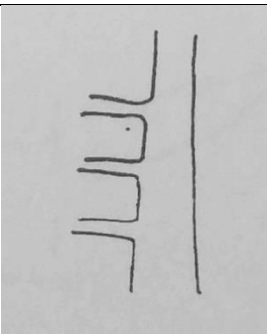
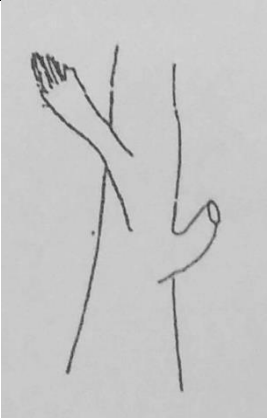
- Ada aktivitas yang kuat sekali
- Ada inisiatif dan kemauan besar

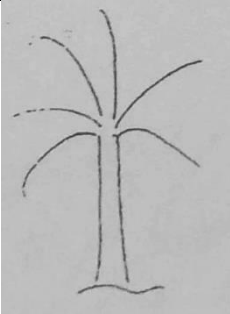
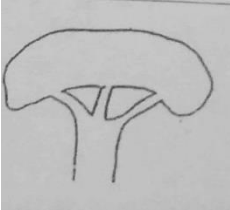
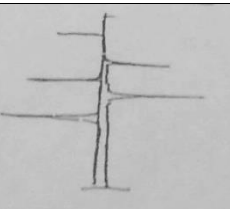
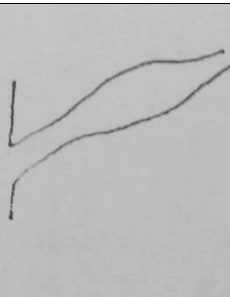


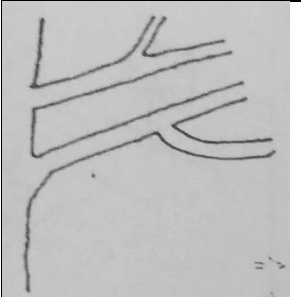
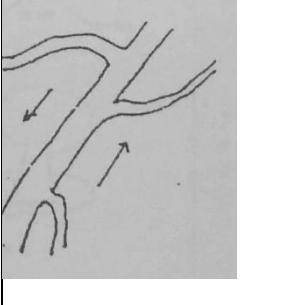
Dahan yang bersilangan, indikasi :

- Sering membuat masalah dengan lingkungan
- Selalu ada konflik antara perasaan dengan pikiran / ambivalensi
- Kontrol diri yang kurang kuat
- Mudah menyesuaikan diri tetapi menimbulkan problem
- Menonjolkan diri tapi self kritiknya kurang, kalo dikritik dari orang lain tidak diterima tapi senang mengkritik
- Jalan pikiran tidak terang
- Pertentangan antara afektivitas dan kontrol diri
- Kurang dapat memutuskan sesuatu

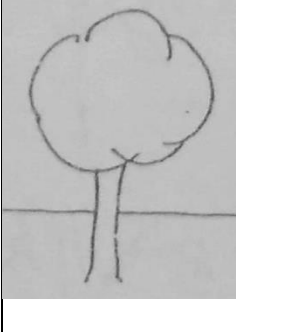
	<p>Dahan yang mengarah ke bawah, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Introvert • Dorongan yang lemah • Tak punya daya tahan • Ada banyak keinginan tetapi tidak dapat dilaksanakan • Defresif dan biasanya terdapat pada orang yang frustrasi <p>Dahan yang ke bawah yang diimbangi dengan batang yang besar, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sifat yang ekspansif • Dorongan yang kuat untuk menyalurkan keinginannya <p>Dahan yang ke bawah yang diimbangi dengan batang yang kecil, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ekstrim untuk abnormal, adanya waham kebesaran • Keinginan terlalu banyak tidak disertai dengan kemampuan
	<p>Arah ke atas, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rajin dan tak kenal batas • Vital aktif <p>Ke kanan atas, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Religius


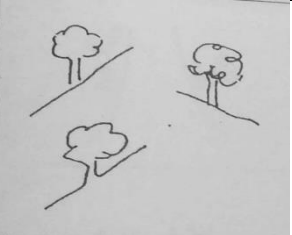
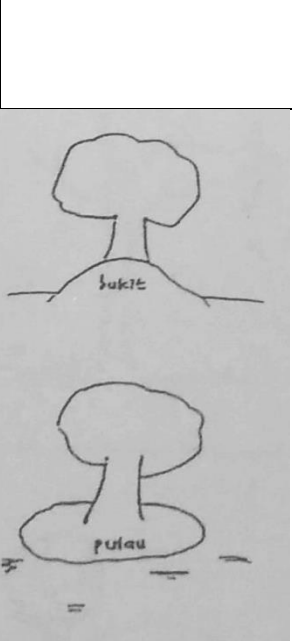
	<p>Dahan yang digambar ke kanan semua, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Aspek religius sangat mempengaruhi dirinya • Nalurnya peka dan ditujukan kepada hal-hal yang religius
	<p>Dahan yang ke kiri semua, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pengalaman di masa lampau sangat mempengaruhi diri • Mudah mengalami frustrasi • Lebih mementingkan hal-hal yang bersifat materiil <p>Bila diimbangi dengan batang yang kecil, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • ortodoks
	<p>Bila dahan dengan tiga dimensi, ada ditengah dan arsir, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kecerdasan tinggi • Originalitas • Mempunyai keberanian <p>Negatifnya :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurang dapat menyesuaikan diri • Mudah menentang hal yang bersifat tradisional • Kepercayaan pada dirinya yang berlebihan

	<p>Dahan dengan satu garis, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bila dibuat oleh anak-anak di usia 10 tahun adalah normal • Anak-anak debil menggambar dahan satu garis sampai usia 14 tahun menunjukkan adanya hambatan dalam perkembangan afek • Sedangkan jika digambar oleh orang dewasa, menunjukkan kecenderungan ke arah regresi atau retardasi
	<p>Dahan dengan dua garis, indikasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jika digambar oleh anak-anak maka menunjukkan suatu stadium dalam proses kematangan afektif
	<p>Dahan yang digambar lurus horizontal, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Masih memerlukan keseimbangan / mencari stabilitas
	<p>Dahan-dahan yang menebal, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Adanya penumpukan atau penimbunan afek / emosi • Energi terlambat dikeluarkan • Menunjukkan debilitas • Pada masa pubertas gambar dahan yang menebal sering dibuat anak-anak normal

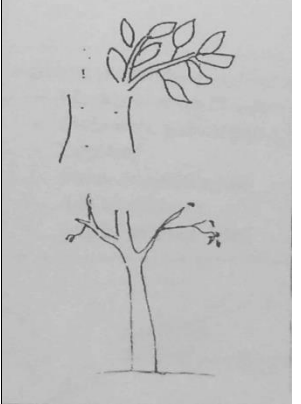
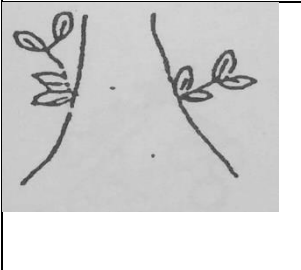
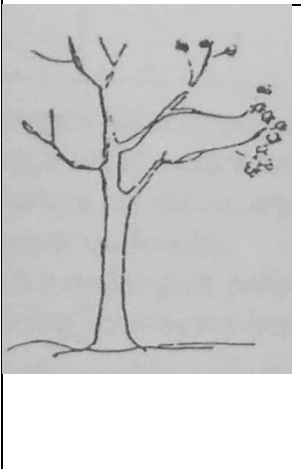
	<p>Dahan yang digambar paralel, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan kuantum energi yang dimobilisir • Kekuatan dorongan
<ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan untuk prestasi secara kuantitatif (banyak), namun bukan berarti tidak ada kualitas • Dapat mencapai prestasi dengan kualitas tinggi tapi harus dengan sekuat tenaga 	
	<p>Dahan-dahan yang digambar berlawanan arah, indikasi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan adanya unsur oposisi • Tidak konsekuen • Penyesuaian diri kurang • Labil, mudah dipengaruhi • Kurang ada kontrol diri
<ul style="list-style-type: none"> • Mudah mengkhayal • Umumnya tidak mempunyai kekuatan untuk menghadapi realitas • Menunjukkan adanya unsur tidak jujur, yang didasarkan atas kepentingan diri dan unsur egoisme 	

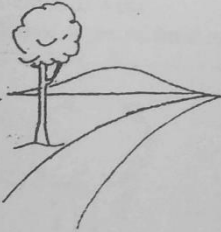

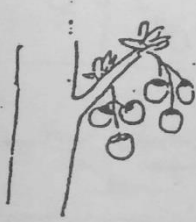
h. DASAR/ GARIS TANAH

	<p>Dahan diatas pangkal pohon (pohon dengan stem basis dibawah tanah tapi digambar tampak):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sifat apatis yang regresif • Keadaan pasif atau suatu keinginan akan sesuatu yang jauh • Tersediri
---	--

	<p>Biasanya pada pasien sanatorium atau orang yang sudah pernah mengalami sesuatu penyakit tertentu sehingga ia perlu hal-hal yang khusus.</p>
	<p>Batang membentuk satu garis dengan akar dan tanah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurang kesadaran • Primitif • Tak ada objektif
	<p>Garis dasar miring (tanahnya miring):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berhati-hati, curiga • Tidak percaya • Ragu-ragu • Kurang kemauan • Penyesuaian diri kurang baik • Menutup diri stabilitas lemah • Perasaan tidak aman
	<p>Batang pohon letaknya diatas bukit / pulau atau diatas lingkaran:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autisme • Merasa dirinya terpencil / terisolir • Menyendiri dalam pergaulan • Besus • Rasa takut • Sok tahu • Ingin dikagumi • Pandangannya sempit • Indikasi sombong

i. HAL-HAL LAIN MENGENAI POHON

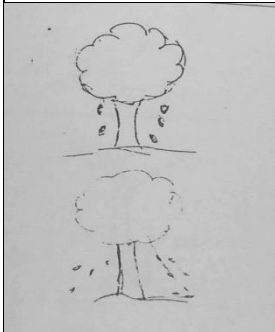
	<p>Pohon yang digambar dengan daun yang nyata (satu per satu):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbakat demokratis • Tajam dalam pengamatan • Senang hal yang lahiriah • Butuh pengakuan (menarik perhatian orang) • Suka dipuja • Kurang riil dalam menghadapi sesuatu • Sering suka menyenangkan hati orang lain • Pergaulan lincah tapi ada tendensi kekanak-anakan (minta perlindungan)
	<p>Gambar pohon dengan strootip (di bawah):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurang cerdas (Nampak pada abnormal) • Penyesuaian diri yang kurang baik • Hambatan cara berpikir
	<p>Bunga:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Narsisme (kepuasan diri sendiri) • Mengagumi diri sendiri • Ingin pengakuan • Kurang tuntas dalam berpikir / tidak berpikir jauh • Kurang berprestasi tapi banyak menonjolkan diri • Ta sepintas lalu • Kepekaan perasaan, emosional • Apabila digamber pria: adanya sensibilitas

	<p>Pohon dan pemandangan / <i>landscap</i></p> <p>Pada anak : wajar</p> <p>Indikasi pada orang dewasa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurang riil, mudah melamun (lari dari realita), meditasi, fantasi besar • Merasa terancam dunia sekitar (mental insecurity) • Mudah dipengaruhi • Defresif, malas, lamban • Mudah takut, mudah capai • Kurang dapat menentukan batas diri dengan lingkungan (kurang punya prinsip)
<p>Apabila pemandangan alam menjadi tema utama:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Merasa dirinya diancam dunia luar • Melamun, kehilangan realitas • Defresif • Tidak ada dorongan • Ada kecemasan • Ada kejemuan, Lelah 	
	<p>Pohon, sarang dan telur burung:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berani bergaul • Suka mengkritik / mengejek • Humor yang menyakitkan • Agresif dan sinis
	<p>Pohon dan buah:</p> <p>Wajar pada anak-anak, pada dewasa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tajam dalam pengamatan • Sombong • Mudah mendemostrasikan sesuatu kemampuan / mempertahankan kedaulatan

- Impulsive dalam keputusannya
- Tidak adanya daya tahan / keuletan (*persistence*)
- Regresi ke arah pubertas
- Ingin lekas mencapai tujuan
- Kurang rill dalam menghadapi masalah
- Butuh sanjungan
- Suka melanggar peraturan
- Sering membesar-besarkan kenyataan.

Bila buah tersebut seperti buah Nangka (misalnya) disamping itu digambar buah jenis lain yang bentuknya beda, ini ada sifat ekstrim, dan mempunyai indikasi:

- Regresi / kekanak-kanakan
- Belum dewasa
- Tidak dapat melihat realita



Pohon + buah / daun / bunga yang berguguran:

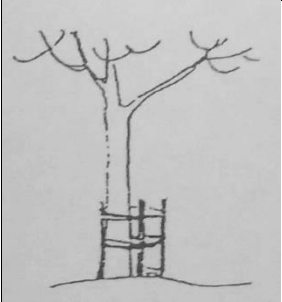
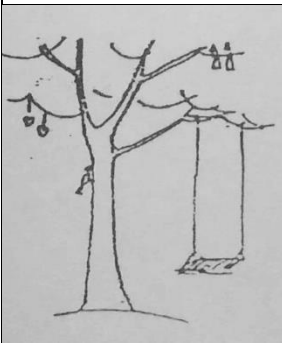
- Adanya traumatis, kehilangan sesuatu
- Sifat putus asa, depresif dan mudah untuk melepaskan tujuan
- Biasanya perasaan mudah tersinggung
- Kurang tabah, kurang tekun

- Mudah mengekspresikan diri
- Kepekaan
- Pelupa, kurang konsentrasi
- Kecenderungan memberikan hadiah-hadiah

Pohon dengan buah yang berjatuhan dalam keadaan-keadaan tertentu bisa menunjukkan:

- Depersonalisasi atau *loss of personality*

	<p>Buah yang digambar dalam mahkota:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Digambar pada anak sampai usia 10 tahun • Digambar oleh orang dewasa yang tunarungu & tunawicara • Arti sama dengan pembahasan sebelumnya
	<p>Buah yang tidak karuan tempatnya:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Debil • Agresif
	<p>Pohon yang dikelilingi rumput:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurang percaya pada diri sendiri • Rasa tergantung • Kurang diakui dengan lingkungan
	<p>Gambar pohon banyak:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Orang yang kaku dalam perasaan • Emosi tidak stabil • Ada gangguan intelek • Sukar mengambil keputusan • Keinginan agar tak diperhatikan oleh lingkungan / orang lain • Ketidakpercayaan pada diri sendiri
	<p>Pohon dan matahari:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Individu butuh bantuan / penerangan karena keraguan dirinya

	<p>Pohon yang dilingkari pagar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kebutuhan akan perasaan aman • Perasaan tidak aman • Kebutuhan akan bimbingan • Tidak adanya kemandirian • Tidak adanya kepercayaan pada diri sendiri • Mencari dan membutuhkan dukungan
	<p>Embel-embel yang secara organis bukan bagian pohon:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Senang membadut dengan unsur-unsur kritik / sinis • Umumnya dibuat oleh anak pra-pubertas (9-10 tahun) dimana oposisi terhadap orang tua belum dinyatakan secara terbuka tetapi dinyatakan dengan sinisme.

CASE STUDY:

Cenderung ke kiri	Egosentris Sibuk dengan masalah sendiri Vitalitas ke dalam
Pohon yang tinggi	Intelegensi baik tapi kurang efektif Ragu-ragu dan pikiran ruwet
<i>Kroon</i> dengan batasan yang jelas	Menutup diri Kurang menyesuaikan dengan dunia sekitar
Daun yang jatuh	Putus asa Melepaskan sesuatu
Trauma di stem	Kejadaan yang menggoncangkan
Rumput	Rasa dependent yang tidak diakui

BAB | TES HTP (*HOUSE 6 | TREE PERSON*)

A. Sejarah Tes HTP

Sejarah dan Perkembangan

The House, Tree, Person (HTP) awalnya dikembangkan oleh Buck dan Hammer pada tahun 1969. Menurut Buck dan Hammer, selain gambar sosok manusia, gambar rumah dan pohon juga cenderung dikaitkan dengan aspek yang relevan dari kepribadian seseorang. HTP memiliki keunggulan dibandingkan DAP, karena tidak hanya mencakup gambar manusia saja tetapi semakin banyak variasi objek yang digambar. Jika rumah, pohon dan orang digambar menjadi satu dalam selembar kertas seperti yang direkomendasikan oleh Burns dan Kaufman (1970), maka gambar tersebut akan menghasilkan cerita yang terintegrasi.

HTP memiliki teknik dua fase, pertama adalah kreatif non-verbal; kedua adalah integrasi gambaran masa lalu. Beberapa hal yang dapat diungkap dalam tes HTP, antara lain:

1. HTP merupakan perangkat proyektif meskipun stimulusnya adalah rumah, pohon dan orang. Buck menganggap HTP adalah gambaran sebagai potret diri.
2. HTP mengukur kecerdasan dari sudut pandang informasi perspektif.
3. Setiap gambar dapat membangkitkan asosiasi sadar dan tidak sadar.

4. Emosi yang ditunjukkan saat menggambar dianggap mewakili emosi dan reaksi terhadap situasi hubungan yang dibutuhkan oleh testee.
5. Interpretasi HTP dipertimbangkan secara lengkap berdasarkan pengetahuan tentang testee, lingkungan masa lalu dan saat ini.
6. Gambar yang diberi warna dapat menunjukkan kepribadian yang lebih dalam lagi.
7. Testee akan menunjukkan indikasi tertentu, seperti:
 - a. Menunjukkan emosi tertentu dengan menghapus secara berlebihan dan menggambar ulang; atau menggambar sesuatu yang menyimpang (aneh);
 - b. Menyajikan gambar yang detail; menghilangkan bagian gambar atau menolak menceritakan gambar secara detail.

B. Administrasi Tes HTP

Pada administrasi tes HTP terdapat hal-hal yang akan dilakukan seperti memahami alat tes HTP, peralatan, persiapan, pemberian instruksi dan memberikan interpretasi pada hasil HTP. Tes HTP dapat disajikan secara individu dan klasikal.

1. Peralatan HTP

- a. Kertas HVS ukuran A4
- b. Pensil HB
- c. Tidak diperkenankan menggunakan penghapus atau penggaris dan alat bantu lainnya (untuk tes klasikal), sedang untuk tes individual diperbolehkan sebab bisa dilakukan observasi
- d. Meja kayu, permukaan meja rata atau bisa dengan menggunakan alas, ruangan tidak banyak dekorasi agar bebas dari stimulus dan pencahayaan cukup
- e. Waktu :
Tidak ada pembatasan waktu, tapi diingatkan untuk segera menyelesaikan setelah 30 menit berlalu.

2. Instruksi HTP

- a. Tuliskan identitas anda (Nama, umur, jenis kelamin, pendidikan)
- b. Gambarlah rumah, pohon dan orang dalam satu kesatuan.

3. Skoring

- a. Interpretasi Formal :

- 1) Proporsi gambar
- 2) Lokasi
- 3) Posisi
- 4) Komposisi
- 5) Penyelesaian

- b. Interpretasi Content :

- 1) Rumah
- 2) Pohon
- 3) Orang

4. Proporsi

- a. Keseluruhan gambar yang relatif kecil menunjukkan perasaan yang tidak mampu dan kecenderungan menarik diri.
- b. Keseluruhan gambar yang terlalu besar dan keseluruhan yang cenderung menekan batas halaman menunjukkan perasaan konstruksi lingkungan.

5. Perpektif

Gambar yang dibingkai secara kaku menunjukkan ketidaksesuaian.

C. Interpretasi

1. Gambar yang sehat

Pada bidang psikologi, hasil interpretasi cenderung fokus pada hal yang bersifat patologis, dan mengesampingkan aspek kepribadian yang lebih stabil dan sehat. Interpretasi didasari pada apa yang “salah” dari

orang tersebut dibandingkan apa yang “benar”. Pada interpretasi, ada sedikit yang menjelaskan mengenai gambar yang sehat, ada pula yang menjelaskan mengenai dorongan-dorongan need hingga dinamika patologis internal dari ketidaksadaran.

Dalam interpretasi, terkadang kerangka teori dan sistem nilai yang terjadi sangat variasi, ada karakteristik tertentu dari kesehatan psikologis yang dipertimbangkan ketika menginterpretasi gambar.

Adapun ciri-ciri gambar yang sehat secara psikologis, ditunjukkan dalam :

a. Harga diri.

Ketika gambar berisi orang, gambar tersebut terintegrasi dan berisi semua detail penting (fitur wajah, batang tubuh, tangan, kaki, lengan). Digambar dengan proporsional dan untuk pria, gambarnya tidak terlalu besar/terlalu kecil. Kualitas garis tegas dan pasti; penampilan dengan sosok yang kuat, kokoh.

b. Keamanan dan kepercayaan diri.

Interpretasi didasarkan dan direpresentasikan sebagai hal yang menyentuh bumi atau lantai. Gambar menempati area tengah kertas dan tidak menempel pada tepi lembaran. Kualitas garis tegas dan kuat. Gambar sering ditampilkan bergerak atau memiliki potensi untuk bergerak. Gambar memiliki lengan, kaki, dan tungkai yang bebas dan memadai untuk mobilitas.

c. Hubungan pribadi.

Hubungan pribadi tertuang dalam gambar dengan menunjukkan beberapa jenis interaksi atau hubungan yang dinamis. Hal-hal yang berhubungan untuk komunikasi yaitu tangan yang terbuka, telinga, mulut dan mata.

d. Keterbukaan.

Sosok dalam gambar berdiri dalam posisi terbuka atau berinteraksi dengan lingkungan secara positif.

Bangunan digambar dengan jendela dan pintu yang dapat diakses oleh lingkungan.

e. Stabilitas dan ketertiban.

Gambar tersebut membentuk gambar yang utuh, dengan bagian yang terintegrasi dan berhubungan dengan cara yang saling melengkapi. Setiap gambar mengandung unsur-unsur esensial dan berhubungan dengan figur lainnya sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh dan teratur.

f. Identitas seksual

Sosok yang digambar sebagai laki-laki atau perempuan. Sosok pertama yang digambar berjenis kelamin sama dengan orang yang menggambar. Semua figur (pria dan wanita) mengandung detail penting dalam diri manusia (gambar, ukuran, dan proporsional dengan gambar lengkap).

2. Pertimbangan Usia

Saat menafsirkan gambar anak kecil, penting untuk mempertimbangkan kemampuan anak pada berbagai tahap perkembangannya.

Pada usia 2 tahun, anak biasanya akan mencoret-coret ketika disajikan dengan kertas dan pensil. Ototnya bergerak tidak terkoordinasi dan acak, meskipun ia dalam membuat titik dan garis. Anak dapat berpindah halaman, mengisi bagian yang tidak terpakai dan biasanya berhasil tinggal di atas kertas.

Pada usia 3 tahun, anak dapat mengeksekusi lingkaran dan garis. Hal awal yang dibuat oleh anak usia 3 tahun adalah objek yang diidentifikasi sering menghasilkan bentuk yang tidak dapat dikenali yang anak dapat memanggil gambar tersebut sebagai "ayah" atau "ibu".

Pada usia 4 tahun, seorang anak dapat mengatur membuat lingkaran secara horizontal dan mampu menambahkan garis ke lingkaran untuk mewakili kaki dan tangan orang. Meskipun anak berusia 4 tahun namun dapat

mengorientasikan dirinya di atas kertas dari kiri ke kanan, perbedaan lainnya atau urutan dalam gambar tidak biasa.

Pada usia 5 tahun, dapat menggunakan kombinasi lingkaran, busur, garis dan titik untuk membuat objek yang familiar. Sebagian besar anak pada usia ini dapat menyilang vertikal dengan garis horizontal.

Pada usia 6 tahun, anak mampu mengintegrasikan gambarnya dan memiliki kontrol motorik halus yang diperlukan untuk mewakili dunia visual lebih akurat. Dia dapat mengorientasikan persegi miring, gambar secara vertikal, dan titik-titik. Pada usia ini, gambar anak adalah statis dan sering tidak berhubungan satu sama lain.

Pada usia 7 tahun, anak telah mampu menghasilkan gambaran yang tertintegrasikan. Dia memiliki keterampilan mental dan motorik halus serta mewakili gambar yang ada dalam pikirannya secara akurat di atas kertas.

D. Pedoman Interpretasi Umum

Pedoman interpretasi umum digunakan untuk mempertimbangkan ketika mengevaluasi setiap gambar proyektif. Terlepas dari gambar mana yang sedang diselesaikan, cara menggambar dan bagaimana menyajikan gambar.

Interpretasi

Penempatan gambar sangat penting. Posisi gambar biasanya berada di tengah halaman. Jika gambar berada pada posisi:

Kiri :

1. Indikasi masa lalu, peristiwa masa lalu
2. Tradisional dalam berpikir
3. Kecenderungan feminin
4. Penindasan perasaan

Kanan :

1. Terlalu cemas tentang keterlibatan
2. Indikasi masa depan, tentang apa yang akan terjadi di masa depan

3. Kontrol intelektual; obsesif, maskulinitas yang dikendalikan intelektual

Kiri atas:

Regresi parah, tidak pernah matang

Bawah kanan :

Depresi, hiperkontrol

Aspek Gambar

1. Rumah

a. Atap - atap teliti: interaksi normal, bijaksana, sensitif dengan lingkungan. Jika detailnya sangat teliti, sifat obsesif kompulsif.

- 1) Bayangan atap yg dalam : kecemasan dalam tingkat fantasi
- 2) Formasi seperti sayap: ide untuk terbang jauh
- 3) Atap setara dan dinding setara : kecenderungan untuk bertindak sebagai fantasi langsung

b. Dinding - indikator ego

- 1) Terlalu ditekankan : upaya mempertahankan kendali
- 2) Garis batas yang lemah : mulai rusaknya kendali ego
- 3) Garis pensil tipis : tidak ingin terlibat
- 4) Break in lines : impuls agresif. Impuls yang mungkin muncul untuk berekspresi tanpa kendali; seseorang rentan terhadap pengaruh dari luar.
- 5) Transparansi : regresi yang ditandai
- 6) Tidak ada garis dinding : seorang maniak, tidak ada kendali atas impuls, pembunuhan
- 7) Dimensi horizontal dinding ditekankan : tidak mampu membawa dominasi pada apapun orientasi, homoseksualitas laten, ekspresi horizontal: rentan terhadap tekanan lingkungan.
- 8) Dimensi vertikal dinding : lebih laten.
- 9) Perspektif ganda: defisit intelektual
 - a) Patologi emosional

- b) Penopang pertahanan yang diproduksi oleh schizoid sebagian besar dari diri sendiri, dan takut mengungkapkan sejak awal. Sebaliknya, mencoba beradaptasi dengan keyakinan tetapi mudah tersinggung tentang sesuatu hal.
- c) Fasad satu dimensi: tidak memberitahukan tentang diri sendiri kepada orang lain. Sebaliknya, mudah tersinggung

c. Ukuran

- 1) Jika kurang detail akan berarti regresi kecil. Kurangnya keterlibatan dalam kenyataan yang diinginkan.
- 2) Kecil dan menarik : perasaan tidak mampu, lingkurang yang tidak bersahabatan.
- 3) Besar : perasaan konflik yang kuat dengan lingkungannya. Menolak ditemukan oleh lingkungan; melepas diri dengan permusuhan.
- 4) Rumah belum ada: melakukan permusuhan dengan seseorang dalam rumah tangga; mengelak;

d. Rumah

Menghindari keinginan untuk menunjukkan diri sendiri sedikit mungkin

e. Pandangan

- 1) Melihat ke bawah di rumah: penolakan rumah
- 2) Pandangan mata cacing : rumah tidak memadai, tujuan tidak dapat dicapai
- 3) Penggunaan objek latar depan : tidak dapat mengakses rumah
- 4) Ditarik : ketidakamanan atau ketergantungan
- 5) Arch - like : ketergantungan pada ibu; tersirat eksibisionisme
- 6) Garis dasar ke atas : masa depan sulit dan banyak perjuangan

- 7) Garis bawah tanah: pesimis, kurang kemauan untuk berusaha

f. Pagar

Penjagaan, lindungi diri dari orang-orang

g. Pintu

Kontak langsung dengan lingkungan.

- 1) Tidak ada pintu: aksesibilitas sulit, hanya dalam kehidupan batin
- 2) Pintu tinggi di luar garis dasar : orang tidak dapat diakses
- 3) Penekanan pada pintu dan engsel: mengakui diri sendiri dengan cara sendiri
- 4) Kenop pintu: lisan dan ketergantungan. Tidak mengizinkan adanya kontak
- 5) Lebih tinggi pintu yang berada di luar garis dasar : semakin besar tingkat keengganan untuk berhubungan.

h. Jendela

Media kontak dengan lingkungan.

- 1) Jendela terlalu besar: permintaan tinggi
- 2) Tidak ada panel, kosong: kecenderungan oposisi; jika jendela ringan dalam sapuan, apatis, perasaan kosong di dalam.
- 3) Bar (batang) di jendela : menjauh
- 4) Lihat dijendela: kewaspadaan, kecurigaan
- 5) Dekorasi daun jendela dan gordena : terkontrol, terlalu defensif
- 6) Titik-titik kecil: mengamati mata
- 7) Jendela dibuat berbeda: disoganisasi, tidak dapat diprediksi
- 8) Penekanan umum pada pintu atau jendela: kemungkinan pre-okupasi lisan

- 9) Jendela oriental dengan menjorok: kecurigaan, ditarik oleh orang-orang paranoid

i. Cerobong asap

- 1) Asap berlimpah : ketegangan batin
- 2) Kanan : tekanan dari masa lalu
- 3) Kiri: tekanan dari situasi saat ini
- 4) Garis tipis: sedikit asimilasi
- 5) Cerobong asap yang terlalu besar: kejantanan, eksibisionisme
- 6) Tidak ada: kesejukan di rumah
- 7) Terhuyung-huyung: pengebirian
- 8) Transparan: upaya maskulin.
- 9) Mengintip: lemah, pengecut, takut keluar di tempat terbuka
- 10) Cerobong besar menjulang di belakang: agresif. laten
- 11) Dengan antena: perlindungan

j. Jalan setapak

Proporsi yang baik, mudah digambar berarti orang tersebut dalam keadaan utuh.

- 1) Panjang: aksesibilitas yang dilonggarkan
- 2) Seperti tangga: impulfis, menjauh, banyak pembentukan reaksi
- 3) Lebar di pintu masuk, sempit ke rumah: tetap menyendiri, ramah di permukaan
- 4) Dengan garis impulsif: kecenderungan untuk terburu-buru; tanpa kontrol dan pandangan ke depan, tidak dapat memprediksi apa yang akan dilakukan selanjutnya
- 5) Besar dan dengan rumah kecil : keramahan.

k. Semak-semak dan pohon

Kecemasan ringan, dapat disalurkan dan terkendali.

l. Detail yang tidak relevan

Kecemasan parah

m. Awan

kecemasan umum

n. Penekanan garasi

besar atau diperkuat, perlu pelepas motor (keinginan keluar rumah)

o. Pintu belakang

Aktivitas sembunyi-sembunyi dan sarat rasa bersalah

p. Kurangnya fungsi:

Realitas relasi yang buruh

q. Aneh

Bingung tidak tahu apa yang dilakukan

r. Tidak konvensional

Skizofrenia ditandai kerentanan

s. Dua gambar selang

Skizoid

2. POHON

Basic dari gambaran diri, menjelaskan tentang ketidaksadaran. Pohon normal memiliki gambar dua dimensi.

Pohon mati : trauma, terluka dan rusak. Pohon penetrasi, seperti batang.

Thallus : ketidakpastian dalam identitas seks.

X-ray : kecenderungan hipokondria yang kuat, kecenderungan bunuh diri yang kuat.

Dua pohon : persaingan saudara kandung, kecemasan.

Buah : tanggungan anak dan ibu/istri

Apel jatuh : penolakan

Rumput dan semak di sekitar pohon : sedikit cemas, tetapi cukup terkendali

a. Batang

Kekuatan dasar, kekuatan ego seseorang.

Digambar pada kertas dominan ke arah atas : fantasi berat

Digambar pada kertas dominan ke arah bawah : depresi, perasaan tidak mampu orang dewasa.

Penguatan garis batang :

- 1) Garis samar : kelemahan, kerusakan
- 2) Sangat tertarik : kecemasan
- 3) Garis vertikal : cenderung membelah
- 4) Bekas luka : peristiwa bekas luka di masa lalu
- 5) Terlalu besar : bereaksi agresif dalam fantasi atau dalam kenyataan
- 6) Sempit di pangkal, besar di ujung : terlalu memaksakan diri
- 7) Bulat : ketergantungan
- 8) Satu dimensi : penyesuaian inferior terhadap kehidupan. Peragu, dapat menjadi depresi

b. Cabang

Sumber daya, kepuasan dari lingkungan. Hubungan antar cabang: seberapa baik

- 1) Fleksibel : fleksibilitas yang lebih baik terhadap lingkungan
- 2) Naungan : kecemasan dalam integrasi dengan lingkungan
- 3) Dua dimensi : permusuhan yang kuat
- 4) Berbalik ke dalam : obsesif
- 5) Terkulai : indikasi depresi
- 6) Terbuka berakhir : kurangnya batas ego, terlibat dengan lengan dan kaki

7) Batas terobosan : potensi agresi luar biasa

c. Akar

Menstabilkan kekuatan kepribadian.

- 1) Akar terungkap : kebutuhan yang tidak terpuaskan
- 2) Ditekankan : kebutuhan besar akan ketergantungan
- 3) Akar seperti cakar, tetapi tidak di tanah : paranoid
- 4) Terpotong : psikopat, potensi bunuh diri
- 5) Akar transparan di bawah tanah: penilaian buruk, defisit mental dasar, ekspresi rasa bersalah atau bertindak diluar dari biasa

d. Daun

Daun mewakili pemenuhan dan kepuasan.

- 1) Digambar dengan baik/detail : obsesif kompulsif yang kuat
- 2) Kasar : kurang cerdas
- 3) Tidak ada : frustrasi, dingin

3. ORANG

Menggambar orang adalah konsep diri yang paling sadar. Reproduksi diri yang sebenarnya dengan kelemahan atau mungkin potret fantasi.

Yang disesuaikan : menggambar orang yang disukainya

Yang kurang disesuaikan : menggambar yang tidak mereka sukai

Yang ambivalen : menggambar apa yang ambivalen bagi mereka.

Gambar dengan otot yang menggembung : kecemasan dengan maskulinitas

Tubuh seperti wajah : digambar oleh psikotik

Pakaian terlalu ditekankan : perlunya memberi kompensasi

Gambar yang diremehkan : sesuatu hal yang disembunyikan

Transparansi : menunjukkan penilaian yang buruk

Garis berulang : keinginan untuk lahir kembali

Batas -batas yang rusak: kurangnya kontrol

Profil

Absolut : menunjukkan kecenderungan paranoid yang kuat (satu tangan, satu kaki)

Profil parsial : kecenderungan paranoid, mengelak, menyendiri, sombong secara sosial, megah.

a. Ukuran

Jika konsep diri kecil (ukurang 2/3 dari kertas)hipotesis dapat diartikan bahwa orang tersebut merasa kecil (tidak memadai) dan menganggap tuntutan lingkungan dengan perasaan rendah diri.

b. Gerakan

Sebuah gambar yang menunjukkan banyak aktivitas: sering digambar oleh individu, pria aktif, hypermaniac, histeria.

Gambar yang menyampaikan kesan kontrol yang sangat kaku dan biasanya rapuh.

Jika gambar lebih mekanis dan sama sekali tidak memiliki implikasi kinestetik, maka harus waspada terhadap tanda-tanda depersonalisasi lainnya dan psikosis.

Duduk atau berbaring: sering menunjukkan tingkat energi yang rendah, kurangnya dorongan, atau kelelahan emosional

c. Distorsi dan kelalaian

Menghilangkan bagian manapun dari gambar menunjukkan bahwa konflik mungkin terjadi berhubungan dengan bagian yang diperlakukan.

Voyeursists : sering menghilangkan mata/ menutupnya Individu dengan konflik seks akan menghilangkan atau mendistorsi yang terkait dengan seksual.

Individu kekanak-kanakan dengan kebutuhan oral biasanya menarik payudara besar.

Keterangan, penghapusan, bayangan dan penguatan semuanya searah dengan distorsi dan emosi, dan harus dieksplorasi yang berhubungan dengan daerah konflik.

d. Bagian

1) Kepala

Umumnya digambar terlebih dahulu : konsep diri terfokus di kepala.

- Jika kepala sangat besar : subjek mungkin sangat grandiose, memiliki aspirasi intelektual atau mungkin memiliki sakit kepala lainnya. Gejala skematis menjadi introspektif atau fantasi.
- Jika kepala dan wajah redup : subjek mungkin sangat mandiri, sadar dan malu.
- Jika kepala ditarik terakhir : kemungkinan gangguan pikiran yang parah dan harus dieksplorasi.
- Jika kepala digambar dengan sangat jelas, kontras dengan sketsa yang samar-samar atau tubuh yang ditolak : subjek mungkin menggunakan fantasi.
- Kepala kecil : menunjukkan obsesif kompulsif, atau inferioritas yang nyata atau penolakan perasaan bersalah.
- Kepala besar pada tubuh kecil : kontrol impuls palsu (katatonik)
- Tubuh besar dan kepala kecil : menunjukkan tindakan impulsif
- Jika bentuknya aneh : delusi
- Kepala datar : menunjukkan perasaan pengebirian intelektual.
- Kepala ke belakang : paranoid
- Garis tepi di kepala : upaya untuk mengendalikan fantasi / reaksi obsesif.
- Orang yang lebih tua mungkin menggambar kepala lebih besar daripada tubuh, hal tersebut menunjukkan efek dari reaksi terhadap arteriosklerosis.
- Fitur - tidak ada fitur : subjek tidak yakin akan identitas diri sendiri.

2) Rambut dan jenggot

- Jika rambut digambar dengan baik : sensitivitas
- Kurangnya rambut : perasaan impotensi atau kurangnya kejantanan. Remaja perempuan akan menekankan rambut.
- Rambut yang sangat teduh : kecemasan tentang fantasi
- Rambut berantakan : kecemasan tentang seksual
- Memberi rambut banyak perhatian (perhiasan) : narsistik atau homoseksual
- Rambut di wajah, jenggot atau kumis : upaya kompensasi kejantanan oleh mereka yang memiliki perasaan ketidakmampuan dalam seksual atau keraguan tentang maskulinitas.

3) Wajah

Diinterpretasikan sebagai penyesuaian sosial.

- Bila terlalu ditekankan : upaya mempertahankan sosial
- Wajah berbayang : menunjukkan depersonalisasi, rasa bersalah

4) Mata

- Jika sangat besar (pada laki-laki) dan memiliki bulu mata : subjek cenderung homoseksual
- Jika besar dalam garis besar tapi pupil dihilangkan atau tidak ada : mengungkapkan rasa bersalah mendalam kaitannya dengan kecenderungan voyeuristik.
- Jika besar dan menatap : paranoid
- Mata berongga : kurang kemampuan untuk menerima rangsangan dari mata
- Mata tertutup : menghindari rangsangan yang tidak menyenangkan
- Menghilangkan mata : halusinasi visual

- Pinpoint eyes atau dot eyes : subjek ingin melihat sesedikit mungkin.
- Mata oriental : kecurigaan.
- Mata waspada dan terlihat : sangat sensitif secara visualisasi.

5) Hidung

Dapat menggambarkan stereotip sosial (phallic simbol)

- Jika ketagihan atau luas : penolakan dan penghinaan
- Sangat besar : perasaan impotensi seksual
- Sangat besar (pada laki-laki) : depresi
- Hidung besar (digambar oleh remaja) : mencoba membangun peran laki-laki tapi merasa tidak memadai
- Tanpa hidung : skizoid (tidak ingin mencium)

6) Mulut dan dagu

Mulut menunjukkan penyesuaian lisan

- Bibir tebal : penekanan lisan
- Gigi : permusuhan lisan
- Mulut yang tersenyum : keinginan untuk sibuk secara sosial tapi terlihat dibuat-buat.
- Mulut satu baris : penolakan lisan
- Tidak ada mulut : perlawanan

Dagu : terkait dengan maskulinitas, sering bersifat sosial daripada seksual

- Kurang ditekankan : impotensi sosial

7) Telinga - jarang detail

- Jika diperbesar atau ditekankan : kemungkinan kerusakan organik pada area pendengaran, halusinasi pendengaran pada paranoid individu; cacat pendengaran, atau konflik homoseksual pasif.

- Jika kurang ditekankan : peka terhadap kritik
- Jika dihilangkan seluruhnya : halusinasi pendengaran

8) Leher - elemen koordinasi

- Leher tipis: dibuat oleh orang-orang skizoid
- Tidak ada leher: kurangnya kontrol

9) Bahu - kekuatan fisik

- Kecil : perasaan rendah diri
- Bulat : seimbang
- Kotak : sikap defensif berlebihan
- Tidak setara : konflik seksual

10) Pinggang - koordinasi pergerakan

Genitalia -ketidakmampuan menyesuaikan diri, masalah seks dan terlihat pada eksibisionis dan psikotik.

- Penekanan berlebihan pada bokong : dapat terlihat pada pria homoseksual
- Kurangnya penutupan panggul : homoseksual laten, dan pasif

Senjata- terkait dengan pengendalian lingkungan

- Lengan sebagai sayap : kecenderungan skizoid
- Lengan kepanjangan : usaha yang terlalu ambisius
- Lengan pendek : tidak ada usaha
- Lengan tipis : tidak ada usaha
- Lengan satu dimensi : perasaan tidak mampu, regresi
- Lebih luas di area tangan : kurang kontrol, impulsif
- Lengan seperti ular : aktivitas mencuri, dengan kantong untuk barang curian
- Lengan putus atau dihilangkan : perasaan dikebiri

- Lengan dibelakang : rasa bersalah tidak ada keinginan untuk bertemu orang
- Tanpa lengan :perasaan tidak mampu yang luar biasa
- Lengan tegang : kekakuan
- Lengan menyebarangi daerah panggul : melankolis, perasaan kehilangan dan potensi seksual
- Lengan melawan tubuh : bertindak melawan lingkungan

11)Tangan

Tangan yang bagus -biasanya ditemukan dalam gambar orang dengan intelegensi diatas rata-rata.

- Tangan sangat teduh : rasa bersalah, masturbasi
- Tangan dikepal : perasaan bermusuhan
- Tangan yang sangat besar : impulsif, canggung dalam pergaulan hubungan.
- Tangan dengan sarung tangan : kekanak-kanakan, tergantung, frustasi, lemah
- Tangan dibelakang : subjek takut akan agresinya sendiri
- Tidak ada tangan : rasa bersalah, perasaan dikebiri
- Jari besar seperti paku, menonjol : tendensi permusuhan
- Tangan garis tanpa jari : sugesti perasaan kehilangan kontrol

12)Kaki - absen, perasaan dikebiri

- Kaki besar : berjuang untuk otonomi
- Terikat bersama : kekauan dan ketegangan dalam hal area seksual
- Sikap berbasis luas, melebarkan kaki : pembangkangan, rasa tidak aman
- Posisi santai, normal : penyesuaian berjalan terasa dipaksakan untuk dicapai

- Lari terkendali: mencoba melarikan diri
- Reaksi panik, terpaksa lari : perasaan dikebiri
- Lutut ditekankan : kecederungan homoseksual (tegang saat berhubungan seks)
- Kaki bergerak mundur : keinginan untuk menjauh dari lingkungan
- Tiptoe : realitas lemah, fantasi
- Seperti jaring : skizoid, permusuhan terlihat pada sosiopat, skizofrenia
- Kaki berbentuk batang : bentuk pembangkangan

13)Pakaian

Penekanan berlebihan pada pakaian memiliki perasaan rendah diri yang diatasi dengan mengkompensasikan melalui ketertarikan fisik.

- Memakai mantel tebal : menunjukkan isolasi terhadap lingkungan pada penderita skizofrenia
- Dasi : adanya masalah maskulinitas
- Tubuh transparan melalui pakaian : memiliki konflik pada dorongan seksual; memiliki kontrol yang buruk terhadap impuls seksual.
- Penekanan berlebihan pada tubuh/ditunjukkan oleh garis tebal : narsisme
- Garis putus-putus untuk tubuh/dengan zona yang terpisah, atau tubuh yang hancur: kemunduran batas usia, memiliki fungsi ego, skizofrenia
- Semua bagian tubuh serupa dengan bentuk tubuh : paranoid, skizofrenia
- Usus digambar : skizofrenia

14)Pertimbangan grafis lainnya.

- Gambar pohon natal atau buah-buahan : histeria
- Menggambar sangat cepat : skizofrenai akut
- Ruang luas dalam menggambar : skizofrenia paranoid

- Bagian bawah halaman yang digunakan : depresi neurotik, depresi psikotik
- Kurang detail : depresi neurotik, depresi psikotik
- Kebingungan dalam menggambar : skizofrenia akut
- Detal berlebihan : neurotik obsesif kompulsif
- Kebersihan : neurotik obsesif kompulsif
- Garis yang diperbaiki : neurosis kecemasan
- Terlalu sering menggunakan bayangan : kecemasan, ketegangan
- Bayangan yang sangat ringan : depresi neurotik, depresi psikotik.

Sudut tajam : skizofrenia paranoid

BAB 7 | TES KINETIC HOUSE TREE PERSON (KHTP)

A. Sejarah dan Perkembangan

KHTP banyak digunakan dalam mengevaluasi status psikologis individu (Burns, 1987), termasuk aspek-aspek seperti konsep diri dan harga diri (Groth-marnat & Robberts, 1998). KHTP merupakan bentuk modifikasi dari gambar HTP, tes KHTP menyediakan interaksi kinetik antara orang, rumah, dan pohon. KHTP banyak digunakan dalam mengevaluasi psikologis individu pada aspek konsep diri dan harga diri (Groth-Marnat & Roberts, 1998).

B. Administrasi Tes KHTP

Pada administrasi tes KHTP terdapat hal-hal yang akan dilakukan seperti memahami alat tes KHTP, peralatan, persiapan, pemberian instruksi dan memberikan interpretasi pada hasil KHTP.

Peralatan KHTP

1. Kertas HVS ukuran A4 (3 lembar untuk 1 testee)
2. Pensil HB
3. Tidak diperkenankan menggunakan penghapus atau penggaris dan alat bantu lainnya (untuk tes klasikal), sedang untuk tes individual diperbolehkan sebab bisa dilakukan observasi
4. Meja kayu, permukaan meja rata atau bisa dengan menggunakan alas, ruangan tidak banyak dekorasi agar bebas dari stimulus dan pencahayaan cukup

5. Waktu :

Tidak ada pembatasan waktu, tapi diingatkan untuk segera menyelesaikan setelah 30 menit berlalu.

C. Instruksi KHTP

“gambarlah sebuah rumah, pohon dan orang lengkap sedang melakukan sesuatu. Gambar orang dengan lengkap bukan gambar kartun atau stick figure”

D. Interpretasi KHTP

Interpretasi KHTP melihat dinamika berdasarkan teori perkembangan motivasi dari Maslow. Interpretasi KHTP ini, pada setiap gambar perlu memperhatikan hal berikut :

- LEVEL 1 : belong to life : keinginan untuk hidup, kelangsungan hidup, keselamatan, keberakaran (rootedness)
- LEVEL 2 : belonging to body : penerimaan tubuh; mencari kontrol terhadap kecanduan dan potensi tubuh
- LEVEL 3 : belonging to society : Pencarian untuk status, kesuksesan, rasa hormat dan kekuasaan
- LEVEL 4 : belonging to self and not self : “Diri” sekarang didefinisikan dengan menyertakan “bukan diri” seperti wanita hamil menerima anaknya; belas kasih, mengasuh, memberi cinta, motivasi
- LEVEL 5 : belonging to self and expanded not self : memberi dan menerima cinta, aktualisasi diri, rasa akan nasib baik dan keberuntungan, kreativitas, perayaan hidup

1. Level Perkembangan Dalam Gambar RUMAH

- **Level 1 : Belonging to life**

Pada tingkat ini penggambar disibukkan dengan pertanyaan untuk bertahan hidup di bumi ini/keinginan untuk mati

- **Approacher** : Rumah adalah tempat utk sebuah keamanan dan keselamatan. Digambarkan dengan struktur benteng/penjara, aksesnya terbatas. Pintu atau kenop pintu hilang. Rumah membuat rasa aman

dari orang2, sebuah tempat perlindungan

- **Avoiders** : Individu mempertimbangkan untuk meninggalkan bumi. Rumah disebut rapuh, membusuk, tua dan lemah. Rumah itu hampadan tampak tidak kekal.

- **LEVEL 2 : belonging to body**
 - **Approacher** : bagian2 rumah ditekankan secara rinci ada cerobong asap, pintu, jendela. Rumah tersebut mungkin diberi simbol2 **seksual**. Rumah tersebut sesual dan mungkin terkesan hedonism.
 - **Avoiders** : bagian2 dihilangkan, dihapus atau disembunyikan. **Bagian** dapat diarsir atau dihindari. Ada keengganannya untuk menggambar rumah.

- **Level 3 : belonging to society-symbol kesuksesan**
 - **Approacher** : Rumah mencerminkan sebuah kebutuhan untuk sukses, status, kekuasaan dan rasa hormat. Pada tingkat ini rumahnya stylish dan terlihat mahal
 - **Avoiders** : rumah tersebut anti sukses. Rumah tidak terlihat mahal/stylish. Sebuah rumah yg tidak seperti pada umumnya di lingkungan sekitarnya.

- **Level 4 : belonging to self and not self**

Pada level ini, rumah menjadi "rumah". Tirainya bukan untuk bersembunyi,, tapi utk menghangatkan dan memperindah. Biasanya ada tambahan bunga dan semak2. pintu masuk tersedia dengan adanya pintu dan kanop pintu. Terkadang cahaya bersinar dari rumah.

- **Level 5 : belonging to self and expanded not self**

Harmonisasi segala bagian rumah, kualitas level 4 ditambahkan sentuhan kreativitas yg memberi kesan menyenangkan

2. Level perkembangan dalam gambar POHON

- Level 1 : Belonging to life

Penerimaan terhadap kekuatan hidup dan energi

- **Approacher** : pohon memiliki kualitas akar berbentuk cakar atau “digali ke dalam”. Pohon tidak ramah : mungkin memiliki 2 duri atau kualitas “ingin menjahi”
- **Avoiders** : pohon mungkin mati atau sekarat. Batangnya sempit dan tidak ada atau jarang ada dedaunan. Cabang dan dedaunan menggantung, rusak atau mati.

- Level 2 : belonging to body

- **Approacher** : pohon mungkin memiliki kualitas sesual, mungkin sebuah penekanan pada tekstur kulit atau dedaunan. Daun atau tungkai bisa berbentuk phallic. Pohon bisa menyerupai phallus karena struktur cabang sebanding dengan batang
- **Avoiders** : pohon mungkin memiliki bagian yg diarsir secara berlebihan, pohon dengan buah yg jatuh, pohon yg tampak kaku

- Level 3 : belong to society

- **Approacher** : pohon yg kuat. Cabang besar, berhias, penuh gaya menjangkau ke luar untuk meraih dan memiliki. Pohonnya tidak seimbang
- **Avoiders** : pohon besar yg muncul secara pasif. Cabang besar tapi tidak menjangkau keluar. Pohon mungkin miring

- Level 4 : belonging to self and not self

Pohon rindang, sehat dan terlihat kesan bisa menjadi tempat berlindung

- Level 5 : belonging to self and expanded not self

Pohon utuh, bergerak ke atas dan ke luar. Cabangnya berkelanjutan, tidak rusak/ terputus. Mungkin ada burung, matahari, gunung yg utuh secara harmonis.

3. Level perkembangan dalam gambar ORANG

- **Level 1 : belonging to life**
 - **Approacher** : penampilan dan ekspresi agresif. Mungkin memiliki fiturparanoid. Figur bisa bersenjata
 - **Avoiders** : wajah mungkin hampa atau wajah kehilangan atau sangat sedih. Orang tampak mati di dalam

- **Level 2 : belonging to body**
 - **Approacher** : tubuh ditekankan dan sensual. Karakteristik sesual sering ditekankan. Mungkin berkesan menggoda. Otot ditekankan pada pria. Figur seksual ditekankan pada wanita, termasuk payudara,, pinggul, dll. “ tubuh yg indah”. Orang berolahraga, jogging, dll.
 - **Avoiders** : tubuh disembunyikan atau bagian dihilangkan atau ditutupi. Malu atau jengan dengan tubuh.

- **Level 3 : belonging to society**
 - **Approacher** : stylish, kesan sukses dan penting. Menunjukkan status dan kebutuhan untuk rasa hormat. Kesesuaian dengan simbol kekuasaan dalam masyarakat
 - **Avoiders** : pakaian kuno, tidak sukses, anti-mainstream

- **Level 4 : belonging to self and not self**

Gambar lengkap dan menunjukkan ekspresi wajah penuh perhatian, penuh kasih sayang. Menunjukkan perilaku kepedulian dan pengasuhan.

- **Level 5 : belonging to self and expanded not self**

Figur digambar utuh, lengkap memberi dan menerima cinta dankeakraban dengan orang lain (dua arah)

BAB

8

TES WARTEGG

A. Sejarah dan Perkembangannya

Berawal dari para ahli dalam aliran psikologi gestalt di Universitas Leipzig yang dipimpin oleh F. Krueger dan F. Sander. Sander menciptakan teknik “Phantasie Test”, subyek dihadapkan pada materi drawing completion test (DCT), yang menghasilkan sifat struktural khas dari subyek. Keberhasilan Sander mendorong Dr. Ehrig Wartegg untuk melanjutkan penelitian tsb, akhirnya menemukan tes wartegg DCT (drawing completion test)/WZT (Wartegg Zeichen Test) yang dipakai sekarang ini.

Wartegg dikembangkan sekitar tahun 1930 oleh Dr. Ehrig Wartegg dalam karyanya *Gestaltung und Character* sebagai suatu outline untuk tipologi tes DCT ini. Tes ini terdiri dari 8 karakter item data berupa bentuk/gambar yang ambigu di tiap 8 kotaknya. Sebagai contoh satu titik atau setengah lingkaran. Tugas untuk testee adalah melanjutkan gambar yang sudah ada tersebut menjadi suatu gambar baru. Hasil yang didapat kemudian dievaluasi baik secara grafologis dan simbolis. Masing-masing bidang tertentu yang tampaknya berisi aspek-aspek yang berbeda dari kepribadian. Hal ini penting untuk apa yang sejauh ini oleh subjek tes yang diterima. Seperti juga dengan tes lain dan validitas yang memadai. Namun demikian dapat, dalam konteks terapi *psychotherapeutischen* atau penjelasan, yang berpengalaman

Psychotherapeuten dengan bantuan dari uji titik awal untuk analisis yang lebih dalam mengalami konflik pasien diberikan.

Wartegg Zeihen Test (WZT) adalah sebuah tes proyeksi sederhana yang berupa setengah kertas ukuran A4 dengan delapan buah kotak yang dibatasi garis tebal. Dalam setiap kotak terdapat rangsang-rangsang tertentu yang masing-masing kotaknya akan memberikan kesan spesifik yang berbeda-beda dan tentu saja reaksi yang berbeda pula sesuai dengan kepribadian orang yang tengah diperiksa.

Tujuan Drawing Completion Test

1. Mengeksplorasi struktur kepribadian dari fungsi dasarnya (emosi, imajinasi, dinamisme, kontrol, dan fungsi realita)
2. Sejauhmana masalah-masalah yang ada “meluas” dalam diri individu.
3. Melihat abnormalitas manusia.

B. Administrasi

Tes wartegg dapat diberikan secara kelompok maupun secara individual. Prosedur penyajian tes ini tidak banyak berbeda dengan alat tes psikologi lainnya. Hanya saja dalam penyajian klasikal atau berkelompok harus dijaga agar tidak terjadi penjiplakan dan peniruan antar sesama subyek. Mengenai waktu pengerjaan, sebenarnya alat tes ini tidak memiliki batasan waktu, hanya saja agar subyek bisa menyelesaikannya dengan cepat dan tidak memberikan kesempatan kepada subyek untuk memperhatikan benda-benda sekitar untuk ditiru ataupun melihat lembar kerja subyek yang lain apabila pelaksanaan tes adalah klasikal.

1. Peralatan tes:

- a Lembar kerja tes Wartegg
- b Pensil HB:

Pensil yang digunakan tidak boleh yang terlalu keras atau terlalu lunak, terlalu runcing atau terlalu tumpul. Perbedaan kekerasan atau ketajaman pensil akan mengakibatkan perbedaan pula pada tekanan dan

kesinambungan garis yang dibuat. Mengakibatkan pula perbedaan pada struktur garis serta pada banyaknya penggunaan shading (pembayangan).

c Karet Penghapus:

Penilaian diagnostik akan bertambah ketika subyek diperkenankan untuk menghapus. Kita ketahui bahwa suatu teknik proyektif harus dilakukan sebebaskan mungkin dari segala macam pembatasan dan larangan. Bila subyek tidak boleh menghapus maka setiap garis yang akan dibuat akan menjadi final sehingga subyek menjadi hati-hati saat menggambar.

d Meja dengan alas yang rata:

Permukaan meja atau apapun yang menjadi alas kerja yang digunakan harus diperhatikan. Karena hal ini mendukung hasil gambar yang dibuat oleh subyek.

2. Instruksi:

Kepada Saudara telah dibagikan lembar tes

Ambillah lembar tes itu dan isilah dengan bolpen:

Nomor : Nomor pemeriksaan Saudara

Nama : Nama lengkap Saudara

Tgl. Lahir : Tanggal, bulan, dan tahun lahir Saudara

Jenis kelamin : Lingkarilah huruf L atau P sesuai dengan jenis kelami Saudara

Tgl. Pmr : Tanggal hari ini (Tester menyebutkan tanggal , bulan, dan tahun pemeriksaan)

Jika sudah selesai, letakkan alat tulis Saudara dan perhatikanlah ke depan.

Pada lembar tes ini kita lihat ada 8 buah kotak (tunjukkan kepada Testee).

Di dalam setiap kotak terdapat sesuatu yang telah ditentukan, yaitu (sambil ditunjukkan oleh tester satu demi satu dari kiri ke kanan. Tidak usah sisebut semuanya, cukup dua saja)

Kotak ini : titik seperti ini

Kotak ini : lengkungan seperti ini

Kotak ini : garis-garis seperti ini

Kotak ini : bujur sangkar seperti ini

Kotak ini : garis-garis seperti ini

Kotak ini : garis-garis seperti ini

Kotak ini : lengkungan titik-titik seperti ini

Kotak ini : lengkungan seperti ini

Tugas Saudara adalah menggambar !

Buatlah satu buah gambar di dalam setiap kotak. Apa yang akan digambar di dalam kotak itu, terserah kepada Saudara. Jadi sesuka hati Saudara, namun sesuatu yang telah ditentukan dalam setiap kotak hendaknya menjadi bagian dari gambar Saudara.

Dengan perkataan lain, ada seseorang yang telah mulai menggambar di dalam kotak itu dan Saudara yang harus menyelesaikannya.

Kotak mana yang akan Saudara gambar lebih dahulu terserah pula kepada Saudara. Pilihlah kotak yang paling mudah Saudara selesaikan. Tiap kali selesai menggambar sebuah kotak, berilah nomor yang menunjukkan urutan menggambar Saudara.

(Tester memberi contoh di papan tulis dengan urutan yang diacak)

Berilah nomor 1, di luar kotak, yang akan menunjukkan bahwa kotak itu yang Saudara gambar pertama.

Berilah nomor 2, di luar kotak, pada kotak yang Saudara gambar berikutnya, demikian seterusnya sesuai dengan keurutan menggambar.

Setelah itu pada bagian lembar tes yang kosong (Tester menunjukkan kepada Testee, apabila tidak terdapat bagian yang kosong dapat menggunakan bagian belakang lembar tes), berilah keterangan tentang gambar itu sesuai dengan urutan menggambar, misalnya:

1. Gambar ____
2. Gambar ____
3. Gambar ____, dan seterusnya. (Tester memberi contoh di papan tulis)

Apabila saudara telah selesai menggambar semua kotak, pilihlah satu gambar yang Saudara anggap paling mudah diselesaikan, satu gambar yang Saudara anggap paling sulit diselesaikan, satu gambar yang paling saudara sukai, dan satu gambar yang paling tidak Saudara sukai, dengan menuliskan simbol berikut di belakang keterangan gambar: (Tester mencontohkan di papan tulis)

M = Gambar paling mudah

S = Gambar paling sulit

+ = Gambar yang paling disukai

- = Gambar yang paling tidak disukai

Saudara harus menggunakan pensil yang kami pinjamkan.

Apakah ada pertanyaan? (Tunggu sebentar)

Waktunya 15 menit (diberitahukan kepada Testee)

...(setelah waktu 15 menit berlalu)...

BERHENTI!! Letakkan pensil Saudara...

Sekarang letakkan lembar tes tersebut di sisi meja yang kosong.

3. Waktu Pengerjaan:

Pada tes ini sebenarnya waktu pengerjaan tidak ditentukan, sehingga subyek dapat menyelesaikan tes dengan santai. Kemudian, lamanya waktu yang dihabiskan subyek untuk menyelesaikan seluruh gambar harus dicatat oleh tester karena hal ini merupakan faktor utama dalam interpretasi. Namun demikian, biasanya tester akan memberikan waktu selama 15 menit untuk menyelesaikannya.

C. Dasar-Dasar Presentasi

Menurut Kinget, pada tes wartegg ini memiliki tiga pendekatan studi mengenai gambar, yaitu melihat gambar dalam hubungannya dengan suatu stimulus atau dengan kualitas-kualitas yang disimbolkan oleh stimulus tersebut. Pendekatan kedua dan yang ketiga adalah menelaah isi gambar yang dibuat dan menelaah cara pelaksanaan dalam menggambar. Suatu gambar akan memiliki isi bila melukiska bagian dari dunia fisik yang nyata seperti rumah, bunga, orang atau pemandangan alam. Ini merupakan manifestasi asosiasi bebas maka ia menyingkapkan orientasi kecenderungan, minat dan fikiran yang menguasai diri subyek. Itulah sumber data proyektif yang didapat oleh tes ini.

1. *Stimulus-Drawing-Stimulation*(hubungan-stimulus-gambar)

a. **Stimulus-1 : titik**

Memiliki karakteristik kecil, ringan, bundar dan sentral. Letaknya yang persis di tengah-tengah menyebabkannya begitu penting dan tak dapat diabaikan, terkecuali kepada subyek yang kurang perseptif atau kurang sensitif.

b. **Simulus-2 : garis kecil bergelombang**

Mensugestikan sesuatu yang hidup, bergerak, bebas, menggelepar, tumbuh, atau mengalir. Kualitas stimulus ini menolak perlakuan seadanya atau penggunaan cara-cara teknikal akan tetapi menghendaki suatu integrasi kedalam sesuatu yang hidup dan dinamik.

c. **Stimulus-3 : tiga garis vertikal yang naik secara teratur**

Mengekspresikan kualitas kekakuan, kekerasan, keteraturan, dan kemajuan. Kualitas-kualitas ini berbaur dan menimbulkan kesan rumit mengenai organisasi yang dinamik, perkembangan bertingkat, konstruksi metodik, dna semacamnya.

d. Stimulus-4 : segiempat/kotak hitam

Tampak berat, utuh, padat menyudut dan statik, mengesankan materi yang keras. Kalau stimulus-3 sekalipun memiliki karakteristik mekanik-tetap memperlihatkan sesuatu yang bertumbuh dan dinamik, stimulus 4 sama sekali diam dan tidak hidup.

e. Stimulus-5 : dua garis miring yang berhadapan

Sangat kuat mengesankan gagasan mengenai konflik dan dinamika. Posisi garis yang lebih panjang menggambarkan sesuatu yang langsung terarah ke atas berhadapan dengan garis pendek yang menghadangnya. Kekakuan garis-garis ini dan posisinya yang saling tegak lurus mensugestikan konstruksi dan pemakaian yang bersifat teknikal.

f. Stimulus-6 : garis-garis horizontal dan vertikal

Sangat apa adanya, kaku, bersahaja, tidak menarik dan tidak memancing inspirasi. Posisinya yang tidak ditengah menyebabkan penyelesaiannya untuk menjadi sesuatu yang berimbang merupakan tugas yang sulit dan memerlukan perencanaan yang sungguh-sungguh.

g. Stimulus-7 : titik-titik membentuk setengah lingkaran

Mengesankan sesuatu yang sangat halus, bundaran yang mungil dan lentur. Menarik hati sekaligus mendatangkan teka-teki dikarenakan strukturnya yang kompleks seperti manik-manik. Aspek stimulus ini yang berstruktur jelas disertai letaknya yang agak tanggung memaksa subyek untuk bekerja berhati-hati.

h. Stimulus-8 : garis lengkung besar

Memiliki kualitas kebundaran dan fleksibilitas yang hidup sebagaimana stimulus 7. Akan tetapi tidak

seperti stimulus 7 yang agak mengganggu dikarenakan kecil dan rumitnya. Stimulus 8 tampak tenang, besar, dan mudah dihadapi. Lengkungnya yang halus mendorong penyelesaian ke bentuk benda hidup sedangkan arah lengkungnya yang menghadap ke bawah serta letaknya dalam kotak mengesankan gagasan sebagai suatu penutup, pelindung, atau tempat berteduh.

Keseluruhan stimuli dapat diklasifikasikan menjadi dua kelompok, yaitu:

- a. Kelompok stimuli yang memiliki kualitas organik atau disebut juga stimuli feminin (stimulus 1, 2, 7, dan 8).
- b. Kelompok stimuli yang memiliki kualitas konstruksi teknik atau disebut juga stimuli maskulin (stimulus 3, 4, 5, dan 6).

Kelompok pertama disebut juga sebagai kelompok feminin dan kelompok kedua disebut sebagai kelompok maskulin. Penamaan ini tidak mengacu kepada simbolisme analitik tetapi sekedar disebabkan oleh afinitas dari pihak wanita yang umumnya tampak lebih besar pada stimulus yang bernuansa organik-emosional dan afinitas lelaki yang biasanya lebih besar pada stimulus bernuansa material-teknikal.

Urutan penggambaran dapat dianggap sebagai indikator kepekaannya terhadap fisiognomi stimulus masing-masing, hal ini dikarenakan subyek diberi kebebasan memilih stimulus yang ingin diselesaikannya lebih dahulu.

2. Content Of The Drawing (isi gambar)

a. Scribblings

Respon corat-coret berupa garis sembarangan, tak teratur atau garis bersilangan. Secara objektif, corat-coret dianggap nonrepresentasional. Akan tetapi kadang-kadang dari komentar atau dari apa yang dikatakan oleh subyek, corat-coret dimaksudkan sebagai representasi

sesuatu atau dimaksudkan untuk memproyeksikan makna tertentu. Oleh karena itu, corat-coret harus diberi skor dari segi kriteria isi yang lain.

Corat-coret dapat dibagi dalam kelompok:

- 1) Motor scribblings (corat-coret motor) dengan ciri utama coretan kasar dan garis silang menyilang dengan liar. Corat-coret ini terjadi akibat gerak otot yang tiba-tiba dan menandakan adanya ketegangan yang hebat, kelemahan kendali psikomotor, dan kecenderungan untuk melakukan kekerasan.
- 2) Esthetic scribblings (corat-coret estetik) dengan ciri utama bentuknya yang lebih halus, lembut dan kadang-kadang gemulai. Corat-coret ini dibuat olehsubyek yang terkondisikan oleh faktor-faktor emosional-imaginatif yang jauh dari jangkauan pemahaman biasa dan tampak berada di luar realitas awam. Apabila disertai dengan banyak penggunaan shading (pembayangan) ringan biasanya dibuat oleh orang yang pasif dan suka melamun yang memiliki tingkat kesadaran dan energi rendah. Bila disertai bayangan yang tebal berarti adanya indikasi watak emosional dan kacau.
- 3) Symbolic Scribblings (corat-coret simbolik) yang mengarah pada kecenderungan akan makna dan susunan tertentu. Corat-coret ini memiliki arti khusus yang tergantung kepada:
 - Keadaan simbol yang diwakili oleh coretan
 - Sejauhmana objek yang disimbolkan dapat dikenali dalam coretan

Corat-coret mengindikasikan gangguan keseimbangan dalam diri. Corat-coret atau gambar yang seperti coret-coretan memperlihatkan predominasi yang berlebihan pada faktor-faktor vital emosional dan biologis atas faktor pengendalian-rasional dan faktor kreatif yang wajar. Dari segi diagnostik, corat-coret

memiliki simptomatik yang tinggi sehingga bisa ada satu saja gambar yang corat-coret dibuat oleh subyek maka sudah merupakan alasan cukup untuk curiga.

b. Abstractions

Gambar yang dikategorikan sebagai abstrak pada pokoknya terdiri dari struktur-struktur garis yang bersifat dekoratif atau intelektual.

1) Symmetrical Decorative Abstractions

Berupa pola-pola geometrik biasa, statik, atau bahkan kaku. Gambar dekoratif dihasilkan dari campuran aktivitas emosional yang menentukan aspek estetika dan faktor-faktor rasional yang menjadikan pola-pola itu tersusun dengan proporsional. Macam emosi yang terungkap lewat abstraksi simetrik sifatnya selalu terkontrol, tersembunyi atau intelektual.

2) Asymmetrical Decorative Abstractions

Berupa garis-garis dan permukaan yang disusun dengan cara bebas, jenaka, dan orisinal. Gambar seperti ini hampir selalu dibuat oleh subyek yang memiliki kecenderungan artistik dan oleh mereka yang terpengaruh oleh semacam bentuk kekurangan yang ingin mereka tutupi dengan cara menunjukkan selera yang bersifat personal dan tidak konvensional. Gambar ini memperlihatkan kelemahan pada aktivitas kemauan rasional dan hampir seluruhnya dikendalikan oleh impuls atau dorongan. Simptom ini semakin jelas bila gambar dibuat dengan sangat hati-hati karena menandakan adanya tendensi-tendensi emosional yang dinyatakan oleh kebebasan kreasi beradu tajam dengan kebutuhan akan kecermatan dan kesempurnaan yang kompulsif.

3) Technical Abstractions

Berupa simbol-simbol intelektual, gambar-gambar geometrik, dan peralatan teknik. Gambar teknikal, meski mengandung unsur intelektualitas belum dapat menjadi bukti adanya kemampuan bekerja dengan materi abstrak atau sistem penalaran, terutama gambar-gambar teknikal dasar seperti bentuk-bentuk geometrik sederhana angka-angka atau huruf-huruf. Predominansi teknikal menunjukkan bahwa aktivitas mental melebihi fungsi emosional akan tetapi memperlihatkan indikasi pada level mana aktivitas mental tersebut terjadi. Bila konfigurasi simptom menunjukkan bahwa emosionalitasnya tidak hilang sama sekali maka penyajian teknikal yang kuat dapat berarti lemahnya integrasi penalaran dan emosi. Bila gambar teknikal berupa isi matematik logik maka dapat dianggap sebagai bukti adanya minat intelektual, sekalipun tidak selalu berarti adanya kapasitas intelektual.

c. Pictures

Gambar piktur merupakan klarifikasi terbesar dan paling bervariasi di samping sangat representasional. Harus dibedakan antara piktur realisme dan piktur fantasi dengan cara melihat sejauhman hubungan antara apa yang digambar dan dunia objektif.

1) **Realisme**, mencakup semua gambar yang menyajikan segala sesuatu dari dunia fisik yang dapat terlihat meliputi:

- **Nature (alam)**

Segala yang memiliki kualitas kehidupan, baik sederhana maupun kompleks. Kategori ini dibagi dua yaitu:

Animate nature (alam animat)

Meliputi semua bentuk manusia dan hewan bagiannya. Manifestasi alam animat yang paling

dasar tampak pada bentuk-bentuk bagian-bagian dari tubuh seperti mata, mulut, atau kepala tanpa badan yaitu kepala tanpa leher. Tingkat kehidupan yang lebih tinggi tampak bila gambar dibuat sepenuhnya sejauh ruang gambar memungkinkan sebagaimana juga pada gambar kepala yang besar, gambar manusia atau hewan dalam keseluruhannya. Pemberian angka sesuai dengan semakin kompleksnya gambar dari fenomena yang primitif sampai kepada yang terurai dan lengkap.

Animat nature merupakan salah satu diantara indeks yang paling langsung mengenai integrasi dan penyesuaian diri subyek. Hal ini merupakan ekspresi karakteristik vital mengenai pengalaman dan perilakunya yang berhubungan dengan kehidupan, yaitu kemampuannya untuk berpartisipasi dan mengidentifikasi diri dengan dunia organik pertumbuhan dan gerakan. Oleh karena itu alam animat merupakan tanda emosionalitas, spontanitas, dan fleksibilitas yang sehat.

Subyek yang gambarnya didominasi oleh alam animat adalah individu yang sosial, aktif, dan cakap dalam banyak hal. Umumnya mereka adalah orang-orang yang penggembira dan periang walaupun banyak juga yang pendiam dan santai.

Tidak adanya gambar berisi alam animat yang dibuat oleh subyek merupakan indikator penting akan sesuatu yang negatif. Biasanya berkaitan dengan kontak dan minat akan kehidupan, atau minat berlebihan terhadap sesuatu yang abstrak dan mekanikal, atau perasaan emosional dan kehangatan yang tidak baik, atau adanya hambatan yang akut.

Inanimate nature (alam inanimat)

Meliputi semua yang lainnya dalam dunia fisik ilmiah, tidak saja tumbuh-tumbuhan melainkan juga gunung, air, awan, dsb. Bentuknya bisa setangkai daun, sekelompok awan, air, bunga sederhana atau sebutir buah, sampai pada gambar lengkap ranting-ranting pohon, atau pemandangan pantai dan lainnya. Sebagaimana alam animat, alam inanimat juga mengekspresikan sikap terhadap kenyataan yang telah terkondisikan secara emosional. Pada alam animat maknanya menyangkut dorongan hidup terhadap asosiasi, identifikasi, dan pergaulan dengan orang, sedangkan emosionalitas yang dinyatakan lebih kepada alam semesta daripada kepada makhluk hidup. Seringkali alam inanimat dibuat oleh mereka yang punya kekayaan emosional karena mereka cenderung merenung dan menghayal. Alam inanimat harus selalu ada dalam gambar yang dibuat oleh wanita karena hal ini menandakan sensibilitas dan afektifitas namun jumlahnya seimbang dengan gambar alam animat. Apabila gambar alam inanimat terlalu banyak maka ini menggambarkan wanita tersebut terlalu peka, cenderung sentimental, dan kurang rasional sehingga kurang mampu menyesuaikan diri. Dalam kasus lain, apabila gambar alam inanimat lebih banyak dari gambar alam animat maka menandakan ketidakmasakan emosi, dan bila ini terjadi pada subyek laki-laki maka merupakan tanda penyimpangan dikarenakan menurunnya keagresifan dan kejantanan.

- Objects (objek)

Semua apa saja yang dibuat oleh manusia, meliputi objek utilitarian (benda yang berguna-

peralatan) dari alat yang sederhana sampai konstruksi monumental dan objek ornamental (hiasan) seperti dekorasi interior atau pakaian.

Objek terbagi lagi kedalam:

Utility (Utilitas)

Merupakan semua benda buatan manusia kecuali benda hias (ornamen). Contohnya adalah buku, gelas, kotak, alat pertukangan, mesin-mesin, jembatan, gedung, meja, sofa, dan semacamnya.

Kuantitatif: penilaian tidak hanya berdasar pada jumlahnya tetapi juga pada ukuran dan tingkat kegunaannya.

Kualitatif: gambar utilitas merupakan indikasi adanya perhatian terhadap hal-hal yang praktis dan konkrit, dan merupakan tanda kewajaran dan kesederhanaan. Apabila gambar dibuat cukup banyak maka dapat ditarik kesimpulan bahwa subyek memiliki penyesuaian yang baik serta memiliki pandangan sehat terhadap kenyataan. Ketiadaan gambar utilitas merupakan ciri rusaknya integrasi intelegensi praktis atau tidak terintegrasinya emosi dalam keseluruhan struktur kepribadian.

Style (Gaya)

Arti gaya bagi suatu objek yaitu merupakan karakter bagi objek yang digambar yang memperlihatkan apakah objek itu memiliki ciri budaya atau ciri industrial, berciri kota atau desa, bersahabat dan hangat atau dingin dan tidak bersahabat. Gaya merupakan indikator emosionalitas, namun yang diungkap adalah bentuk emosionalitas yang terkendali, stabil dan halus. Tidak munculnya gaya dalam gambar merupakan pertanda kelemahan emosional terutama bila gambar yang dibuat kehilangan

konteksnya, dapat juga menandakan emosionalitas yang datar dan primitif. Selain itu, penekanan yang berlebihan pada unsur gaya dan dekoratif hampir selalu menjadi ciri subyek yang emosinya tidak matang yang memiliki sikap naif, puas pada diri sendiri, dan butuh pengakuan.

Ornaments

Merupakan semua gambar obyek nyata yang digunakan sebagai hiasan, permata, dasi, renda-renda, dekorasi interior, vas bunga, potret, dan lain-lain. Tetapi dibedakan dengan pola dekoratif dalam kategori abstraksi, yaitu desain yang tidak jelas kegunaannya.

Ornamen merupakan indikator emosionalitas dalam kepribadian yang berciri orientasi yang sangat tertuju pada realitas. Ornamen berkaitan dengan aspek dekoratif dan aspek fungsinya. Tipe subyek yang menggambar ornamen terutama ornamen pakaian dan tubuh adalah orang biasa yang banyak memperhatikan hal-hal sepele, penampilan dan konformitas sosial. Jarang sekali individu yang memiliki kualitas sosial dan intelektual tinggi menggambar ornamen. Penilaian ornamen harus memperhatikan usia dan jenis kelamin, apabila usia muda dan berjenis kelamin wanita maka dapat berarti perhatian yang alami akan keindahan serta peran feminim yang sehat. Akan tetapi bila banyak ornamen merupakan tanda emosi yang dicampuri oleh kesombongan dan kenaiifan. Apabila digambar subyek dengan usia dewasa khususnya laki-laki maka menunjukkan ketidakmatangan emosional dan tidak tingginya kecerdasan.

2) **Fantasi**, mengacu pada gambar yang unsur-unsurnya berasal dari dunia fisik akan tetapi dikombinasikan menjadi sesuatu yang sesungguhnya tidak ada atau yang tidak dapat diamati. Variasinya dikelompokkan menjadi:

- Fancy (fanshi), yang menyajikan fiksi berupa gambar-gambar karakter yang menyenangkan dan menarik hati sebagaimana ditemui dalam dongeng peri atau mitos. Subyek yang menggambar fanshi termasuk individu yang minatnya sangat beragam dan seringkali memiliki daya romantisme dan petualangan.

Fancy-colored reality

Merupakan ini yang sekalipun termasuk realitas akan tetapi tidak berasal pengalaman langsung subyek, atau berasal dari sesuatu yang telah lewat seperti barang antik, barang dari abad pertengahan, serta sesuatu yang berasal dari tempat yang sangat jauh semisal hutan atau gurun pasir.

Fairy-tale matter

Merupakan karakter-karakter yang berasal dari legenda populer seperti gatot kacam petruk atau tokoh dalam cerita dongeng seperti lutung kasarung.

Mythical figures

Merupakan gambar tokoh mitologi seperti Nyi Roro Kidul atau tokoh yang dipuja seperti Budha dan semacamnya.

Free Fancy

Merupakan gambar yang tidak memiliki dasar budaya, dapat begitu lepas dari realitasnya sehingga menjadi gambar yang tidak representasional, misalnya gambar manusia berkepala ikan.

- Phantasm (khayal), yang menunjuk pada gambar yang penampilan atau maknanya suram, kejam, atau bahkan mengerikan. Contohnya adalah gambar kepala mayat, topeng yang aneh atau gambar setan dan monster. Gambar khayal umumnya membawa penafsiran yang tidak baik. Tiadanya hubungan dengan realitas yang disertai oleh penampilan gambar menyeramkan dan mengancam patut dicurigai. Gambar yang sangat fantastis atau pengulangan secara kompulsif gambar mata melotot atau wajah menyeringai merupakan indikasi adanya gangguan kepribadian. Hal itu sering muncul pada gambar yang dibuat oleh penderita skizofrenia dan individu yang kompulsif, cemas dan tertekan. Gambar bernuansa khayal juga ditemukan pada individu yang mengalami gangguan penyesuaian, penderitaan kecemasan, permusuhan, dan depresi.

- Symbolism (simbolisme), merupakan gambar perlambang yang menyajikan nilai, gagasan dan cita-cita. Hal ini dibedakan dari lambang dan tanda intelektual atau simbol matematika yang dimasukkan kedalam kriteria abstraksi. Gambar simbolik harus dilihat dari dua sudut, yaitu macam nilai atau gagasan yang disajikan, dan media yang dipakai untuk menyajikannya apakah berupa tanda, struktur garis atau obyek. Gambar simbolik pada umumnya mengungkapkan secara langsung unsur-unsur dasar kepribadian seperti nilai yang dianut, tujuan hidup, dan isu-isu yang sangat diperhatikan oleh seseorang. Simbol yang dinyatakan dalam bentuk gambar objek baik animat maupun inanimat lebih bermakna daripada simbolisme yang diekspresikan lewat struktur garis atau sekedar tanda.

Karakteristik gambar meliputi pola modalitas objek yang digambar. Misalnya figur manusia dapat digambar sedang berjalan atau berbaring, ekspresi wajah yang digambar menyenangkan atau sedih. Begitu pula pemandangan atau suatu bangunan digambar dengan karakter tertentu. Karakteristik modalitas meliputi:

- **Physiognomy (fisognomi)** menyangkut semua hal dalam gambar figur manusia yang menceritakan pada pengamat mengenai siapa atau apa yang digambarkan, usia, jenis kelamin, pekerjaan atau sifatnya. Fisiognomi juga berlaku pada figur hewan sepanjang karakteristik yang sesuai atau ciri hewan tertentu dinyatakan atau ditekankan dalam gambar. Evaluasi kuantitatif variabel ini hanya menyangkut taraf atau banyaknya ekspresi fisiognomi tanpa memandang informasi apa yang ditampilkan oleh figur yang digambar. Sedangkan evaluasi kualitatif diungkapkan melalui fenomena fisiognomi seperti ekspresi wajah atau postur, jenis pakaian dan aktivitas yang dilakukan, jenis kelamin, dsb.

Dalam mengenali fisiognomi maka kita perlu memahami adanya *portraits* dan *caricatures* yaitu jenis gambar khusus yang mengungkapkan ekspresi. Potret menggambarkan orang secara jelas, pribadi yang terkenal di duni politik, film, atau olah raga dan biasanya dimaksudkan untuk menyimbolkan nilai orang yang digambar dan bukan penampakan individualnya. Karikatur mewakili orang tertentu mungkin pula tidak. Bedanya dari potret adalah pada penggambaran yang dilebih-lebihkan, adanya kontras dan distorsi yang menimbulkan kesan lucu.

Hal penting dalam studi fisiognomi figur manusia adalah situasi tiadanya organ tertentu, atau justru upaya penonjolan pada organ tersebut. representasi hewan dapat juga mengandung arti simptomatik

sebagaimana pada figur manusia. Jenis hewan, ekspresi keseluruhan atau penonjolan bentuk-bentuk tertentu harus mendapat perhatian.

Nilai khusus potret diri terletak pada ekspresi yang dimunculkan, sebagai cerminan dalam diri.

- **Schematism (skematisme)** yaitu penyederhanaan yang berlebihan pada representasi isi nature (alam). Skematisme adalah variasi khusus dari isi alam yang berciri adanya bentuk-bentuk geometrik atau persegi. Sket yang terlalu banyak atau gambar yang semata-mata merupakan garis besar masuk juga dalam bagian ini. Skematisme merupakan simptom yang tidak baik sekalipun hanya terjadi pada satu diantara dengan gambar yang dibuat. Tidak adanya ciri kelengkungan dan organisasi subyek hidup menjadi ciri skematisme hampir pasti menandakan adanya gangguan emosional.
- **Atmosphere (atmosfir)** menunjuk pada kualitas emosional yang secara tidak langsung diekspresikan oleh gambar, terutama oleh gambar pemandangan atau gambar situasi yang bukan manusia. Atmosfir mengacu pada kualitas gambar yang kompleks dan halus yang mudah dikenal oleh orang yang melihat akan tetapi sulit untuk didefinisikan secara umum. Kualitas atmosfir suatu gambar dihasilkan oleh cara presentasi dan eksekusi yang menghasilkan kualitas perasaan menyeluruh atau mood gambar yang bersangkutan. Kualitas perasaan ini bisa bermacam-macam seperti emosi gembira dan sedih, lucu atau romantis, realistik atau pengkhayal dan sebagainya. Atmosfir bertujuan mengungkap makna alam inanimat dan mengungkap warna emosi dalam berbagai bentuk serta isi.

3. Execution (Eksekusi/Pengerjaan Gambar)

a. Form Level

Pada dasarnya form level berkenaan dengan efek dari suatu kombinasi karakteristik yang menentukan kualitas gambar. Meski begitu, form level yang tinggi tidak selalu berarti gambar yang dibuat dengan keterampilan tinggi atau kecakapan seni yang baik, melainkan lebih merupakan penguasaan alamiah terhadap pensil sebagai alat gambar yang tentu saja tidak lepas dari kendali psikomotor.

b. Garis

1) Intensitas

- Intensitas Kuat

Ciri garis yang kuat intensitasnya adalah bekasnya yang gelap dan dalam yang tampak jelas dari belakang kertas. Termasuk kategori ini adalah garis yang agak kuat, cukup kuat dan terlalu kuat.

Adanya garis kuat menunjukkan bahwa subyek memiliki dorongan vital atau kekuatan yang menyatu yang siap dilepaskan dalam wujud tindakan. Dorongan ini tidak selalu disertai oleh kapasitas atau energi mental. Pada umumnya, semakin kuat garis yang dibuat berarti semakin kuat tendensi material dan perhatian terhadap benda-benda konkret dalam diri subyek, terutama bila ditopang oleh gambar yang banyak mengandung isi utilitas.

- Intensitas Lunak

Gradasi garis lunak berkisar antara cukup lunak, halus, dan sangat lemah. Garis lunak masih terlihat jelas dan karenanya cocok untuk segala macam gambar. Garis halus tampak agak lebih kecil dan kurang jelas sehingga cocok untuk memberi sentuhan atmosfer pada gambar tetapi

tidak cocok untuk menggambar benda yang konkret. Garis lemah adalah garis yang kabur dan tidak tegas sehingga tidak sesuai untuk segala macam gambar.

Penekanan garis yang lunak dapat berarti ekspresi dari energi potensial atau dorongan yang lemah, tapi dapat juga merupakan efek energi yang terkendali. Pada tahap biologis, penekanan yang lunak tidak harus berarti dorongan atau vitalitas yang rendah. Pada tahap psikologis, hal itu dapat mengindikasikan sisi intelektual yaitu orientasi yang kuat pada minat subyek terhadap hal-hal yang bersifat intelektual atau spiritual. Atau juga sisi emosi yaitu kehalusan perasaan, atau pada kekurangmatangan emosional, atau tendensi merendahkan diri atau depresi.

2) Reinforcement (penguatan)

Garis yang dikuatkan tidak sama artinya dengan garis yang dibuat dengan banyak penindihan garis-garis pendek ditempat yang sama. Penguatan adalah duplikasi atau multiplikasi garis yang sama secara utuh, yakni sepanjang garis keseluruhan. Penguatan mungkin tampak disemua gambar sehingga merupakan karakteristik cara subyek menggambar dan dapat pula hanya tampak dalam satu atau dua gambar saja.

Bila penguatan hanya kadang-kadang terjadi, hal itu mungkin disebabkan oleh kesukaran yang dialami oleh subyek dalam menjayikan bagian-bagian tertentu dari obyek yang digambarnya. Namun, bila penguatan selalu timbul secara konsisten sehingga menjadi karakteristik tetap dalam gambar yang dibuat subyek berarti adanya indikasi negatif. Hal itu menandakan ketiadaan spontanitas dan

kecenderungan untuk selalu mengubah perilaku. Pada sisi lain, adanya rasa tidak aman atau kecemasan yang disertai kebutuhan untuk menutupinya. Secara umum, penguatan garis dalam gambar yang dilakukan secara tetap menunjukkan adanya gangguan penyesuaian diri. Lebih jauh, bila intensitasnya lemah, berarti adanya rasa tidak aman dan bila dikombinasikan dengan garis yang dibuat terlalu hati-hati maka penguatan berarti gejala tendensi obsesif-kompulsif.

3) Tipe Garis

- Garis lurus

Garis lurus bentuknya bisa sangat sempurna seakan dibuat dengan bantuan penggaris dan dapat pula sangat jelek. Menurut sifat kelurusannya, yang diperhatikan adalah banyaknya garis lurus yang dibuat dalam gambar. Predominasi garis lurus dalam gambar yang dibuat subyek mencirikan ketajaman perhatian dan pengamatan, kewaspadaan umum, dan adanya fungsi kehendak yang logis. Indikasi integrasi dasar dalam diri subjek ditunjukkan oleh sejumlah garis lurus dalam gambar yang dibuatnya. Ketiadaan atau sangat sedikitnya garis lurus selalu berarti adanya gangguan fungsi kemauan dalam arti tidak memiliki determinasi, konsistensi, atau kemampuan menghadapi kesulitan. Sebaliknya terlalu banyak garis lurus seringkali berarti kekakuan, ketidakmampuannya berkompromi, atau paling tidak berarti adanya keterbatasan kemampuan untuk berhubungan secara menyenangkan.

- Garis lengkung

Garis lengkung terutama yang lentur dan bebas dihasilkan oleh gerak otot yang santai. Bila garis-

garis lengkung muncul dalam gambar lingkaran, spiral, atau busur yang sempurna maka jelas garis lengkung tersebut lebih dihasilkan oleh kontrol otot dan bukan karena santai. Garis lengkung akan lebih bermakna dalam interpretasi bila dibuat oleh subyek guna menyelesaikan stimulus-stimulus mekanik. Garis lengkung merupakan salah satu indikator yang paling pasti bagi emosionalitas, fleksibilitas, dan kemampuan penyesuaian serta pengenalan diri. Segala sesuatu yang berkaitan dengan kehidupan subyek diekspresikan langsung oleh lekuk organik, gerakan, dan keluasan garis lengkung. Garis yang lancar dan meluas menandakan keluasan perasaan. Subyek biasanya bersifat terbuka, bebas, dan ramah pada orang lain. Garis lengkung yang berlebihan menandakan kegairahan sensual dan tendensi manik. Ketiadaan garis lengkung dalam gambar menggambarkan kekakuan emosional dan intelektual yang ekstrim. Umumnya, ini terjadi pada individu yang acuh, permusuhan dan menarik diri.

4) Strokes (sentakan/goresan)

Garis dapat digambar dalam bentuk panjang dan kontinyu atau dalam bentuk sentakan-sentakan pendek yang sedikit banyak saling tindih. Suatu garis mungkin saja belum lengkap tetapi dibuat dengan garisan kontinyu. Pada garis yang tampak kontinyu padahal dibuat dari beberapa goresan pendek, garis seperti ini merupakan salah satu bentuk kontinuitas. Bentuk garis diskontinyu yang terburuk adalah garis yang terputus atau garis yang patah. Gerakan kontinyu dihasilkan oleh gerakan otot yang tak terputus yang merupakan bentuk impuls motorik tanpa hambatan. Goresan yang kontinyu menyajikan kecenderungan diagnostik yang relatif konstan yaitu

adanya spontanitas, keyakinan diri, dan keterusterangan dalam diri subyek. Garis diskontinyu mungkin disebabkan oleh kekhawatiran yang tidak disadari akan diri dan aktivitasnya sendiri atau disebabkan oleh pelepasan impuls motorik tanpa sengaja.

c. Covering (liputan)

Liputan adalah luasnya bidang gambar yang terpakai oleh subjek dan terbagi menjadi:

1) Liputan yang kurang

- Gambar Kecil

Cenderung memiliki nilai simtom negatif yaitu menyatakan keadaan tertekan yang disertai oleh rasa ketidakmampuan atau frustrasi. Kemungkinan subyek mengalami depresi akan semakin besar apabila gambar kecil disertai oleh tekanan garis yang intensitasnya rendah. Bila gambar kecil disertai oleh garis yang kuat maka lebih mungkin berarti adanya hambatan.

- Gambar Kosong

Tiadaanya struktur dan detil sehingga hanya berupa garis besar, atau langkanya penggunaan garis atau penyajian objek gambar yang di luar konteksnya. Gambar kosong dibuat oleh individu yang cenderung kurang emosional, tidak begitu komunikatif dan tidak demonstratif. Hampir semua subyek yang gambarnya berisi komposisi kosong cenderung bersifat teratur dan mudah dipahami, akan tetapi tidak memiliki kehangatan dan spontanitas. Kekosongan lebih baik artinya bila terjdai pada lelaki dibandingkan pada wanita serta lebih baik bila ditemui pada orang dewasa.

2) Liputan yang penuh

- Gambar sedang

Gambar dengan latar belakang menempati bidang yang seimbang. Liputan yang sedang bila didukung oleh variabel diagnostik lain yang berkaitan merupakan pertanda adanya penyesuaian yang baik. Hal itu ditemui pada individu yang memiliki asertifitas yang produktif serta batas-batas ambisi yang realistik.

- Gambar banyak

Merupakan tanda vitalitas dan spontanitas. Bila dikombinasikan dengan garis kuat dapat menjadi tanda adanya kekuatan dorongan yang betul-betul bekerja dalam diri subyek atau adanya semangat dan agresifitas. Bila dalam kombinasinya terdapat alam animat maka pertanda kemampuan menikmati hidup dan berpartisipasi dalam kehidupan secara produktif.

- Gambar yang kompak

Liputan yang sangat banyak adalah liputan yang kompak, memiliki makna yang kurang baik karena pertanda adanya vitalitas yang berlebihan dan kebutuhan akan kesempurnaan dan dominasi yang menghambat proses kemasakan maupun penyesuaian sosial. Dapat juga merupakan ekspresi dari sifat kompulsif dan agresifitas terbuka.

d. Ekspansi

Gambar yang melebar keluar dari kotak yang disediakan. Ekspansi terbagi dua:

- 1) ekspansi alami, gambar yang melebar keluar dan mengesankan perluasan dimensi yang tak terbatas, namun kerangkanya jelas. Ekspansi alami menandakan adanya disposisi akan keterbukaan dan penerimaan.

- 2) Ekspansi Teknikal, menyajikan hanya bagian dari suatu objek yang jelas yang digambarkan dalam kotak atau bingkai. Dengan kata lain, ekspansi ini merupakan bentuk fragmentasi penyajian yang tidak sama dengan gambar suatu bagian. Diagnosis terhadap ekspansi ini lebih mengacu pada komponen vital kepribadian daripada komponen emosional.

e. Konstriksi

Gambar yang terbatas umumnya berupa gambar kecil, sekalipun tidak berarti semua gambar kecil adalah gambar yang terbatas. Konstriksi mengacu pada gambar yang sangat kecil dimana keseluruhan gambar tidak proporsional dengan stimulusnya. Gambar terbatas merupakan ciri individu yang menarik diri, tegang, dan kurang komunikatif. Bila disertai oleh tekanan garis yang kuat menunjukkan gejala agresifitas terpendam, sedangkan bila disertai garis lemah merupakan pertanda adanya kecemasan dan kemiskinan emosional.

f. Shading

1) Intensitas

- Kuat (Dark & Heavy), pembayangan yang kuat mengungkap kecendrungan vital yang kuat mewarnai emosi dengan kehangatan, keingintahuan, dan kegairahan.
- Lemah (Light, Transparent & Subtle), pembayangan yang lemah cenderung ke arah kepekaan yang tinggi yang bersifat sentimental, romantik, dan idealistik.

2) Tekstur

Merupakan kunci untuk memperjelas makna intensitas dan fungsi pembayangan. Tekstur yang halus dengan intensitas sedang merupakan indikator kendali terhadap emosi. Bila teksturnya tidak halus

namun tidak juga kasar disertai oleh intensitas yang sedang atau ringan maka kemungkinan adanya depresi atau semacam bentuk gangguan neurotik pasif. Bila tekstur memperlihatkan pola yang dibentuk oleh garis-garis lurus maka berarti adanya intelektualitas kaku yang mengatasi emosi. Tekstur yang bergulung dapat berarti vitalitas yang berlebihan atau berarti ketegangan dalam konflik.

3) Fungsi

Beberapa sentuhan yang baik dalam berbagai intensitas merupakan tanda yang positif yang mengarah kepada potensial emosi yang kaya. Penggunaan pembayangan yang berlebihan, tidak layak dan tidak relevan merupakan indikasi negatif.

g. Komposisi

1) Keseluruhan dan bagian

Gambar keseluruhan terdiri dari seorang manusia, sebuah rumah, suatu pemandangan dan sebagainya. Sedangkan gambar bagian terdiri dari sebuah telinga, sebuah jendela, sebuah roda, dsb. Signifikansi dari satu keseluruhan disimpulkan langsung dari kontrasnya dengan suatu bagian. Dengan demikian suatu keseluruhan dianggap sebagai tendensi ke arah integrasi dan keseimbangan yang memuaskan. Gambar bagian yang lepas konteks menjadi pertanda adanya kerusakan integrasi emosional, vital dasar, dan kekuatan pengendali rasional.

2) Konteks dan isolasi

Konteks mengacu pada apapun yang mengelilingi objek yang dibentuk oleh stimuli. Konteks dicapai melalui dua cara yaitu:

- Integrasi, bila objeknya dipadukan ke dalam alam atau tempatnya yang biasa.

- Multiplikasi, bila objeknya diulangi beberapa kali atau bila beberapa objek lain yang berkaitan ditambahkan pada gambar.

Isolasi berarti tiadanya teman dalam tema yang berisi objek gambar. Objek-objek yang terisolasi tanpa apapun juga disekelilingnya yang dapat memperkaya maknanya akan tampak telanjang, dingin, rusak, atau bahkan tidak nyata. Hal ini merefleksikan sikap subyek yang hubungannya dengan dunia luar terbatas pada hal-hal yang sempit.

h. Detail

Konsep ini mengacu pada penyajian organ atau bagian dari objek yang berupa benda hidup atau benda buatan manusia, dan tidak berlaku pada pola-pola abstrak. Pada pola abstrak, detil merupakan bentuk susunan dua dimensi. Gambar-gambar yang memperlihatkan cukup banyak detil yang digunakan dengan benar menunjukkan bahwa subjek memiliki imajinasi yang jelas dan terang mengenai hal-hal di luar dirinya. Detil menunjuk pada suatu dominansi orientasi praktis pada segi persepsi, inteligensi, dan aktivitas.

Bila detil hanya terbatas pada hal-hal yang pokok saja maka dapat dianggap sebagai indikasi bahwa subjek memiliki kombinasi logika dan kepraktisan yang baik. Bila jumlah detil melebihi keperluan, maknanya tidak berubah. Bahkan detil yang banyak pun masih biasa dan dapat diterima pada subjek yang berusia muda dan wanita, karena dianggap mengungkap keakraban alami mereka akan hal-hal yang konkret. Detil yang berlebihan menjadi pertanda negatif berupa kebutuhan kekanak-kanakan untuk memperlihatkan sesuatu, kehebatan dan prestasi semu, atau adanya tendensi kompulsif untuk serta lengkap dan menonjolkan hal-hal yang sepele. Gambar yang tidak ada detil di dalamnya biasanya

dibuat oleh subjek yang kapasitas intelektualnya sedang dan emosinya mudah terpancing.

i. Organisasi

Organisasi berarti cara dan derajat penggambaran struktur objek yang sesungguhnya. Organisasi dapat muncul dalam dua level yaitu:

- 1) Level rendah, adalah gambar dua dimensi umumnya terdapat pada gambar abstrak terutama tipe dekoratif dan semua objek yang ditampilkan permukaannya.
- 2) Level tinggi, adalah gambar tiga dimensi mencakup semua gambar yang disajikan sisi kedalamnya. Organisasi tiga dimensi mengandung dua level kesukaran teknikal, yaitu gambar dengan intensitas pembayangan dan garis, lalu gambar yang menggunakan garis-garis linear.

Penggunaan organisasi dalam gambar menunjukkan adanya penggunaan subjek akan prinsip, memahami dan memvisualisasikan hubungan yang kompleks. Tidak adanya organisasi dalam gambar tidak berarti sebaliknya, terlebih gambar yang dibuat dalam waktu singkat.

j. Repetisi, Duplikasi, dan Pengulangan

Duplikasi mengacu pada penyusunan unsur-unsur yang diulangi menurut suatu pola simetris yang ketat. Apabila repetisi mengacu pada muncul kembalinya unsur yang sama dalam satu gambar, dan duplikasi mengacu pada repetisi dalam satu pola, maka pengulangan mengacu pada kemunculan kembali tema yang sama dalam satu rangkaian gambar. Dari segi fungsi intelektual, keseragaman menjadi pertanda kurangnya asosiasi, gangguan keluwesan dan monilitas mental, kelangkaan orisinalitas dan kecenderungan ke arah ketekunan. Dari segi perilaku dan aktivitas

menunjukkan ketiadaan otonomi dan inisiatif yang kreatif, dan kadang-kadang menunjukkan kepatuhan dan kemudahan untuk dikendalikan.

k. Variasi

Pengertian variasi mengacu pada aspek-aspek mode suatu isi dan bukan pada aspek eksekusi gambarnya. Variasi dianggap segala gejala yang baik yang menandakan adanya keragaman minat, kemudahan berekspresi, kesenangan berkreasi, fleksibilitas intelektual, dan kadang-kadang juga fleksibilitas emosional serta kemampuan beradaptasi.

l. Closure

Sebagian subjek memiliki kecenderungan untuk membuat garis yang mengurung atau mengelilingi stimulus atau meletakkan stimulus di tengah struktur gambar sehingga menjadi bagian dari gambarnya seakan-akan mengkhawatirkan kalau stimulus itu lepas. Klosur mengekspresikan adanya kebutuhan untuk menahan, memusatkan perhatian, melindungi, atau untuk mengasingkan. Kebanyakan klosur ditemukan pada gambar yang dibuat oleh subjek yang berkepribadian statis, kurang komunikatif, dan kurang bebas.

m. Orientasi

Orientasi adalah komposisi khusus gambar pada garis menyudut sehingga menghasilkan efek “menuju ke depan”. Orientasi dapat terjadi pada gambar yang isinya representasional maupun yang isinya non representasional. Kecenderungan umum makna orientasi adalah baik, selama cukup disajikannya. apabila hanya sedikit maka tidak ada artinya. Orientasi merupakan suatu ekspresi dinamisme yang kuat dan tidak ragu-ragu. Pada umumnya, subjek yang gambarnya

menunjukkan kecenderungan orientasi memiliki sikap positif terhadap hidup dan permasalahannya serta memiliki ambisi yang sehat.

n. Carefulness (kehati-hatian)

Konsep ini mencakup sejumlah karakteristik seperti kualitas garis (sangat lurus atau lengkung), kelengkapan kontur, ketepatan sudut, kesimetrisan bagian-bagian, keteraturan urutan bagian-bagian tertentu, kehalusan pembayangan yang memberi aspek kehalusan gambar. Kehati-hatian lebih merupakan segi teknis, bersifat material dan mencerminkan adanya usaha dan kesengajaan. Umumnya, kehati-hatian menjadi pertanda sifat yang diinginkan seperti penuh semangat, ketelitian, terpercaya dan waspada. Dapat pula berarti kecenderungan yang tidak baik seperti terlalu hati-hati, kompulsif, ingin sempurna dan tidak toleran.

o. Casualness (kasual/bebas/informal)

Cara menggambar yang bebas, informal, terkadang tidak bergaya, terkadang asal saja, yang dapat memperkaya atau merusak gambar tergantung pada banyak faktor. Kausalnes dalam taraf sedang maka diagnosis umumnya adalah kemampuan penyesuaian diri, relaksasi, spontanitas, dan toleransi. Bila kausalnes menjadi semakin inkoheren dan semaunya maka maknanya hampir dipastikan sebagai tanda kondisi serius dalam fungsi kendali dan pengarahannya diri atau pertanda gangguan emosional bertipe aktif.

p. Movement (gerakan)

Bentuk-bentuk gerakan adalah:

- 1) Nonobjektif, tercakup dalam coret-coret. Gerakan ini menunjukkan adanya impuls yang kuat yang tidak bertahan lama, adanya keberanian yang sulit

diramalkan, dan adanya kecenderungan tindakan agresif.

- 2) Kosmik, tampak pada gambar putaran awan dan langit, petir, hujan dan sinar matahari, gunung berapi, pohon yang diterjang angin, berndera berkibar. Gerakan kosmik yang diekspresikan dalam isi yang sulit dimengerti merupakan pertanda yang kurang baik terutama bila menggambar fenomena kekerasan seperti badai laut atau petir menyambar). Gambar tersebut menggambarkan subjek dengan emosi yang kuat dan mudah dibangkitkan, berfikir kurang jernih dan efisien, yang biasanya agar tegang dalam menghadapi tes.
- 3) Tindakan mekanik, mencakup objek yang jelas dan memperlihatkan fungsi sebenarnya seperti gerakan mobil yang digambarkan oleh asap. Gerakan mekanik secara diagnostik dianggap baik karena menunjukkan minat, preokupasi, dan aspirasi subjek. Namun bila gerakan mekanik banyak disajikan, ini berkaitan dengan overaktivitas atau keinginan yang terlalu kuat untuk berprestasi, terutama bisa dikombinasikan dengan kehati-hatian yang tinggi. Bahkan gambar yang dibuat sampai ke luar kotak dapat merupakan pertanda kerusakan keseimbangan antara dorongan vital dan psikomotor atau kendali umum dan menandakan pula ketiadaan pertimbangan akan batasan.
- 4) Aktivitas manusia, adalah bentuk gerakan yang paling signifikan. Aspek yang harus diperhatikan adalah jenis aktivitasnya apakah sosial, rekreasi, atau kerja, dsb. Apabila gambarnya merupakan aktivitas kelompok maka harus diperhatikan hubungan yang terjadi diantara anggota kelompok, apakah otoriter, kesetaraan, agresif, kompetitif, kooperatif, dsb.

q. Originality (orisinalitas)

Gambar ini jarang terjadi, karena ini merupakan gambar yang uni dan tidak biasa. Dalam menentukan orisinalitas gambar diperlukan kondisi seperti harus memiliki makna khusus dan hubungan dengan stimulus harus sangat baik. Kemampuan untuk mengintegrasikan stimulus tertentu dalam keseluruhan orisinalitas tampaknya mengindikasikan kekayaan intelektual yang diwarnai oleh emosi. Orisinalitas semata tidak dapat dijadikan indikator intelektual yang reliabel karena gambar orisinal belum tentu ditemui pada individu yang pintar.

r. Popularity (popularitas)

Gambar populer adalah gambar yang sering dan biasa dibuat oleh kebanyakan subjek. Gambar inipun harus menampilkan makna dan disesuaikan dengan kualitas stimulusnya. Ketiadaan gambar yang populer dalam keseluruhan seri menandakan adanya suatu keadaan yang khusus dalam diri subjek dan juga bisa berarti adanya gangguan, kecuali bila gambarnya merupakan pola dekoratif sederhana. Sebaliknya bila terdapat banyak gambar populer maka menunjukkan kepribadian yang datar, primitif, dan sederhana. Dapat juga berkaitan dengan kesederhanaan, apa adanya, dan mudah menyesuaikan diri.

s. Clearness-Vagueness (kejelasan-kekaburan)

Kejelasan menunjuk pada gambar yang menampilkan karakter kecermatan dan kesinambungan garis yang baik dan lengkap. Sedangkan kekaburan menunjuk pada gambar dengan garis lemah dan coret-coretan tidak jelas. Gambar yang jelas menandai adanya persepsi dan perhatian yang tajam disertai kemampuan mengorganisasikan. Sebaliknya gambar yang kabur

umumnya menggambarkan individu yang cenderung terlibat masalah dan penyesuaian sosialnya kurang baik.

t. Consistency-Inconsistency (konsistensi-inkonsistensi)

Konsep ini berlaku pada gambar sebagai satu seri. Konsistensi tampak pada karakter garis yang digunakan, intensitas dan kesinambungannya. Penuh atau kosong, terbatas atau meluas. Konsistensi dalam gambar menunjukkan keseimbangan suasana hati dan perilaku. Inkonsistensi menunjuk pada pribadi yang mudah berubah suasana hatinya, sulit diramalkan, dan biasanya tidak dapat dipercaya.

D. Interpretasi Tes Wartegg

Dalam membuat laporan tes wartegg ini maka terdapat hal-hal yang harus diuraikan seperti:

1. Profil kepribadian

EMOTION	Outgoing	Animate Nature, Physiognomy, Ekspansion, Curves, Casualness
	Seclusive	Inanimate, Atmosphere, Soft Lines, Symetric, Abstraction, Shading, Parts, Scribbles, Schematism
IMAGINATION	Combinative	Physiognomy, Ornaments, Style, Organization, Symmetric, Abstraction
	Creative	Expansion, Fantasy (fancy, phantasm, symbolism), Originality, Asymmetric Abstraction, Dark Shading
INTELLECT	Practical	Objects (Utility & Ornaments), Detail
	Speculative	Organization, Technical Abstraction

ACTIVITY	Dynamic	Animate Nature, Movement, Fullness, String Pressure, Carefulness, Closure, Duplication, Repetition
	Controlled	Emptiness, Constriction, Straight Lines, Strong Pressure, Carefulness, Closure, Duplication, Repetition

2. Individualisasi diagnosis

a Data pribadi:

- Jenis kelamin
- Usia
- Pekerjaan/pendidikan

b Material:

- Waktu pengerjaan

Biasanya subjek menyelesaikan dalam waktu 15-20 menit, dan bila membutuhkan waktu lama tentunya akan menjadi penilaian tersendiri.

- Analisis profil
- Urutan menggambar

Urutan menggambar yang perlu diperhatikan:

- ❖ Kesukaan akan stimulus feminin atau maskulin yang sangat menonjol.
- ❖ Kontradiksi antara *order of execution* yang memilih satu kelompok stimuli dengan *stimulus drawing relation* yang memilih kelompok stimulus lain.
- ❖ Pilihan urutan yang lugu, yang mengikuti saja urutan kotak-kotak yang tersedia walaupun diberi kebebasan untuk menentukan mana kotak yang dikerjakan terlebih dahulu.
- ❖ Terpencar, bergantian anatar stimulus feminin dan stimulus maskulin. Hal ini mungkin menunjukkan

keluwsan dan mungkin pula menandakan inkonsistensi, tergantung pada konteks data.

- Kriteria yang tidak muncul
- Nonscored criteria
- Particularities

Menurut Wartegg, 8 elemen grafis memiliki fungsi arketipe yang mengandung kemampuan universal untuk menggugah pengalaman di alam bawah sadar manusia (Crisi - Psy, 2010).

Tabel 8 Elemen Grafis

No.	Tampilan Perseptif	Karakter yang Menggugah	Makna Diagnostik
1.	Titik tepat ada di tengah	Sentralitas	Evaluasi diri
2.	Garis bergelombang, bulat di ujung	Vitalitas	Relasi objek wanita
3.	Tiga garis yang semakin meninggi	Tindakan yang terarah	Tingkatan aktivitas
4.	Kotak kecil hitam	Tingkat stabilitas	Relasi objek pria
5.	Dua garis yang berlawanan, orientasi kontradiktif	Mengatasi kontraproduktif	Energi agresi
6.	Dua garis yang berada pada sudut yang tepat	Penyatuan sintesis	Hubungan dengan realitas
7.	Titik-titik yang membentuk setengah lingkaran	Kelembutan	Energi seksual
8.	Garis lengkung menghadap ke bawah	Memutar dan menutup	Sosialisasi

BAB 9

THEMATIC APPERCEPTION TES (TAT)

A. Sejarah dan Perkembangan

Thematic Apperception Test (TAT) adalah suatu teknik proyeksi yang digunakan untuk mengungkap dinamika kepribadian, yang menampakkan diri dalam hubungan interpersonal dan dalam apersepsi terhadap lingkungan. Dengan teknik ini seorang interpreter yang mahir dapat mengungkap dorongan-dorongan emosi, sentimen, kompleks, dan konflik-konflik pribadi yang dominan.

Di dalam tes proyeksi, TAT menempati urutan kedua setelah Tes Rorschach (Tes Ro). Dengan Tes Ro dapat diestimasi besarnya kecemasan dan adanya kebutuhan-kebutuhan. Sedangkan dengan TAT dapat diajukan hipotesis kerja (*working hypothesis*) mengenai hal-hal yang dicemaskan dan hirarki kebutuhan yang dimiliki oleh testi.

Prosedur pengumpulan data TAT dilakukan dengan jalan menyajikan serangkaian gambar kepada testi. Testi diminta untuk tanpa persiapan membuat cerita mengenai gambar-gambar yang ditunjukkan tersebut. Dalam usaha menyusun cerita-cerita inilah komponen kepribadian memegang peranan penting, karena adanya dua kecenderungan:

- 1) kecenderungan bahwa orang akan menginterpretasikan sesuatu yang tidak jelas mengenai pengalaman masa lalunya dan kebutuhan-kebutuhan masa kininya;
- 2) kecenderungan orang ketika membuat cerita untuk mengambil bahan dari perbendaharaan pengalamannya dan mengekspresikan rasa senang atau tidak senang, maupun

kebutuhannya baik yang disadari maupun yang tidak disadari.

Orang dapat diperintahkan untuk membuat cerita begitu saja. Namun demikian, gambar sebagai stimuli pemancing cerita dapat lebih efektif untuk mengunggah imajinasi. Selain itu gambar dapat memaksa pembuat cerita menangani dengan caranya sendiri permasalahan yang disajikan. Gambar sebagai stimuli yang disajikan juga dapat distandarisasi.

Gambar-gambar yang dipilih sebagai perangkat stimuli TAT (Murray) telah diujicobakan sehingga telah terpilih gambar-gambar yang efektif. Menurut pengalaman, gambar-gambar lebih efektif mengungkap kepribadian testi bila sebagian besar mengandung gambaran orang yang sejenis dan sebaya dengan testi.

Usia Testi

Perangkat gambar TAT yang disiapkan oleh Murray disediakan untuk anak laki-laki dan perempuan usia 4 - 14 tahun. Selain itu juga tersedia perangkat gambar untuk pria dan wanita usia 14 tahun ke atas. Variasi gambar-gambar semacam TAT kini telah banyak digunakan dengan menyesuaikan usia dan budaya.

Penyajian Tes

Seperti umumnya penyajian tes, raport tester - testi diperlukan. Suasana hendaknya dibuat sedemikian rupa sehingga testi merasa mendapatkan simpati dan penerimaan, niat baik dan penghargaan dari tester sehingga memicu timbulnya kreativitas testi. Kreativitas sendiri sulit berkembang pada suasana yang kaku, dingin, formal dan terlalu menuntut.

Prosedur baku dilakukan saat tes dilakukan secara individual. Tester memberikan petunjuk pelaksanaan tugas dan menyajikan gambar satu per satu. Testi menanggapi secara verbal setiap gambar yang disajikan, sedangkan tester mencatat atau merekam semua tanggapan terhadap gambar pertama sampai tes berakhir. Sebaiknya disediakan tempat duduk tegak, tester dan testi duduk berhadapan sehingga komunikasi lancar.

Murray menyarankan disajikannya ke 20 kartu dalam 2 sesi. Sesi pertama menyajikan seri pertama (kartu 1 - 10) terlebih dahulu. Selang minimal satu hari atau lebih disajikan seri kedua (kartu 11 - 20). Testi tidak diberitahu bahwa akan ada penyajian sesi kedua, agar ia tidak mempersiapkan diri

sebelumnya. Penyajian seluruh kartu dalam sidang tunggal akan menimbulkan kelelahan dan berakibat cerita menjadi datar dan tidak berisi.

B. Instruksi Penyajian

Ini adalah tes daya khayal, yang merupakan suatu bentuk tes kecerdasan. Saya akan menyajikan beberapa gambar satu demi satu. Tugas anda ialah membuat suatu cerita untuk tiap-tiap gambar. Buatlah cerita itu sedramatis mungkin. Ceritakan peristiwa apa yang terjadi sebelum kejadian yang dilukiskan dalam gambar tersebut, ceritakan kejadian yang sedang berlangsung pada gambar tersebut, apa yang dirasakan dan dipikirkan oleh para pelakunya, dan berikan akhir ceritanya. Anda katakan secara langsung saja apa yang ada dalam pikiran anda. Apakah anda sudah memahami instruksi saya? Anda dapat memanfaatkan sekitar lima menit untuk tiap-tiap gambar. Inilah gambar pertama.

Instruksi kartu 16

Mari kita lihat, apa yang dapat anda bayangkan dari kartu kosong ini. Bayangkan ada gambar di kartu kosong ini, dan buatlah cerita dengan gambar tersebut.

Beberapa ahli menyarankan agar pernyataan “yang merupakan suatu bentuk tes kecerdasan” dihilangkan. Pada umumnya, penghilangan ini tidak dapat merugikan, bahkan menghindarkan tester dari pertanyaan-pertanyaan mengenai hasil tes kecerdasan.

Pokok-pokok yang harus disampaikan kepada testi dan harus dipahami adalah:

1. ia diminta membuat suatu cerita;
2. dalam membuat cerita, ia diminta menggunakan imajinasi;
3. ia diminta mendeskripsikan situasi yang dilukiskan dalam gambar, perasaan, ide, watak, dan hal lain untuk melengkapi penggambaran situasi tersebut;
4. testi diminta memperhatikan empat hal pokok dalam menyusun cerita; (a) peristiwa yang terjadi sebelum, (b) peristiwa yang terjadi sekarang, (c) perasaan dan pikiran para pelaku, (d) akhir cerita.

Variasi Penyajian

Penyajian dalam bentuk lisan memerlukan banyak waktu. Terlebih jika tes disajikan dalam kelompok besar, seperti pada seleksi atau penelitian perbandingan antar kelompok. Hal yang dapat dilakukan untuk menyiasati adalah dengan memperpendek penyajian tidak seluruh kartu. Atau mengganti bentuk lisan menjadi bentuk tertulis.

Bellak menyatakan bahwa menggunakan 10-12 kartu sudah cukup untuk mengungkap kepribadian dan dinamikanya. Untuk penyajian kelompok, satu gambar besar dapat disajikan, atau menggunakan slide (biasanya exposure dibatasi 20 detik). Bila kelompok tidak terlalu besar, masing-masing testi dapat diberi kartu-kartu secara individual. Testi dapat melihat gambar sambil menyusun cerita.

Petunjuk penyajian dapat diberikan secara tertulis atau lisan. Umumnya digunakan keduanya; setelah petunjuk dibacakan, para testi diberi kesempatan mengajukan pertanyaan. Waktu yang disediakan untuk bentuk tertulis biasanya tidak berubah -sekitar 5 menit untuk tiap gambar.

Kerugian bentuk tertulis ialah adanya kemungkinan hilangnya spontanitas testi; berkurangnya kesempatan tester untuk melakukan observasi tingkah laku testi dalam menghadapi stimuli. Tester juga kehilangan kesempatan tester untuk mengontrol panjang cerita dan mengadakan intervensi jika diperlukan.

Peran Tester Dalam Penyajian

Pada dasarnya peran tester adalah memberi dorongan tetapi bersifat netral. Tester hendaknya menunjukkan minat akan cerita testi, tetapi tidak menunjukkan sikap setuju atau tidak setuju terkait cerita yang disampaikan oleh testi. Tester disarankan untuk; (1) tidak memberikan sugesti mengenai isi cerita; dan (2) tidak banyak menyela cerita testi.

Komentar-komentar diperlukan jika testi terlalu cepat selesai, tester dapat menyarankan memanfaatkan sisa waktu lima menit untuk setiap kartu. Selain itu pujian juga dapat diberikan untuk testi pada kesempatan yang tepat. Pertanyaan juga dapat diajukan pada akhir cerita jika ada bagian penting yang terlampaui.

Berkas TAT hendaknya dilengkapi data pribadi testi untuk kepentingan identifikasi maupun interpretasi. Selain nama, jenis kelamin, usia, pendidikan, alamat, status keluarga

(anak keberapa dari berapa bersaudara), status perkawinan; juga perlu dicatat tanggal tes, keperluan, dan nama tester. Kesalahan ucap, pengulangan kata, susunan kalimat yang tidak teratur, dan kalimat-kalimat yang aneh juga hendaknya digarisbawahi guna membedakan dengan kesalahan pencatatan. Untuk memudahkan pencatatan, tester dapat menggunakan alat perekam dan dibuat transkrip secara verbatim kemudian.

Adapun perilaku yang perlu dicatat adalah: (a) berhenti atau macet selagi bercerita, ini dapat ditandai dengan garis --- yang banyaknya sesuai dengan lamanya; (b) mendehem; (c) gelisah; (d) menggosok-gosok atau memegang-megang bagian badan, seperti mengusap hidung, menarik telinga, dan sebagainya; (e) berkeringat; (f) berhenti untuk menyulut rokok; (g) minta diri untuk pergi ke toilet; (h) ragu-ragu; dan (i) adanya tics. Demikian juga perlu dicatat perubahan suasana hati dan perubahan sikap yang ditunjukkan oleh testi.

C. Materi Tes

Materi TAT terdiri dari 30 gambar, yaitu 11 kartu untuk segala testi termasuk kartu kosong, dan 9 kartu disesuaikan untuk dewasa atau anak dan pria atau wanita. Ke 9 kartu ditandai dengan:

BM berarti untuk pria (Boy and Male)

GF berarti untuk wanita (Girl and Female)

MF berarti untuk dewasa (Male and Female)

GB berarti untuk anak-anak (Boy and Girl, 4-14 tahun)

Deskripsi gambar kartu-kartu TAT menurut Murray:

1. Seorang anak laki-laki sedang memandangi sebuah biola yang terletak di atas meja di depannya.
2. Pemandangan desa di sebelah depan ada seorang wanita muda membawa buku, di latar belakang ada seorang laki-laki sedang bekerja di ladang dan seorang wanita lebih tua dari wanita pertama sedang memandangnya.
3. **BM.** Di lantai seorang anak laki-laki sedang meringkuk menempel sofa dengan kepalanya disandarkan di atas tangan kanannya. Di sampingnya di lantai tergeletak sepucuk pistol.
GF. Seorang wanita sedang berdiri dengan kepala menunduk. Wajahnya ditutupi dengan tangan kanannya. Tangan kiri direntangkan pada suatu pintu kayu.

4. Seorang wanita sedang memegang erat-erat bahu seorang pria yang tubuh dan wajahnya membelakangi wanita tadi. Pria ini seolah berusaha menghindari dari wanita tadi.
5. Seorang wanita setengah baya sedang berdiri di ambang pintu yang setengah terbuka dan melihat ke arah suatu kamar.
6. **BM.** Seorang wanita tua pendek berdiri membelakangi seorang pria muda tinggi. Si pria memandang ke bawah dengan ekspresi wajah kebingungan.
GF. Seorang wanita muda sedang duduk di tepi sebuah sofa. Ia memandang ke belakang ke arah seorang pria yang lebih tua dengan pipa di mulutnya. Pria ini seakan-akan sedang berbicara dengan wanita tadi.
7. **BM.** Seorang pria ubanan sedang memandang seorang pria muda cemberut yang sedang melamun.
GF. Seorang wanita agak tua sedang duduk di samping seorang anak perempuan, sambil berbicara atau membacakan sesuatu untuk si anak. Si anak yang sedang memegang boneka memandang ke arah lain.
8. **BM.** Seorang pria remaja memandang lurus ke luar gambar. Di satu sisi tampak sebuah laras senapan dan di latar belakang tampak lamat-lamat seperti bayangan dalam mimpi. Pemandangan semacam operasi.
GF. Seorang wanita duduk bertopang dagu sambil melamun.
9. **BM.** Empat pria berpakaian kerja sedang merebahkan diri secara santai di atas rerumputan.
GF. Seorang wanita muda dengan majalah dan dompet di tangan memandang dari balik sebatang pohon seorang wanita muda lain berpakaian pesta yang sedang berlari di tepi pantai.
10. Kepala seorang wanita bersandar di baru seorang pria.
11. Suatu jalan menyusuri suatu jurang yang dalam di antara batu-batu cadas ang terjal. Di atas jalan di kejauhan terdapat gambaran yang tidak jelas. Dari salah satu dinding cadas menjulur kepala dan leher panjang seekor naga.
12. **M.** Gambar seorang pria muda sedang berbaring memejamkan mata di atas dipan. Seorang pria tua membungkuk, tangannya terbuka di atas wajah orang yang sedang berbaring.

- F. Gambar seorang wanita muda. Di latar belakangnya seorang wanita tua berkerudung dan menyeramkan sedang mengerutkan wajah.
BG. Sebuah kapal dayung didaratkan di pinggiran sungai di daerah berhutan.
13. **MF.** Seorang pria muda sedang berdiri menunduk, mukanya ditutup dengan lengan. Di belakangnya ada gambaran seorang wanita sedang terbaring di atas tempat tidur.
B. Seorang anak laki-laki kecil sedang duduk di tangga sebuah pondok kayu.
F. Seorang anak perempuan sedang memanjat tangga yang berkelok-kelok.
14. Bayangan seorang pria (atau wanita) pada suatu jendela yang terang. Gambar sisanya seluruhnya gelap.
15. Seorang pria kurus dengan tangan terpadu berdiri di antara batu-batu nisan.
16. Kartu kosong.
17. **BM.** Seorang pria tanpa busana sedang bergantung pada seutas tali. Ia sedang memanjat atau menurun.
GF. Sebuah jembatan di atas air. Sesosok wanita bersandar menjulur di atas pagar jembatan itu. Di latar belakangnya tampak gedung-gedung tinggi dan gambar-gambar kecil beberapa pria.
18. **BM.** Seorang pria dipegang erat-erat dari belakang oleh tiga tangan. Tidak tampak gambar lawan dari orang tersebut.
GF. Seorang wanita tangannya enekan leher wanita lain yang tampaknya didorong ke belakang ke arah tangga pagar.
19. Gambar yang menyeramkan, melukiskan kumpulan awan menyelimuti pondok yang tertutup salju di pedesaan.
20. Gambar remang-remang seorang pria (atau wanita) bersandar pada tiang lampu di malam buta.

Karakteristik kartu-kartu

Kartu-kartu dapat digolongkan dalam karakteristik-karakteristik sebagai berikut:

4. Kejelasan struktur konteks/situasi, orang yang terlibat, dan objek yang terlibat.
5. Situasi kejadiannya biasa atau luar biasa, ditinjau dari pengalaman manusia pada umumnya.
6. Bermanusia atau tidak.

7. Sederhana dan rumitnya bentuk, tanpa memandang sederhana dan rumitnya isi.

Kriteria pemilihan kartu

Pemilihan kartu dapat memakai kriteria sebagai berikut:

1. Stimulus laten yang ditimbulkan
Pada masing-masing kartu terdapat stimulus laten yang mewakili hal yang ingin diungkap.
2. Hubungan interpersonal yang paling dasar
Hubungan-hubungan dasar antar pribadi ialah: hubungan antara anak-ibu, anak-bapak, pria-wanita, hubungan dengan diri sendiri, hubungan antar anggota kelompok dalam peran-peran yang berbeda, dan hubungan sejenis sebaya.
3. Sampel realitas yang ada
Ada beberapa variasi penyajian realitas yaitu; realitas disajikan secara jelas, realitas disajikan dengan susunan logis, realitas disajikan secara luar biasa, dan realitas yang disajikan secara tidak jelas.
4. Intensitas konflik yang disajikan
Gambar yang disajikan hendaknya ada yang cukup intens untuk memancing konflik dan menuntut testi mengajukan saran pemecahan. Ketajaman konflik dapat muncul dalam berbagai bentuk seperti isi yang dramatis, tidak adanya manusia, atau situasi yang menimbulkan konflik.
5. Fleksibilitas dan keraguan
Keraguan dapat ditimbulkan oleh adanya dua makna yang berbeda dalam hal objek maupun emosi. Setiap gambar yang digunakan hendaknya memberikan kebebasan sepenuhnya bagi ungkapan emosi dan tindakan.
6. Kecocokan dengan simbol-simbol budaya.
Gambar dan situasi yang dipilih, seperti orang, pakaian, benda-benda dan latar belakang hendaknya disesuaikan dengan budaya dan kelompok yang akan dikenai TAT.
7. Kecocokan bagi problema khusus.
Untuk keperluan diagnosa klinis, beberapa ahli menyarankan menggunakan seluruh perangkat kartu Murray. Bahkan ada yang menyarankan masalah-masalah tertentu ditambah penyajian kartu-kartu lain yang stimulus latennya relevan dengan masalah khusus tersebut. Alasan penggunaan seluruh perangkat ialah hasilnya dapat diperbandingkan. Karena stimuli yang dipakai standar,

variasi fantasi yang ditampung lebih lengkap dan sampel perilaku lebih representatif.

D. Interpretasi Teknik Murray

Interpretasi menggunakan perincian *need-press* memiliki keunggulan tersendiri. Terutama bila digunakan pada penelitian yang memerlukan detail dan tidak ada tuntutan untuk menyelesaikan secara cepat. Cara ini kurang populer karena konsep *need* dan *press* bukanlah konsep yang mudah dipahami. Selain itu cara ini cukup menyita waktu guna menganalisis 20 kartu. Ia menyarankan agar setiap kejadian dalam cerita dianalisis ke dalam kekuatan yang berasal dari tokoh pahlawan (*hero*), dan kekuatan lingkungan (*press*).

1. Pahlawan

Langkah pertama untuk menganalisis suatu cerita ialah menentukan pahlawan yang diidentifikasi oleh diri pengarangnya. Pahlawan ini biasanya adalah:

- a. Tokoh yang paling diminati oleh pengarangnya, yang paling akrab digambarkan perasaan dan motif-motifnya.
- b. Tokoh yang paling menyerupai keadaan pengarang: jenis kelamin, usia, status dan perannya serta sentimen dan sasarannya. Sentimen diartikan sebagai kecenderungan seseorang untuk tertarik atau tidak tertarik terhadap suatu objek.
- c. Orang atau orang-orang yang dilukiskan dalam gambar.
- d. Orang yang memainkan peran utama dalam drama, yang muncul pada permulaan cerita dan yang paling terlibat pada akhir cerita.

Watak pahlawan ini juga dapat ditinjau dari superioritas (kekuasaan, kemampuan), inferioritas, kriminalitas, penyimpangan mental, soliter, kepemimpinan, dan kecenderungan bertengkar.

2. Motif

Murray menggunakan daftar klasifikasi 28 *need/drive* yang didasarkan pada arah atau sasaran langsung suatu aktivitas. *Need* dapat memperlihatkan diri sebagai suatu dorongan, keinginan atau niat, atau suatu kecenderungan tingkah laku yang dapat diamati. *Need* dapat berpadu

sehingga satu tindakan memuaskan sekaligus dua *need* atau lebih (*fused need*).

Kekuatan *need* diskor 1-5, dimana skor 5 adalah skor tertinggi bagi suatu variabel dalam cerita. Kriteria kekuatan ialah intensitas, durasi, frekuensi, dan pentingnya *need* tersebut dalam jalan cerita.

Need disingkat *n*, dapat disimpulkan dari tindakan tokoh pahlawan yang berhubungan dengan objek atau situasi:

- a. *n achievement*, mengerjakan sesuatu yang penting dengan tenaga dan kegigihan. Berusaha keras untuk melaksanakan sesuatu yang berharga. Ambisi yang tertuang dalam bentuk tindakan.
- b. *n acquisition; sosial* yaitu bekerja untuk uang, kekayaan atau hak miliki. Mencoba untuk mendapatkan barang yang berharga. Melakukan barter, perdagangan, atau perjudian. Tamak, rakus, atau keinginan memperoleh kekayaan yang ditampilkan dalam bentuk tindakan. Asosial mencuri, menipu, menyelundupkan, memalsukan sesuatu.
- c. *n change, travel, adventure*. Gelisah dan selalu berpindah-pindah. Haus akan pemandangan baru, tempat baru. Mencari petualangan. Memimpikan kunjungan ke negeri jauh atau energi asing. Bepergian, melakukan eksplorasi, mencari harta karun.
- d. *n cognizance*. Ingin tahu, memandang sesuatu dengan intens. Mengawasi, mengintip, berusaha ingin tahu lebih banyak, mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat menyelidik. Mencari sesuatu, meneliti, melakukan eksplorasi, atau bertindak seperti detektif. Voyeurism.
- e. *n construction*. Mengorganisasikan, mengatur, membangun, atau menciptakan sesuatu.
- f. *n counteraction*. Berjuang untuk mendapatkan kembali atau mempertahankan kehormatan diri. Kebanggaan yang dilukai atau terancam yang mengunggah kembali tokoh pahlawan untuk menambah usahanya sesudah kegagalan. Terus mencoba atau meti-matian menaklukkan hambatan yang besar. Mengatasi kelemahan, inferioritas, malapetakan turun-menurun, atau rasa malu, dengan melakukan hal-hal yang sukar,

yang tidak disukai atau ditakuti. Membalas dendam atas penghinaan.

- g. *n excitance, dissipation*. Mencari rangsang emosional dengan berbagai cara: bepergian, bertualang dengan wanita, judi, perilaku yang mengandung bahaya.
- h. *n nutriance*. Mencari dan menikmati makanan dan minuman, merasa lapar dan haus. Meminum minuman keras dan obat-obatan. Melakukan pekerjaan yang berhubungan dengan makanan dan minuman.
- i. *n passivity*. Menikmati ketenangan, kesantiaian, istirahat, tidur, berbaring. Merasa apatetik (masa bodoh), letih sesudah sedikit usaha atau tanpa melakukan usaha. Menikmati pikiran-pikiran pasif, atau menyerap kesan-kesan rangsangan. Mengalah pada orang lain karena masa bodoh.
- j. *n playmirth*. Bermain. Meluangkan waktu hanya untuk bersenang-senang, pergi ke pesta. Melucu, tertawa, berolok-olok. Menghadapi situasi dengan cara santai atau main-main.
- k. *n ratantion*. Memegang teguh suatu objek. Menolak meminjamkannya, berusaha menghindarkannya dari pencurian, menyembunyikan dari orang banyak, menimbun, membuat koleksi, melestarikan. Hemat dan kikir.
- l. *n sentiance*.
Epicuraan. Mencari dan menikmati kenyamanan, kemewahan, kemudahan, rasa senang, makan dan minum enak.
Aesthetic. Sensitif terhadap aspek rangsangan alam. Menikmati seni, musik, sastra. Menciptakan, membuat komposisi, menulis karangan.
- m. *n understanding*. Berjuang untuk memperoleh pengetahuan dan kebijaksanaan. Giat belajar di sekolah, mendapatkan pendidikan, membaca agar memperoleh pengetahuan mengenai sesuatu. Berpikir, berspekulasi untuk memecahkan persoalan. Bepergian atau mencari pengalaman untuk memperoleh kebijaksanaan.

Need yang dapat disimpulkan dari tindakan tokoh pahlawan yang berhubungan dengan orang lain:

- a. *n affiliaton*
 - 1) asosiatif; menjalin atau memelihara hubungan persahabatan baik secara memusat ataupun difus.
 - 2) Emosional; terikat oleh kecintaan yang mendalam.
- b. *n aggression*
 - 1) emosional, verbal.
 - 2) fisik, sosial.
 - 3) Fisik, asosial.
 - 4) destruktif
- c. *n dominance* seperti mencoba memengaruhi tingkah laku, sentimen, atau ide orang lain.
- d. *n exposition* seperti memberi informasi, berita, menerangkan, memberi petunjuk, mengajar.
- e. *n nurturance* seperti menyatakan simpati dalam bentuk tindakan, mengasihani dan menghibur seseorang.
- f. *n recognition* mencari tepuk tangan, pujian, pretise, nama.
- g. *n rejection* seperti menyatakan ketidakpuasan, ketidaksenangan atau kemarahan dalam bentuk tindakan.
- h. *n sex* seperti mencari dan menikmati lawan jenis dan melakukan hubungan seks.
- i. *n succorance* seperti mencari bantuan atau simpati.

Need yang dapat disimpulkan dari reaksi tokoh pahlawan terhadap aktivitas yang berasal dari orang lain:

- a. *n abasement* seperti *submission* (mengalah) atau dengan *enggan* mengikuti kemauan orang lain.
- b. *n autonomy*; a) kebebasan dari lingkungan yang *mengekang*, b) bertahan atau menolak paksaan, c) asosial, melakukan sampai taraf yang membahayakan, sesuatu yang dilarang.
- c. *n blameavoidance* seperti takut diperingatkan, *dipersalahkan*, atau dihukum.
- d. *n deference* terbagi menjadi dua yaitu; patuh (*compliance*) dan hormat (*respect*).
- e. *n harmavoidance* menunjukkan ketakutan, kecemasan, *kebingungan*, malu, menghindari bahaya, dll.

Need mengenai reaksi terhadap diri sendiri: seperti *n intragression* yaitu menyalahkan, mengkritik, memarahi atau

mengecilkan diri sendiri karena kesalahan, kebodohan, kegagalan.

Cathexes ada hubungannya dengan *need* ialah obyek, aktivitas, orang, dan ide yang menarik atau menolak tokoh pahlawan.

Variabel lain yang digunakan oleh Murray ialah *innner state* dan emosi (konflik, perubahan emosi, *dejection*).

3. Kekuatan di lingkungan tokoh pahlawan

Dengan mengamati cara testi menyusun lingkungan sebagai latar belakang cerita, interpreter dapat menyimpulkan bagaimana pandangan testi terhadap lingkungannya. Murray menyediakan daftar *press* (*p*) yang klasifikasinya berdasarkan pengaruh terhadap tokoh pahlawan. *Press* menurut Murray adalah kekuatan atau situasi lingkungan.

Cara skoring *press* sama seperti dengan skoring *need* yaitu skor 1 s/d 5 diberikan berdasar intensitas, lama berlangsung, frekuensi, dan arti penting terhadap jalan cerita. Sesudah 20 kartu diskor maka skor yang di bawah atau di atas rata-rata dicatat dan diteliti lebih lanjut.

Press yang sering terlibat dalam cerita:

- a. *p acquisition*; seseorang berusaha merebut, merampok, menggelapkan milik tokoh pahlawan.
- b. *p affiliation*; asosiatif artinya tokoh pahlawan memiliki seorang teman atau lebih. Sedangkan emosional ketika ada seseorang yang memiliki dedikasi terhadap tokoh pahlawan.
- c. *p aggression*; terbagi menjadi emosional-verbal, fisik-sosial, fisik-asosial, destruktif.
- d. *p cognizance*; seseorang ingin tahu mengenai tokoh pahlawan, menggeledah, menyelidiki, atau menginterogasinya.
- e. *p deference*; terbagi menjadi kepatuhan yang bersifat pasif dan rasa hormat dalam artian tokoh pahlawan dihargai dan dipuji oleh masyarakat.
- f. *p dominance*; terbagi menjadi paksaan (seseorang memaksa tokoh pahlawan melakukan sesuatu), larangan (seseorang mencoba mencegah tokoh pahlawan dari melakukan sesuatu), ajakan (seseorang mencoba membuat tokoh pahlawan melakukan sesuatu).

- g. *p example*; pengaruh baik (seseorang memengaruhi tokoh pahlawan secara konstruktif), pengaruh jelek (tokoh pahlawan menjadi jahat karena pengaruh pergaulan).
- h. *p exposition*; seperti ketika seseorang mengatakan atau mengajarkan sesuatu pada tokoh pahlawan.
- i. *p nurturance*; seseorang memberi makan, minum, memberi dorongan, perlindungan, atau perawatan pada tokoh pahlawan.
- j. *p rejection*; seseorang menolak, memarahi, atau meninggalkan tokoh pahlawan.
- k. *p retention*; seseorang mempertahankan sesuatu yang diinginkan tokoh pahlawan.
- l. *p sex*; objek heteroseks jatuh cinta pada tokoh pahlawan.
- m. *p succorance*; seseorang mencari simpati, bantuan, perlindungan dari tokoh pahlawan.
- n. *p lack, loss*; kekurangan ketika tokoh pahlawan tidak memiliki apa yang dibutuhkan untuk hidup. Sedangkan kehilangan adalah ketika tokoh pahlawan kehilangan sesuatu atau seseorang.
- o. *p physical danger*; aktif adalah ketika tokoh pahlawan terkena bahaya fisik yang bukan manusiawi. Sedangkan tidak adanya dukungan adalah ketika tokoh pahlawan dalam bahaya.
- p. *p physical injury*; tokoh pahlawan dilukai oleh seseorang.

4. Akhir cerita

Dari akhir cerita, interpreter dapat menilai dan membandingkan antara kekuatan yang dimiliki tokoh pahlawan dengan kekuatan yang ada di lingkungan. Dilihat kembali perbandingan antara *need* dan *press*. Kekuatan manakah yang menang? Adakah jalan pemecahan ketika ada konflik? Bagaimana bentuk pemecahannya?

5. Tema

Menurut Murray yang dimaksud dengan tema adalah interaksi antara *need* tokoh pahlawan dengan *press* dari lingkungan, ditambah dengan akhir cerita (keberhasilan dan kegagalan tokoh pahlawan). Kombinasi tema-tema sederhana yang saling berkaitan atau berurutan disebut *complex themes*. Secara lebih spesifik Murray mengartikan tema sebagai struktur dinamika abstrak suatu episode,

sedangkan arti luasnya ialah jalan cerita, motif, atau pokok pembicaraan drama.

Dari cerita-cerita testi, interpreter akan mendapatkan tema dilihat isu, konflik, atau dilema yang paling dipikirkan oleh pengarangnya. Beberapa tema umum ialah mengenai prestasi, persaingan, percintaan, deprivasi, paksaan atau larangan, pelanggaran dan hukuman, konflik keinginan, eksplorasi, perang, dsb.

BAB 10 | TES RORSCHACH

A. Sejarah dan Perkembangan

B. Administrasi

Penyajian tes akan mempengaruhi hasil tes, penyajian yang salah akan menyebabkan subjek menjawab salah tanpa disadarinya, yang sebetulnya apabila tes disajikan dengan benar subjek dapat memberikan respon yang tepat. Khususnya dalam tes Rorschach validitas tes sangat dipengaruhi oleh kesempurnaan administrasinya. Oleh karena itu tester harus berhati-hati dan seteliti mungkin dalam menyajikan tes ini agar sesuai dengan prosedur standar yang telah ditentukan.

BERCAK TINTA RORSCHACH

Seperti disebutkan pada bab sebelumnya, Rorschach telah berhasil membuat satu seri kartu bercak tinta yang terdiri dari sepuluh kartu dan sudah di standardisir, kartu-kartu tersebut dapat digunakan sebagai alat asesmen kepribadian seseorang. Bercak-bercak itu sekarang dicetak di atas kertas tebal berwarna putih sebagai dasarnya, kartu berukuran panjang $24 \frac{1}{2}$ cm ($9 \frac{1}{2}$ inci) dan lebar 17 cm ($6 \frac{3}{4}$ inci). Sepuluh kartu tersebut dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Kartu *achromatik*. Kelompok kartu ini hanya memiliki warna hitam, putih dan abu-abu, yaitu kartu I, IV, V, VI, dan VII.

2. Kartu *chromatik*. Kelompok kartu kromatik mempunyai aneka warna lain, misalnya merah, biru, hijau, dan sebagainya, yaitu krtu II, III, VIII, IX, dan X.

Meskipun dapat dikelompokkan menjadi dua seperti tersebut diatas, masing-masing kartu Rorschach juga mempunyai ciri-ciri tersendiri yang sering disebut sebagai *individual properties* atau karakteristik kartu. Seorang tester perlu memahami ciri-ciri setiap kartu itu, sehingga dalam melakukan administrasi tes dapat lebih sempurna.

1. Kartu I

Dalam kartu I, yang termasuk kartu akromatik, terdapat bercak besar yang berwarna hitam keabu-abuan dengan empat lubang putih yang menyolok di tengah. Di sekitarnya ada beberapa bercak kecil yang berwarna hitam. Bercak yang besar itu dapat dibagi dalam tiga bagian, yaitu bagian sebelah kanan, bagian tengah dan bagian sebelah kiri. Reaksi pertama testi biasanya akan menggunakan keseluruhan bercak itu dan melihatnya sebagai makhluk bersayap. Testi yang imajinasinya baik kadang-kadang dapat melihat gerakan manusia. Jarang sekali testi mengamati beberapa bagian kecil atau menggunakan bagian yang putih secara terpisah. Pada umumnya bagian putih ini digunakan sebagai bagian dari keseluruhan bercak. Disamping mahuk bersayap, bercak ini memungkinkan dipersepsi sebagai manusia, khususnya wanita, yaitu pada bagian tengah. Orang-orang yang terlalu menaruh perhatian pada tubuhnya biasanya akan melihat keseluruhan bercak itu sebagai tulang pinggul. Kadang-kadang testi menggunakan bagian kecil di tengah sebelah atas untuk bagian 'tangan'. Wajah orang juga kadang dilihat pada bagian sisi dalam bercak.

Subjek yang tidak mampu memberikan jawaban secara keseluruhan untuk kartu I ini, indikasi penyesuaian diri terhadap situasi baru kurang.

2. Kartu II

kartu II ini adalah kartu pertama yang mempunyai warna, meskipun hanya merah saja. Terdiri dari dua bagian hitam agak keabu-abuan dikedua sisi, tiga bagian merah di atas dan di bawah, serta bagian putih di tengah.

Biasanya testi memberikan jawaban dengan menggunakan bagian-bagian bercak itu secara terpisah. Hanya testi yang mempunyai perhatian dan kemampuan mengorganisir yang baik, yang menggunakan bercak secara keseluruhan. Bagian hitam sering direspon sebagai manusia atau binatang yang sedang bergerak (aktif). Bagian putih di tengah maupun di atasnya biasanya menarik perhatian testi untuk memberi jawaban sebagai 'pesawat'. Kupu-kupu sering muncul pada bagian bercak yang berwarna merah dibawah, sedangkan bagian atas dan bagian bawah sering menimbulkan organ sex.

3. Kartu III

Kartu ini terdiri dari dua bagian berwarna hitam keabu-abuan yang terpisah dan dihubungkan oleh warna abu-abu muda. Di antara kedua bagian itu terdapat bercak merah yang cukup jelas. Dibandingkan dengan kartu I dan II, kartu III ini tampak terpisah-pisah secara jelas dan lebih sugestif, sehingga lebih mudah untuk memberikan respon. Oleh karena itu kartu ini sering disebut sebagai "kartu penolong" (*recovered card*). Terutama untuk subjek yang mengalami kesulitan dengan kartu I.

Dalam memberikan respon, pertama kali kebanyakan orang akan menggunakan bagian hitam untuk melihat manusia yang sedang bergerak. Biasanya juga dijelaskan jenis kelaminnya, pakaiannya dan juga macam gerakannya. Bagian merah di tengah sering dilihat sebagai dasi, pita rambut atau kupu-kupu. Bagian abu-abu di tengah sering dijawab seperti kepingan atau sesuatu yang diperebutkan dua orang di kiri kanannya. Dua bercak merah di pinggir atas memberikan kemungkinan variasi jawaban, mungkin

seperti lambung atau seperti darah merah. Jarang testi yang menggunakan bercak kartu III ini sebagai suatu keseluruhan untuk memberikan jawaban.

4. Kartu IV

Bercak tinta pada kartu ini menimbulkan kesan besar, berat, utuh, massif. Berwarna hitam dengan *shading* yang kuat dan tak jelas bentuknya, sehingga sering membingungkan subjek. Respon yang sering muncul adalah monster, raksasa, gorilla yang sedang duduk atau berjalan mendekat. Kadang pula direspon sebagai hutan yang lebat dengan gunung dan danau-danau. Karena bentuknya yang berkesan besar dan kuat, kadang-kadang juga menakutkan dan ada unsur berkuasa, namun ada juga unsur sebagai tempat bergantung, maka kartu ini disebut sebagai *father card*.

Testi yang suka melihat hal-hal yang kecil (bukan keseluruhan) sering memberi respon pada bagian bawah-samping dari bercak seperti sepatu. Bagaimana atas kiri dan kanan direspon sebagai ular. Kartu ini cenderung dijawab secara keseluruhan. Pada bagian atas dan bawah sering muncul jawaban yang berhubungan dengan sex.

Bila *shading* tidak mengganggu, maka dapat menimbulkan kesan lembut dan halus seperti misalnya selimut atau mantel bulu.

5. Kartu V

Bentuk bercak dalam kartu ini sangat jelas dan hampir semua berwarna hitam pekat, *shading* tidak kuat, warnanya hitam rata. Kebanyakan testi akan mudah sekali memberikan respon, terutama bagi yang mengalami kesulitan memberikan respon pada kartu sebelumnya. Oleh karena itu kartu ini juga disebut sebagai "kartu penolong" (*recovered card*) seperti kartu III. Bagi testi yang mengalami kesulitan memberikan jawaban, kemungkinan dia terganggu dengan warna hitam yang pekat itu; keadaan ini

disebut sebagai *black shock*. Jawaban yang sering muncul adalah mahluk bersayap, kelelawar, atau kupu-kupu yang sedang bergerak. Bagian kecil dibawah kadang direspon sebagi kepal binatang atau kaki manusia. Variasi jawaban untuk kartu ini tidak terlalu banyak karena bentuknya yang jelas dan sederhana.

6. Kartu VI

Kartu ini disebut six card, bagian atas sering di persepsi sebagai alat kelamin pria dan bagian bawah seperti alat kelamin wanita, juga bagian-bagian lain yang sangat memungkinkan menimbulkan kesan hal-hal yang berhubungan dengan sex, dengan kata lain banyak fasilitas seksual di kartu ini. Mungkin organ sex atau aktivitas atau hal-hal lain yang berhubungan dengan seksual. Kualitas shading kartu ini sangat jelas sehigga jawaban yang mengandung shading banyak muncul. Misalnya keseluruhan bercak itu sering di respon sebagai selimut berbulu yang lembut atau hangat, kulit kambing yang di keringkan dengan penjelasan mengenai bulunya. Bagi testi yang mempunyai problem seksual, kemungkinan kartu ini sangat mengganggu sehingga menolak memberi jawaban.

7. Kartu VII

Bercak pada kartu VII ini mempunyai kesan ringan dan lembut. Warnanya abu-abu muda dengan sedikit bagian agak gelap di bagian tengah bawah. Kartu ini memungkinkan testi memberikan respon secara keseluruhan berupa awan atau asap. Respon yang sering muncul adalah figure manusia, terutama Wanita, yang sedang bergerak atau binatang yang mempunyai bulu lembut. Bagian tengah bawah yang agak gelap kadang direspon sebagai organ sex Wanita. Karna banyak berkaitan dengan kewanitaan dan kelembutan, maka kartu ini disebut sebagai mother card.

8. Kartu VIII

Kartu ini adalah kartu pertama yang seluruhnya berwarna, warnanya tidak hanya merah saja seperti kartu II dan III, tetapi juga ada warna-warna yang lain bentuknya agak kecil dan menyatu dengan beberapa bagian yang jelas dan terpisah : bagian atas berwarna abu-abu kehijau-hijauan, bagian tengah berwarna biru, bagian bawah berwarna merah muda dan oranye dan bagian samping kiri dan kanan berwarna merah muda.

Bagian samping yang berwarna merah muda sering di respon sebagai bentuk binatang berkaki empat yang sedang bergerak (harimau, musang, tikus, dan sewan sejenis.; bukan buaya, cicak atau ikan). Bagian-bagian lain dapat dijadikan sebagai jawaban jika tidak digunakan secara Bersama-sama. Memang agak sulit untuk memberikan jawaban secara keseluruhan pada kartu ini karna bercak-bercaknya yang terpisah. Jawaban secara keseluruhan yang sering muncul adalah lambing suatu organisasi dengan dua binatang termaksud di dalamnya. Jika aspek warna di perhatikan oleh testi, sering muncul jawaban kupu-kupu berwarna atau gambar anatomi.

9. Kartu IX

Bercak pada kartu ini menumbulkan kesan besar dibandingkan dengan bercak pada kartu VIII maupun kartu-kartu yang lain, tetapi bentuk atau strukturnya tidak jelas, sehingga sulit untuk di bedakan bagian-bagiannya. Warna-warnanya saling bertumpang tindih atau tercampur dan struktur bercak yang tidak jelas membuat beberapa testi mengalami kesulitan untuk memberikan jawaban secara keseluruhan atau memilih bagian-bagian tertentu. Hanya orang yang mempunyai tingkat intelektual yang tinggi atau di atas rata-rata saja yang mampu memberikan jawaban yang baik (jawaban berkualitas baik). Oleh karna itu kartu ini disebut intellectual blocking card.

Bagian yang berwarna oranye diatas (kiri dan kanan) bagi orang barat sering menimbulkan kesan sebagai nenek sihir yang naik sapu terbang, sedangkan di Indonesia banyak testi yang memberikan jawaban sebagai kuda laut atau lambing Pertamina. Kalau posisi dibalik, bagian merah mudah dibawah sering memberikan kesan sebagai suatu ledakan mungkin gunung berapi atau bom atom.

Respon pada kartu ini sangat bervariasi, bahkan dibandingkan kartu lain variasi jawabannya paling besar, sehingga jawaban dari kartu ini dapat digunakan sebagai dasar untuk menginterpretasi keadaan testi secara cepat. Terutama interpretasi keadaan intelek subjek.

10. Kartu X

Warna-warna yang tersebar secara terpisah, sehingga sulit bagi testi melihat bercak sebagai suatu yang utuh. Kalau testi mempunyai kemampuan mengorganisasikan bercak dengan baik, respon yang sering muncul adalah palet seorang pelukis atau pemandangan dibawah laut. Tetapi pada umumnya testi memberikan jawaban secara terpisah-pisah. Jawaban "ulet atau ular yang berwarna hijau" sering muncul pada bagian tengah yang berwarna hijau dan bentuknya memanjang, sedangkan bagian kecil dari bagian hijau ini yang berwarna lebih muda sering dijawab sebagai hewan bertelinga Panjang. Bagian luar yang berwarna biru sering direspon sebagai hewan berkaki banyak misalnya "kepiting". Bagian-bagian lain banyak juga yang memberikan kesan sebagai binatang. Respon manusia banyak dilihat, kecuali pada bagian besar di tengah yang berwarna merah muda.

C. Persiapan Tes

Seperti telah disebutkan, validitas tes sangat dipengaruhi oleh administrasi atau penyajian tes. Oleh karena itu cara penyajian dan kesiapan untuk tes harus betul-betul diperhatikan. Hal-hal yang harus diperhatikan adalah:

1. Kesiapan tester dan testi

Untuk melaksanakan tes Rorschach, sebaiknya tester dan testis sama-sama siap dan bersedia untuk melaksanakan tes. Khususnya tester harus sehat secara fisik maupun psikologis, tidak sedang sakit atau **mengalami** gangguan, misalnya sedang tidak marah, sedih ataupun gembira, dan berminat untuk melakukan tes, tidak sedang malas.

2. Suasana lingkungan

Suasana tes ini sangat bervariasi, tergantung dari testi, tester, maupun situasi pada tes dilaksanakan. Testi harus diperlakukan sedemikian rupa **sehingga** merasa santai. Seorang tester yang mahir biasanya akan dapat menciptakan suasana yang rileks tetapi tetap terkontrol dengan cara membentuk rapot (hubungan yang baik). Suasana tes ini sangat penting karna akan berpengaruh juga pada respon yang diberikan. Respon seorang testi yang mempunyai sikap bermusuhan dengan tester akan berlainan dengan respon testi yang bersahabat.

Selain itu termaksud dalam suasana tes ini juga menyangkut hal-hal yang bersifat fisik, antara lain ruangan yang memadai, lingkungan yang tenang atau tidak ramai atau rebut, tempat duduk yang enak, penerangan yang cukup, sirkulasi udara yang memadai, dan persyaratan lain untuk melaksanakan tes psikologis.

3. Pengaturan tempat duduk

Dalam penyelenggaraan tes Rorschach, cara mengatur tempat duduk khususnya posisi tester dan testi akan mempengaruhi suasana tes, yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil tes.

Tempat duduk dapat diatur dalam berbagai posisi, antara lain:

- a. Tester dan testi duduk berdampingan, menghadap ke arah yang sama, car aini dianjurkan oleh klopper (1962). Tetapi tampaknya ini agak sulit dilakukan di Indonesia

karna factor kultural, terutama jika tester dn testi berbeda jenis kelamin.

- b. Tester duduk berhadap-hadapan dengan testi. Posisi ini tampaknya paling banyak di gunakan di Indonesia namun cara duduk seperti ini terlalu formal, menimbulkan kesan sedang di introgasi, sehingga hubungan menjadi kaku. Keadaan ini kurang cocok untuk tes Rorschach.
- c. Tester duduk di samping testi membentuk sudut siku. Untuk tester orang Indonesia yang pada umumnya tidak kidal, testi duduk disebelah kiri tester. Posisi duduk seperti ini memudahkan tester untuk mengamati gerak gerik testi maupun perubahan wajahnya secara tidak langsung, hubungan tidak formal dan kaku. Tester juga dapat melihat posisi kartu yang di pegang testi, dan tester lebih enak dalam menulis jawaban testi kedalam lembar jawaban.

4. Persiapan alat-alat tes Rorschach

Alat-alat yang harus dipersiapkan untuk peyajian tes Rorschach:

- a. Sepuluh kartu Rorschach yang sudah diatur sesuai dengan urutan kartu I paling atas, dengan keadaan dibalik sehingga gambar / bercak tinta menghadap ke bawah.
- b. Lembar jawaban. Ada dua macam, yaitu lembar jawaban yang digunakan untuk mencatat semua respon / jawaban testi jawaban testi yang diberikan pada waktu performance proper dan lembar lokasi yang digunakan untuk mencatat jawaban testi pada waktu *inquiry*.
- c. Memberitahukan bahwa tugas testi adalah mengatakan apa yang **dilihat** pada kartu tersebut.
- d. Motivasi diberikan dengan mengataka bahwa semua jawaban adalah benar; tidak ada jawaban yang jorok, tabu, atau memalukan; jawaban setiap orang tidak sama; apapun dapat terlihat.

- e. Memberitahukan bahwa jawaban testi akan dicatat dan waktunya akan dihitung, tetapi testi tidak perlu merasa terganggu. Oleh karena itu sebaiknya testi memberitahukan apabila testi telah selesai memberikan jawaban pada setiap kartu.

Seperti disebutkan diatas, bahwa intruksi dapat diberikan dengan formulasi dari tester sendiri, tetapi yang perlu diingat adalah tester tidak boleh memberikan pernyataan-pernyataan maupun pertanyaan yang sugestif. Misalnya dengan mengatakan : *"anda boleh melihat setiap kartu sesuka anda dan mengatakan kepada saya semua yang anda lihat."*

Setelah selesai memberikan intruksi, tester perlu mengecek apakah testi sudah betul-betul memahami apa yang harus dilakukan. Misalnya dengan menanyakan: *"apakah anda sudah tau apa yang harus anda lakukan?"* testi diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan-pertanyaan. Ada kalanya testi meminta penjelasan sekali lagi, tetapi ada juga testi yang ingin tahu tentang tujuan dari tes ini. Jika diveritahu kemungkinan testi akan menunjukkan sikap yang tidak kooperatif. Akan cukup riskan jika tester secara eksplisit mengatakan bahwa tes ini adalah tes kepribadian, terutama pada testi yang belum dikenal. Oleh karena jawaban yang paling aman adalah mengatakan bahwa tes ini ada hubungannya dengan imajinasi dan fantasi.

Sebaliknya ada testi yang sangat antusias dan berusaha sebaik mungkin karena sedang melakukan tes kepribadian, jadi dalam hal ini tester yang harus peka dan mengetahui apa kebutuhan subjek atau testi dalam memberikan penjelasan.

Penyajian Rorschach dibagi menjadi empat tahapan, yaitu:

1. *Performance proper (PP)*
2. *Inquiry*
3. *Analogi*
4. *Testing the limits*

Tahap-tahap tersebut bukan merupakan suatu rangkaian yang harus dilaksanakan secara berurutan. Untuk tahap pertama dan kedua memang diberikan semua pada testi, tetapi tahap ketiga dan keempat dilaksanakan dalam situasi-situai tertentu.

1. *Performance proper (PP)*

Pada tahap tester menyajiakan atau menunjukkan 10 kartu bercak tinta kepada testi secara berurutan satu persatu. Kartu-kartu tersebut ditunjukkan pada testi dalam posisi tegak. Testi diberikan kesempatan untuk memberikan respon atau jawaban secara spontan, tanpa bimbingan atau tekanan, tester sebaiknya tidak memberikan intervensi terhadap jawaban yang diberikan testi. Pada tahap PP ini testi diberikan kesempatan dan kebebasan yang seluas-luasnya untuk memberikan jawaban.

Tugas tester adalah mencatat jawaban yang diucapkan testi. Cara mencatat sudah ditentukan dengan aturan-aturan tertentu untuk memudahkan komunikasi antara pengguna tes Rorschach. Hal-hal yang perlu dicatat adalah sebagai berikut:

- a. Respon atau jawaban testi: seluruh respon testi harus dicatat selengkapnyanya kata demi kata, persis seperti yang diucapkan. Pencatatan ini dapat dilakukan pada lembar jawaban yang telah disediakan ataupun pada kertas lain. Respon yang diberikan subjek ini perlu diberi nomor dengan menggunakan angka. Nomor kartu ditulis dengan angka romawi.
- b. Waktu: ada tiga jenis waktu yang dicatat:
 - 1) Waktu reaksi, yaitu waktu antara pertama kali kartu ditunjukkan pada testi sampai testi memberikan jawaban yang pertama untuk setiap kartu.
 - 2) Waktu respon setiap kartu, yaitu waktu yang digunakan testi untuk memberikan semua respon pada setiap kartu. Termasuk disini adalah waktu reaksi. Tetapi jika tester ingin mendapatkan catatan

yang lebih teliti, maka waktu respon setiap kartu itu yang ditunjukkan dalam *stop watch* dikurangi dengan waktu reaksi.

Waktu respon total, yaitu waktu yang digunakan testi untuk memberikan respon pada 10 kartu dalam tahap *performance proper*. Waktu respon total ini akan dihitung pada waktu skoring dengan menjumlahkan seluruh waktu respon setiap kartu, jadi tidak termasuk waktu pergantian antara kartu satu ke kartu yang lain atau kalau ada time out.

- c. **Posisi Kartu:** Posisi kartu yang dicatat di sini adalah posisi kartu yang dipegang testi pada saat memberikan respon. Simbol yang digunakan adalah metode yang disarankan oleh *Loosli-Usteri*, yaitu: $\langle v \leftrightarrow \rangle$. Ujung panah menunjukkan bagian atas dari kartu. Kalau kartu diputar secara penuh, baik sekali mau- pun beberapa kali tanda yang digunakan adalah lingkaran dan disertai dengan tanda panah pada posisi terakhir yang digunakan. Pencatatan posisi ini berguna untuk melaksanakan tahap *inquiry* yaitu untuk mengingatkan pada testi dalam posisi mana dia melihat konsepnya pada waktu tahap *performance proper* tadi.

Selain mencatat ha-hal tersebut di atas, tester juga perlu mencatat tingkah laku dan ekspresi wajah testi ketika sedang memberikan jawaban. Misalnya mengerutkan dahi, tertawa, menggoyang-goyangkan kaki atau tangan, gemetar, atau membuat tingkah laku yang aneh. Termasuk juga reaksi tertentu yang muncul ketika melihat kartu tertentu. Misalnya, ada subjek yang menunjukkan ekspresi takut ketika melihat kartu IV, atau tampak malu-malu ketika pertama melihat kartu VI.

Ada kemungkinan pada tahap *performance proper* ini testi masih bertanya, apakah kartu boleh dipegang atau diputar-putar. Maka tester sebaiknya menjawab secara netral bahwa hal itu terserah kepada testi. Juga perlu

dikatakan lagi bahwa setiap orang memperlakukan kartu itu secara berbeda-beda, maka testi dipersilahkan memperlakukan sesuai keinginannya.

Demikian juga jika ada testi bertanya, berapa jawaban yang harus diberikan, maka tester harus juga menjawab bahwa itu terserah kepada testi. Tapi bila pada kartu I testi hanya memberikan satu respon saja, maka tester boleh memberikan stimulasi dengan bertanya: "*Apakah anda mengira hanya boleh satu jawaban?*" Jika testi mengatakan "ya" maka perlu diberitahu bahwa boleh lebih dari satu jawaban. Jika testi mengatakan: "*Tidak, saya hanya punya satu jawaban*" maka tester mengatakan "*Beberapa orang dapat melihat lebih dari satu hal pada setiap kartu. Kalau anda melihatnya seperti itu, silahkan memberitahukan kepada saya*". Jika sudah dipancing demikian testi tetap mengatakan bahwa jawabannya hanya itu saja, maka tester tak perlu lagi bertanya atau memberikan rangsangan lebih lanjut.

Sebaliknya apabila ada testi yang cenderung memberikan jawaban yang sangat banyak pada setiap kartu, maka timbul pertanyaan apakah tester akan membatasi jawaban subjek atau membiarkannya.

Untuk membahas masalah ini, pertama-tama perlu diketahui mengenai kriteria berapa jumlah jawaban yang dapat dikategorikan terlalu banyak. Sejauh ini tampaknya tidak ada patokan yang jelas mengenai jumlah jawaban yang terlalu banyak. Menurut hasil eksperimen Rorschach sendiri, rata-rata orang normal memberikan respon antara 15 sampai 30 jawaban untuk kesepuluh kartu. Yang memberikan kurang dari 15 biasanya jarang, pada umumnya mereka memberikan respon lebih dari 30 jawaban. Menurut Klopfer (1962) subjek yang memberikan jawaban lebih dari 50 jarang ditemukan. Berdasarkan hal itu, maka jumlah respon 50 dapat dikategorikan maksimal. Dengan kata lain respon lebih dari 50 adalah terlalu banyak. Dengan demikian setiap kartu maksimal diberi respon sebanyak lima jawaban.

Jika seorang tester menjumpai testi yang memberikan jawaban lebih dari lima jawaban setiap kartu, maka untuk menentukan apakah tester akan membatasi jumlah jawaban testi atau tidak, semuanya itu tergantung pada tester, tergantung pada testi dan juga tergantung pada situasi. Jika tester sedang sibuk dan testi juga setuju, maka tester boleh memberikan saran untuk tidak memberikan respon terlalu banyak dengan mengatakan misalnya: "*Jawaban yang terlalu banyak belum tentu akan membuat hasil tes lebih baik.*" Klopfer (1962) menyebutkan bahwa dari berbagai penelitian menunjukkan bahwa tiga respon pertama pada setiap kartu, atau 50 persen pertama jawaban yang panjang ternyata telah memberikan informasi yang sama dengan keseluruhan protokol. Meskipun demikian, jika tester maupun testi tidak ada masalah dengan waktu, maka jumlah jawaban boleh tidak dibatasi.

Kalau ada testi yang cenderung mendeskripsikan bercak atau menghubungkan bercak dengan peristiwa yang dialami, kemudian bercerita panjang lebar pengalaman tersebut yang sama sekali di luar bercak, maka tester hendaknya mengulangi instruksi bahwa testi diminta untuk mengatakan apa yang dilihat di dalam bercak itu. Kadang-kadang juga ada testi yang sangat mengkhawatirkan tujuan dari tes itu, kalau tidak diberi tahu kemungkinan dia akan bersikap yang tidak baik, maka tester boleh menceritakan bahwa sepuluh kartu ini adalah hasil penyeleksian dari beribu-ribu kartu. Setiap orang mempunyai hak untuk menentukan apa yang dilihat dari bercak itu dengan caranya sendiri. Pada tahap *performance proper* ini ada kemungkinan seorang testi tidak mau atau tidak dapat memberikan jawaban pada satu kartu. Kasus seperti ini sering disebut sebagai kasus "kartu kosong". Bila hal ini terjadi, tester tidak perlu khawatir, karena masalah ini akan *inquiry*.

2. *INQUIRY*

Tahap kedua ini dilakukan sesudah *performance proper*, dirancang untuk mengungkap bagaimana testi sampai pada respon yang diberikan, sehingga dapat diberikan **skor** dengan tepat. Di sini tester mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat klarifikasi, tetapi tidak boleh mempengaruhi jawaban testi. Semua pertanyaan yang diajukan kepada testi harus bersifat netral.

Tujuan utama dari tahap *Inquiry* ini adalah untuk memperjelas jawaban agar dapat diberi skor dengan tepat, yang dapat dilakukan dengan:

- 1) Memperoleh berbagai keterangan dari testi tentang bagaimana cara dia melihat bercak, sehingga sampai pada konsep jawabannya. Tester harus memperoleh penjelasan mengenai berbagai aspek dari jawaban testi, yaitu yang menyangkut: lokasi dari bercak yang digunakan sebagai landasan memberikan jawaban, determinan yang digunakan, isi atau content jawaban itu. Informasi-informasi ini sangat penting sebagai landasan untuk memberikan skor.
- 2) Memberikan kesempatan kepada testi untuk melengkapi jawabannya maupun menambah respon-respon baru. Terutama bagi testi yang tidak memberikan jawaban pada satu kartu (ada kartu kosong). Atau jika pada suatu kartu testi hanya memberikan I (satu) jawaban saja, maka pada tahap ini diberi kesempatan untuk memberikan jawaban atau menambahkannya dengan jalan menyajikan kartu itu sekali lagi dan meminta testi melihatnya. Tetapi tester tidak boleh secara jelas menyuruh testi memberikan jawaban, melainkan hanya memberi kesempatan saja.

Di dalam melaksanakan *inquiry* tester perlu bersikap hati-hati agar testi tidak merasa bahwa jawaban-jawabannya ditantang dan juga jangan sampai testi mengerti tentang apa yang ingin diketahui oleh tester. Untuk mengawali tahap ini tester berkata: "*Nah, saudara sudah melihat dan memberikan*

jawaban pada semua bercak di sini. Jawaban anda cukup menarik, namun saya tidak yakin apakah saya sudah benar dalam menangkap jawaban-jawaban saudara tadi. Sekarang marilah kita perdalam (kita cek) jawaban tersebut bersama-sama untuk meyakinkan saya".

1) Inquiry untuk lokasi

Inquiry pertama yang dilakukan adalah untuk lokasi, yaitu bagian bercak yang dijadikan sebagai landasan bagi testi untuk memberikan konsep jawabannya. Untuk menanyakan lokasi ini tester dapat mengajukan pertanyaan sebagai berikut: "*Tunjukkan pada saya, bagian mana dari bercak yang anda sebut sebagai kelelawar?*" (misalnya subjek menjawab kelelawar) atau: "*Pada bagian mana dari bercak ini yang anda lihat sebagai dua orang wanita?*" (misalnya jawaban subjek dua orang wanita).

Berbagai cara dapat dilakukan untuk meminta testi menunjukkan lokasi dari jawaban yang dimaksud, antara lain:

- a) Testi diminta untuk menunjukkan/melingkari lokasi yang digunakan dengan jari tangannya pada kartu (Ini adalah cara yang paling banyak digunakan).
- b) Testi diminta melingkari lokasi yang dimaksud pada *location chart* (lembar lokasi) dengan pensil.
- c) Testi diminta untuk menjiplak gambar yang dilihat pada kartu itu di atas kertas tembus.
- d) Testi diminta untuk menggambarkan jawabannya itu secara bebas dengan berdasar pada bercak pada kertas lain.

2) Inquiry untuk Determinan

Yang akan diungkap dalam *inquiry* untuk determinan ini adalah bagaimana cara testi melihat bercak, sehingga dia sampai pada konsepnya itu. Apakah dia menggunakan bentuk bercak saja, atau mungkin juga menggunakan warna dan *shading* atau

mungkin dia melihat bercak itu sebagai sesuatu yang bergerak. Jadi yang tercakup di dalam aspek determinan ini adalah penggunaan bentuk (*form*), gerakan (*movement*), perbedaan gelap dan terang dari bercak (*shading*), dan warna (*color*).

Dibanding dengan lokasi, inquiry untuk determinan ini lebih kompleks; karena tester tidak diperkenankan untuk mengajukan pertanyaan secara langsung tentang apa yang ingin ditanyakan tester, supaya testi tidak terpengaruh, jadi testi tetap diharapkan menjawab dengan spontan sesuai idenya sendiri. Misalnya tester tidak diperkenankan untuk mempergunakan kata "warna", atau "gerakan" sebelum testi sendiri mengatakannya. Kalau pada waktu *performance proper* tester belum mengetahui determinan apa yang digunakan oleh testi, maka ngetahui determinan apa yang digunakan sebaiknya pertanyaan yang diajukan bersifat Misalnya: "*Apa yang membuat anda berkesan bercak ini sebagai kelelawar?*"

Seandainya testi sudah memberikan isyarat bahwa dia menggunakan suatu determinan, maka tester sebaiknya menggunakan tanda itu untuk melakukan inquiry. Misalnya pada kartu III testi mengatakan: "*Ini adalah kupu-kupu yang indah*", maka tester dapat bertanya: "*Apa yang membuat anda berkesan bercak ini sebagai kupu-kupu?*" Kemudian dilanjutkan dengan pertanyaan: "*Apa yang anda maksud dengan indah?*"

Dalam melaksanakan inquiry untuk determinan ini tidak dipisah-pisahkan apakah tester akan mengungkap penggunaan bentuk, penggunaan warna, shading ataupun gerakan. Pada umumnya dengan memberikan pertanyaan secara umum saja testi sudah terstimulasi untuk menceritakan penggunaan beberapa aspek dari determinan sekaligus. Meskipun demikian tester perlu mengetahui bagaimana cara mengungkap masing-masing determinan tersebut.

Inquiry untuk bentuk

Dari jawaban testi sebenarnya tester sudah dapat memperkirakan apakah jawaban testi itu mempunyai bentuk yang pasti (definit), kurang pasti (semi definit) atau bahkan tidak pasti (in-definit). Meskipun demikian tester masih perlu mengajukan pertanyaan untuk mengetahui kualitas dari bentuk tersebut. Misalnya pada kartu V testi memberikan jawaban "kelelawar". Bila perlu tester dapat mengajukan pertanyaan: "*Dapatkah saudara memberikan gambaran tentang kelelawar tersebut ada saya?*", atau "*Manakah kepala kelelawar tersebut?*" Dengan pertanyaan tersebut pada umumnya testi menunjukkan kepala kelelawar dan sekaligus sayap dan kakinya.

3) *Inquiry untuk gerakan*

Kalau testi memberikan jawaban mahluk, baik manusia ataupun binatang, atau objek-objek mekanis, adanya gerakan mungkin sudah tersirat meskipun tidak dinyatakan secara jelas. Oleh karena itu tester perlu mengeceknya dengan pertanyaan-pertanyaan seperti: "*Coba ceritakan lebih lanjut tentang kelelawar itu.*" Pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya langsung tidak diperkenankan pada tahap inquiry ini. Misalnya tester tidak boleh bertanya: "*Apakah yang sedang dilakukan dua orang ini?*" atau "*Apakah orang ini sedang menari-nari?*"

Klopfers (1962) mengatakan bahwa berdasarkan pengalaman, ternyata jika testi memberikan jawaban manusia, mereka melihatnya sedang melakukan suatu gerakan. Tetapi tidak demikian dengan binatang, terkecuali untuk jawaban populer binatang yang sedang bergerak pada kartu VIII. Oleh karena itu jika tidak muncul gerakan pada binatang pada kartu VIII, maka tester perlu mengajukan pertanyaan. Misalnya: "*Mana kaki hari- mau itu?*" atau "*Katakan kepada saya bagaimana anda lihat harimau itu.*" Untuk binatang-binatang yang muncul pada kartu lain, disarankan tester menerima

jawaban testi yang spontan melalui pertanyaan yang umum seperti di atas, tanpa berusaha secara khusus menggali gerakan.

Benda-benda in-animate seperti pesawat atau roket biasanya dilihat subjek dalam suatu gerakan. Jika tidak, satu pertanyaan perlu diajukan, misalnya: "*Bagaimana anda melihat pesawat itu?*" Dengan pertanyaan itu biasanya gerakan akan muncul. Jika gerakan tidak muncul juga, berarti jawaban itu tidak diskor dengan determinan gerakan.

4) *Inquiry untuk warna*

Penggunaan warna harus dinyatakan secara jelas dalam konsep itu untuk dapat disekor sebagai jawaban yang mengandung warna. Jawaban seperti "bunga", "api", dan "darah" yang diberikan untuk bercak yang berwarna, pada umumnya sudah disekor untuk warna walaupun tanpa ada inquiry lebih lanjut, kecuali kalau testi secara tegas memberikan penjelasan yang sebaliknya. Tetapi jika tester ingin meyakinkan apakah testi menggunakan warna atau tidak, tester dapat mengajukan pertanyaan.

Pertanyaan-pertanyaan untuk mengungkap warna ini sebaiknya dimulai dengan pertanyaan yang bersifat umum lebih dahulu, misalnya: "*Apa yang mengesankan bagian ini seperti api.*" Atau kalau perlu boleh bertanya: "*Apakah hanya bentuknya saja yang mengesankan bahwa bercak ini seperti kupu-kupu?*".

Lebih baik kalau tester menggunakan tanda-tanda yang sudah diberikan oleh testi. Misalnya pada kartu X testi mengatakan: "*Ini bunga yang sangat indah.*" Kata "indah" mengindikasikan penggunaan warna, sehingga tester dapat bertanya: "*Apa yang membuat ini tampak sebagai bunga yang sangat indah?*" atau "*Jelasknn apa yang anda maksud dengan indah!*"

Kadang-kadang konsep "kupu-kupu" yang muncul pada bercak merah dalam kartu II dan III, atau jawaban "pohon" pada beberapa daerah bercak kartu VIII dan IX, kemungkinan tidak menggunakan warna. Oleh karena itu tester perlu menentukan apakah skor yang akan diberikan adalah bentuk saja (F) atau kombinasi bentuk dan warna (FC) Paling tidak satu pertanyaan harus diajukan pada kasus ini, misalnya: "*Apakah hanya bentuknya saja yang membuat anda berpikir bercak ini sebagai seekor kupu-kupu?*" Pada inquiry untuk warna ini, tester tidak diperkenankan mengajukan pertanyaan-pertanyaan langsung, misalnya: "*Apa warna kelelawar itu?*" atau "*Apakah kupu itu bertwarna merah?*"

5) *Inquiry untuk Shading*

Seperti pada penggunaan warna, penggunaan shading harus jelas dinyatakan dalam konsep supaya dapat diskor sebagai determinan, bahwa testi menggunakan perbedaan antara gelap dan terang dari bercak. Inquiry untuk shading ini memerlukan kecermatan dan kehati-hatian karena pada umumnya penggunaan shading ini hanya dinyatakan testi secara implisit saja. Misalnya pada kartu VI testi menjawab: "*Kulit kambing yang berbulu.*" Maka tester harus mengajukan paling tidak satu pertanyaan untuk menentukan apakah testi menggunakan shading atau tidak. Cara mengajukan pertanyaan sama dengan pertanyaan untuk mengungkap determinan warna atau gerakan, yaitu: "*Apa yang membuat bercak ini seperti kulit kambing yang berbulu.*" Atau "*Jelaskan apa yang anda maksud dengan bulu.*". Testi harus menunjukkan bahwa perbedaan gelap terang bercak yang menentukan konsep yang diberikannya sebelum skor shading diberikan. Biasanya testi yang memang menggunakan shading dalam jawabannya tidak akan kesulitan memberikan penjelasan kepada tester.

Perlu ditekankan di sini bahwa konsep shading ini tidak hanya dapat diterapkan pada kartu-kartu yang akromatis, tetapi juga dapat diterapkan pada kartu-kartu kromatis.

6) *Inquiry Untuk Isi (Content)*

Inquiry untuk Content ini biasanya tidak diperlukan lagi karena pada umumnya konsep apa yang dilihat oleh testi itu sudah cukup jelas. Hanya kalau tester masih ragu-ragu, hal ini boleh ditanyakan. Misalnya, pada kartu IV testi menjawab: "*Mahluk yang tinggi besar.*" Tester perlu bertanya: "*Apa yang anda maksud dengan mahluk?*" Pertanyaan ini sebenarnya ingin mengungkap mahluk tersebut sebangsa binatang atau manusia.

7) *Hal-hal yang Perlu Dicatat dalam Inquiry*

Dalam tahap Inquiry ini yang tester perlu mengetahui apa saja yang harus dicatat pada protokol. Secara umum, semua jawaban testi harus dicatat secara teliti. Pertanyaan umum yang diajukan untuk mengungkap lokasi dan determinan tidak perlu ditulis. Misalnya pada kartu I testi memberikan jawaban pada tahap *performance proper*: "*Ini seekor kelelawar.*" Kemudian pada tahap inquiry tester bertanya: "*Apa yang mengesanknn ini seperti kelelawar?*" Pertanyaan seperti ini tidak perlu dicatat pada protokol. Tetapi kalau tester mengajukan pertanyaan di luar pertanyaan yang umum/biasa, maka pertanyaan itu perlu dicatat. Misalnya, pada kartu VII mesti menjawab: "*Ini adalah sesuatu yang halus*" maka tester menanyakan: "*Apakah yang anda maksud dengan sesuatu itu?*" Pertanyaan yang meminta kejelasan tentang isi jawaban semacam ini perlu dicatat pada protokol. Demikian juga untuk penggunaan determinan. Misalnya, testi menjawab pada kartu V III: "*Dua ekor beruang kutub yang berwarna*

jambon sedang berjalan di atas es" Pada waktu inquiry tester menanyakan: "*Apa yang mengesanknn seperti beruang kutub?*" Pertanyaan seperti itu tidak perlu dicatat. Demikian juga permintaan tester untuk minta penjelasan lebih lanjut, seperti: "*Coba jelaskan lebih lanjut.*" Tetapi kalau tester menanyakan tentang konsep warna, misalnya: "*Anda berpikir beruang ini jambon?*" Pertanyaan ini perlu dicatat dalam protokol.

Selain mencatat jawaban testi atau pertanyaan yang diajukan, tester juga perlu mencatat atau menggambar lokasi yang digunakan testi untuk membuat jawaban. Jika jawaban testi lebih dari satu sebaiknya digunakan spidol yang warnanya berbeda-beda untuk setiap jawaban. Ini untuk mempermudah tester dalam memberikan skoring lokasi.

Dalam tahap inquiry ini dimungkinkan testi menambah jawaban baru, yang disebut sebagai jawaban tambahan (*additional*). Jawaban ini harus diberi tanda yang berbeda dengan jawaban yang muncul pada tahap *performane proper*. Misalnya kalau jawaban yang muncul pada waktu *performance proper* diberi nomor dengan angka, maka jawaban yang muncul pada tahap inquiry diberi nomor dengan huruf.

8) *Hal-hal Lain yang Mungkin Muncul dalam Inquiry*

Sering juga terjadi jawaban yang muncul pada waktu *performance proper* dikoreksi pada waktu *inquiry*. Jika hal ini terjadi, maka yang digunakan adalah jawaban yang telah dikoreksi. Jika suatu jawaban yang muncul pada tahap sebelumnya ternyata tidak disetujui atau ditolak oleh testi sendiri setelah ia melihat kartu lagi, maka jawaban tersebut perlu diberi tanda dengan anak panah.

Jika pada waktu *performance proper* dijumpai kasus "kartu kosong", maka pada waktu *inquiry* kartu tersebut tetap diberikan lagi kepada testi. Selanjutnya tester boleh

memberikan instruksi supaya testi melihat kembali kartu dan memberikan jawaban jika dia dapat melihat sesuatu dari kartu tersebut. Jika setelah melihat kartu kembali seorang testi dapat memberikan jawaban, maka jawaban tersebut masuk dalam kategori jawaban tambahan (*additional*). Tetapi jika testi tetap tidak dapat memberikan jawaban, maka tester harus melaksanakan tahap berikutnya, yaitu tahap *analogy*.

3. TAHAP ANALOGY

Tahap ini bersifat opsional, artinya boleh dilaksanakan tetapi juga boleh tidak dilaksanakan, tergantung pada kondisi tes atau jawaban yang diberikan. Dengan berbagai tanda yang mungkin telah ada pada jawaban testi tahap sebelumnya, tester bertanya apakah suatu determinan yang digunakan pada jawaban suatu kartu juga digunakan pada jawaban kartu lain.

Tahap *analogy* ini diberikan apabila tester menjumpai dua situasi dalam tes:

- a. Ada "kartu kosong" atau ditolak testi.
- b. Determinan a tau lokasi tertentu muncul sangat sedikit/hanya satu, padahal bercak mempunyai fasilitas tersebut. Lokasi W atau D hanya muncul satu untuk 10 kartu; determinan M, FC, (K, k, atau c) hanya muncul satu, jawaban populer hanya muncul satu atau bahkan tidak ada. (lihat pada *testing the limits*).

Pada kasus tersebut, tester belum yakin apakah testi menggunakan suatu determinan pada suatu bercak. Maka tester harus mendapatkan keterangan yang jelas dengan mengadakan *follow-up* terhadap jawaban yang diberikan pada inquiry tersebut.

Pertanyaan yang diajukan pada tahap *analogy* ini sifatnya adalah membandingkan atau menganalogikan dengan jawaban testi sendiri yang sudah ada (bukan jawaban orang lain). Misalnya pada kartu III testi mengatakan: "*Dua orang manusia yang sedans mengangknt*

suatu barang." Di sini konsep gerakan jelas digunakan. Kemudian pada kartu VII testi menjawab: "*Dua orang anak yang mengenakan pakaian seperti kelinci. Pakaian itu tampak berbulu halus dan bentuk telinganya panjang seperti kelinci.*" Di sini masih belum jelas apakah testi menggunakan gerakan atau tidak. Oleh karena itu tester boleh bertanya: "*Di sini (kartu III) anda mengatakan sebagai manusia yang sedang mengangkat sesuatu. Bagaimana dengan dua anak manusia di sini (kartu VII)?*"

Contoh lain adalah pada kartu IX testi menjawab: "*Ini adalah bunga yang indah dan berwarna-warni. Ada yang berwarna merah, hijau dan kuning.*" Jawaban ini jelas menggunakan warna. Tetapi pada kartu III testi mengatakan: "*Ini seekor kupu-kupu yang sedang terbang.*" Tester ingin tahu, apakah pada kartu III ini testi menggunakan warna atau tidak, maka dia boleh bertanya: "*Di sini (kartu IX) anda mengatakan bunga yang warnanya bermacam-macam, nah bagaimana dengan kupu-kupu di sini? (kartu III)*"

Pertanyaan yang sifatnya analogi ini juga diberikan kalau ada kartu yang tidak ada jawabannya sama sekali. Misalnya testi tidak memberikan jawaban pada kartu V karena terganggu dengan warna hitam kelam (*black-shock*). Tetapi pada kartu I (yang mempunyai fasilitas yang sama dengan kartu V) dia memberikan jawaban: "*Seekor kelelawar yang sedang terbang.*" Maka jawaban pada kartu I tersebut dapat digunakan tester untuk merangsang supaya testi memberikan jawaban pada kartu V dengan bertanya: "*Di sini (kartu I) anda mengatakan seperti seekor kelelawar, bagaimana dengan di sini? (kartu V)?*"

Perlu diingat bahwa pada tahap analogi ini pertanyaan-pertanyaan yang bersifat langsung dan sugestif masih tidak diperkenankan. Ini disebabkan jawaban yang diberikan testi pada tahap analogi ini masih tetap diskor secara kuantitatif sebagai jawaban tambahan.

Tahap analogi ini dapat dilakukan apabila diantara jawaban-jawaban yang diberikan testi dari sepuluh kartu itu

ada satu determinan yang muncul, sehingga dapat dijadikan sebagai dasar menganalogi. Tetapi kalau tidak ada jawa>an yang dapat digunakan untuk menganalogikan sama sekali, misalnya tak ada gerakan, tak ada wama atau shading, maka tester langsung melaksanakan tahap terakhir, yaitu *testing the limits*.

4. TAHAP TESTING THE LIMITS

Tahap ini dilaksanakan apabila pada tahap-tahap sebelumnya testi tidak mampu memberikan jawaban-jawaban tertentu, yaitu:

- a. tidak ada lokasi keseluruhan (W) atau sebagian besar
- b. tidak ada konsep manusia atau hewan sedang bergerak, skor M atau FM
- c. tidak ada jawaban yang mengkombinasikan antara Warna atau skor FC
- d. tidak ada jawaban yang menggunakan shading atau skor mengandung c, K,k
- e. tidak ada jawaban populer
- f. tidak ada jawaban pada satu kartu atau lebih (menolak untuk menjawab)

Dalam melaksanakan *testing the limits* ini tester sudah tsoleh memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya langsung dan sugestif. Meskipun demikian sebaiknya dintulai dengan pertanyaan yang umum lebih dahulu, katau tidak dapat baru pertanyaan yang langsung atau spesifik.

Kalau testi tidak menggunakan lokasi D sama sekali, titaka tester botch bertathya:

"*Apakah anda mengira hanya diperbolehkan memberikan jawaban secara keseluruhan?*" Pertanyaan yang sama juga diberikan kalau testi tidak menggunakan lokasi W sama sekali. Kalau dengan pertanyaan seperti itu testi belum memberikan jawaban yang diharapkan, tester boleh bertanya: "*Apakah anda dapat memberikan jawaban dengan hanya melihat sebagian bercak saja?*" Kalau testi masih belum

memberikan jawaban, tester boleh menyuruh testi memberikan jawaban dengan melihat bagian bercak tertentu: *"Menurut Anda bagian ini seperti apa?"* Atau menuntunnya: *"Orang lain melihat bagian merah ini seperti kupu-kupu. Apakah anda juga melihatnyn demikian?"*

Kalau testi tidak memberikan jawaban gerakan manusia (skor M) juga gerakan binatang (skor FM), maka tester dapat mengambil kartu yang mempunyai fasilitas gerakan tersebut, diutamakan pada jawaban populer, kemudian bertanya: *"Apakah bagian ini tidak mengesankan sesuatu pada Anda?"* Kalau belum muncul tester bertanya lagi: *"Apakah salah kalau orang lain mengatakan bahwa ini seperti dua orang yang sedang mengangkat keranjang? Bagaimana menurut saudara?"* Atau dengan kalirnat lain: *"Orang lain mengatakan ini seperti dua orang sedang mengangkat keranjang? Setujukah anda?"*

Kalau testi mampu memberikan jawaban manusia tetapi tidak ada konsep gerakan (skor M), maka tester boleh bertanya lebih lanjut: *"Apakah anda dapat menceritakan sesuatu mengenai orang itu?"* Kalau masih belum memberikan jawaban, tester boleh langsung bertanya: *"Apakah yang dilakukan oleh orang itu?"*

Kalau tidak ada jawaban manusia sama sekali, maka tester bertanya: *"Orang lain melihat bercak ini (kartu III) sebagai dua orang yang sedang mengangkat suatu barang. Bagaimana dengan anda?"* Kalau tidak ada jawaban yang mengkombinasikan antara bentuk dan warna, tester boleh bertanya: *"Apakah anda dapat memberikan jawaban dengan menggunakan warna?"* Kalau belum dapat boleh bertanya: *"Apakah warna kupu-kupu itu?"*

Demikian juga kalau testi tidak dapat menggunakan shading, tester boleh bertanya: *"Apakah anda tidak mempunyai kesan dengan bulu-bulu anjing itu?"* Kalau belum memberikan jawaban boleh bertanya: *"bagaimana bulu-bulu anjing itu?"* atau *"Orang lain mengatakan bahwa bulu anjing itu halus, bagaimana dengan anda?"*

Kalau testi tidak mampu memberikan jawaban populer, maka tester memijih salah satu kartu yang mempunyai fasisitas jawaban populer dan bertanya: "*Apakah anda masih dapat melihat hal-hal lain lagi?*" Kalau masih belum dapat memberikan jawaban testi ditanya: "*Apakah yang merah ini tidak mengesankan sesuatu pada anda?*" Kalau masih belum dapat tester boleh bertanya: "*Orang lain melihat ini sebagai seekor kupu, bagaimana dengan anda?*"

Demikian juga kalau testi tidak memberikan jawaban yang mengandung konsep hewan yang sedang bergerak, tester bertanya: "*Cobalah anda ceritakan mengenai burung itu.*" Kalau masih belum dapat juga tester boleh bertanya: "*Apakah yang sedang dilakukan oleh burung itu?*"

Di dalam *testing the limits* ini tampak bahwa testi sudah banyak diberikan pertanyaan yang bersifat langsung dan sugestif, oleh karena itu hasil yang diperOleh pada tahap ini tidak dapat dimasukkan dalam skoring yang kuantitatif, tetapi merupakan suatu bahan untuk interpretasi kualitatif. Tujuannya hanyalah ingin tahu apakah testi mempunyai potensi untuk melihat konsep-konsep yang spesifik tersebut atau tidak.

5. PROSEDUR KHUSUS

Prosedur administrasi yang telah dijelaskan di atas adalah prosedur standar yang biasanya digunakan pada orang dewasa yang normal. Menurut Klopfer (1962) prosedur ?ministrasi harus agak sedikit berbeda bila subjeknya tertentu, misalnya untuk anak-anak, •orangtua atau orang yang mengalami gangguan mental. Pada anak-anak dan orangtua, hanya kalimat pada waktu instruksi saja yang yang diubah sesuai dengan kondisi testi, sedangkan prinsip dasarnya tetap. Tetapi pada orang yang mengalami gangguan mental, dibutuhkan penanganan yang berbeda, tergantung dari macam gang. guan itu. Tester boleh lebih direktif dan fleksibel.

Ada beberapa prosedur khusus yang disarankan oleh beberapa ahli yang dapat digunakan dalam situasi-situasi tertentu, prosedur ini setaraf dengan *testing the limits*.

- a. Prosedur Asosiasi bebas (*Free association procedure*). Prosedur ini lebih banyak digunakan dalam situasi klinis. Terutama apabila testi memberi jawaban yang isi (*content*)-nya berulang-ulang muncul pada banyak kartu. Misalnya subjek memberi jawaban. "darah" pada kartu II, III, VIII, IX dan X. Tampaknya isi jawaban ini mempunyai arti yang sangat penting bagi testi. Mungkin dia mempunyai pengalaman traumatis yang berkaitan dengan darah. Oleh karena itu tester dapat meminta testi untuk berasosiasi bebas tentang darah yang dilihat pada salah satu kartu tersebut. Informasi yang diperoleh dari prosedur ini dapat digunakan sebagai tambahan dalam interpretasi kualitatif.
- b. Teknik pembentukan konsep (*Concept formation technique*). Pada prosedur ini tester memberikan seluruh kartu pada testi. Selanjutnya testi diminta untuk menggolongkan seluruh kartu tersebut. Kemungkinan testi akan menggolongkannya berdasarkan isi (*content*) jawaban, dapat juga menggolongkan berdasarkan bentuknya atau determinan lainnya. Teknik ini dapat digunakan sebagai salah satu teknik pada tahap *testing the limits*. Misalnya, pada testi yang tidak ada jawaban warna sama sekali, maka tester membagi kartu berdasarkan warna kromatis dan akromatis, kemudian meminta testi untuk menyebutkan apa dasar pengelompokan itu. Jika ia dapat memberi jawaban berdasarkan warnanya maka berarti sebenarnya testi dapat melihat warna pada bercak, tapi dia kurang sensitif, sehingga tidak dapat memberikan respon berdasarkan warna.
- c. Prosedur menggambar bebas (*Graphic procedure*). Teknik ini banyak digunakan, subjek diminta menggambar

obyek yang dilihat pada kartu pada kertas lain secara bebas.

- d. Prosedur suka atau tidak suka (*Like-dislike procedure*). Pada prosedur ini testi juga diberikan seluruh kartu, kemudian dia diminta untuk memilih satu kartu yang paling disukai dan satu kartu yang paling tidak disukai. Selanjutnya testi diminta untuk memberikan penjelasan alasan dia menyukai dan tidak menyukai kartu tersebut. Cara ini juga dapat menambah interpretasi kualitatif.

Yang terpenting dalam prosedur khusus ini adalah meminta subjek untuk berbicara atau menceritakan sesuatu, biasanya pada orang yang bermasalah atau mengalami gangguan, dari isi ceritanya dapat diperkirakan keadaan dalam dirinya.

E. Skoring

MASALAH skoring dapat dikatakan sebagai landasan paling penting dalam tes Rorschach. Bukan saja sebagai dasar untuk interpretasi, tetapi juga sebagai pedoman untuk melaksanakan administrasi yang benar.

Pada saat Hermann Rorschach mempublikasikan monograf yang monumental yaitu *Psychodiagnostik*, sebenarnya dia telah membuat suatu sistem sekoring tersendiri untuk alat yang dirancangnya itu. Tetapi tampaknya suatu sistem sekoring masih dipandang cukup rumit oleh para penerus-penerusnya, sehingga mereka berusaha menyederhanakan, tanpa keluar dari prinsip-prinsip pokok yang telah ditetapkan oleh Rorschach. Oleh karena itu kemudian muncul bermacam-macam system skoring. Misalnya system Beck, yang dirancang oleh Samuel Beck, system Klopfer, yang dirancang oleh Bruno Klopfer dan sejawatnya. System skoring dalam tes Rorschach yang paling baru adalah system Exner, yang dirancang oleh J.E. Exner. Di dalam buku ini system skoring yang akan dijelaskan adalah system skoring dari Bruno Klopfer.

Skoring dalam tes Rorschach didasarkan pada jawaban atas respon subjek terhadap bercak-bercak tinta yang

diberikan. Klopfer dan Davidson (1962) mendefinisikan *response* (jawaban) dalam tes Rorschach sebagai suatu ide yang jelas dan berdiri sendiri (*independent*) yang diberikan pada Sebagian atau keseluruhan bercak.

Jawaban atau respon subjek terhadap bercak tinta dalam tes Rorschach, tidak selalu mudah dipahami dan diberikan skor. Beberapa pertanyaan masih sering muncul. Misalnya:

1. Mana reaksi subjek yang betul-betul merupakan suatu jawaban (*respon*) dan mana yang hanya merupakan komentar (*remark*) saja yang tidak perlu diskor. Misalnya untuk kartu II subjek berkata "ini tampak berbeda, ada beberapa warna disini. Oh, kelihatannya seperti dua orang badut yang sedang bermain-main." Apakah reaksi subjek yang pertama itu merupakan suatu jawaban atau hanya komentar saja. Hal ini perlu diperjelas.
2. Kapan suatu reaksi Subjek diberi skor lebih dari satu? Misalnya pada Kartu V subjek berkata: "Ini seekor kelelawar, tetapi juga bisa seperti kupu-kupu." Apakah ini satu jawaban atau dua?
3. Bagian reaksi subjek yang mana, yang diskor sebagai ide yang berdiri sendiri (*independent*) atau semi-in- dependent dan bagian mana yang harus dianggap sebagai elaborasi dan spesifikasi?
4. Apa yang harus dilakukan kalau subjek menolak jawabannya yang sudah diberikannya sendiri?

TUJUAN SKORING

Tujuan dari skoring dalam tes Rorschach tidak lain adalah:

1. untuk mengelompokkan bahan dari hasil tes Rorschach ke dalam aspek-aspek tertentu, agar dapat diinterpretasi.
2. untuk merubah jawaban yang masih bersifat kualitatif menjadi bahan kuantitatif.
3. sebagai sarana komunikasi antara ahli satu dengan lainnya.

Pada prinsipnya skoring yang dimaksudkan di sini adalah merupakan suatu proses pengelompokan jawaban subjek ke dalam 5 kategori skoring yaitu:

1. *Location*: yaitu pada bagian mana subjek melihat konsepnya itu dalam bercak.
2. *Determinant*: yaitu bagaimana konsep itu dilihat subjek atau aspek yang digunakan subjek untuk memberikan jawabannya itu.
3. *Content*: yaitu apa isi jawaban subjek tersebut.
4. *Popular-Original*; (P-O): yaitu apakah jawaban subjek itu merupakan konsep yang sering dilihat orang lain atautakah tidak?
5. *From Level Rating (FLR)*: yaitu bagaimana ketepatan konsep tersebut dengan bercaknya serta bagaimana kualitasnya.

Dalam pelaksanaannya skoring *Location*, *Determinant*, *Content* dan *Populer* dibagi menjadi dua, yaitu: skor utama (*main score*) dan skor tambahan (*additional score*). Dengan demikian ada *main location* dan *additional location*, *main determinant* dan *additional determinant*, *main content* dan *additional content*. Meskipun demikian tidak setiap jawaban mempunyai skor utama dan skor tambahan. Paling tidak suatu jawaban mempunyai satu skor utama (kecuali dalam kasus-kasus tertentu). Dan memang dalam satu jawab pasti hanya memiliki satu skor utama, sedang jika ada skor tambahan boleh lebih dari satu.

Yang dimasukkan dalam *skor utama (main score)* adalah skor untuk semua jawaban utama (*main response*). Jawaban utama yaitu jawaban yang diberikan pada tahap *performance proper*, sedangkan yang dimasukkan dalam skor tambahan (*additional score*) adalah skor dari:

1. Jawaban tambahan (*additional response*), yaitu jawaban yang muncul pada waktu tahap *Inquiry*, atau analogi
2. Jawaban yang muncul pada waktu *performance proper* tapi ditolak pada waktu *inquiry*.

3. Jawaban yang mempunyai elaborasi cukup baik, yang selain mempunyai skor utama juga mempunyai skor tambahan.

1. SKORING LOCATION

Skoring *location* didasarkan pada bagian bercak yang mana yang digunakan untuk memberikan jawaban. Dalam hal ini ada 5 kategori utama yaitu: (1) jawaban *Whole*, (2) jawaban *Large Usual Detail*, (3) jawaban *Small Usual Detail*, (4) jawaban *Un-usual Detail*, (5) jawaban *Space*.

a. Jawaban Whole:

Jawaban ini terdiri dari skor W (Whole), W (whole-cut), dan DW (Confabulatory whole).

1) Skor W (*whole*):

Skor ini diberikan bila subjek menggunakan seluruh bercak sebagai dasar untuk memberikan jawabannya. Misalnya :

KI:

PP : Seekor kelawar

IN : Keseluruhannya. Ini kepalanya, ini sayapnya.

SK : W F A 1,0 P

(Di sini jelas keseluruhan bercak digunakan, walaupun subjek hanya menyebutkan dua ciri khusus dari kelelawar).

K VII:

PP : Seorang wanita yang sedang berdandan di depan kaca

IN : Ini orang itu dan bayangannya. Dia mengenakan hiasan bulu kepalanya. Tampak dia sedang memonyongkan bibirnya di depan kaca untuk meyakinkan dirinya bahwa lipstiknya sudah baik.

SK : W M H 2,5

(Di sini subjek menggunakan kedua sisi bercak, meskipun satu bayangan dari yang lain, tetapi tetap di skor W).

2) Skor W-Cut (*Whole Cut*):

Skor ini diberikan jika subjek menggunakan paling tidak dua pertiga dari bercak. Subjek tidak bermaksud menggunakan seluruh bercak. Ada sedikit bagian yang dihilangkan karena tidak sesuai dengan konsepnya.

Misalnya:

KI:

PP : Ini tulang panggul wanita.

IN : Keseluruhan gambar ini, kecuali bagian ini tidak termasuk karena tidak cocok.

SK : W-cut F At 1,0

(Subjek tidak menyertakan sebagian kecil dari bercak, sehingga diskor W-cut).

3) Skor DW atau dW (*Confabulatory whole*):

Skor DW diberikan apabila subjek menggunakan suatu detail kemudian digeneralisasikan pada seluruh bercak.

Misalnya:

K II:

PP : Ini seekor ikan

IN : (mana ikannya?) –subjek menunjuk seluruh bercak dengan sembarangan– (apa yang menyebabkan seperti ikan?) –subjek menunjuk pada detail kecil di tengah atas– Yang lonjong ini mulutnya. (bagaimana dengan bagian ini dan bagian ini). Ya, semua ini adalah ikan. Ini tadi adalah mulutnya dan semua ini tentunya adalah badannya.

SK : dW F- A -1,5

(Di sini subjek hanya melihat bagian kecil dari bercak yang memang cocok kalau dikatakan dikatakan sebagai mulut ikan, tetapi bercak yang lain sangat tidak cocok kalau dikatakan sebagai badan ikan. Jadi subjek menggeneralisasikan detail pada keseluruhan bercak.)

b. Jawaban *Large Usual Detail* (skor D):

Skor D diberikan apabila subjek menggunakan bagian yang besar dari bercak yang sudah biasa digunakan oleh orang lain. Bagian ini mudah dibedakan dengan bagian lain karena *color*, *shading*, atau *space*. Untuk mengetahui bagian mana yang diskor D atau diskor yang lain, dilaksanakan dengan melihat pada tabel lokasi yang sudah ada pada lampiran.

Misalnya:

K VIII:

PP: Dua ekor harimau yang sedang berjalan menuju puncak sebuah bukit.

IN: Yang jambon ini bentuknya persis seperti harimau. Ini kepalanya, ini kakinya.

SK: D FM A 1,0

(Bagian bercak yang berwarna merah jambon ini termasuk skor D)

c. Jawaban *Small Usual Detail* (Skor d):

Skor 'd' diberikan pada penggunaan bercak yang relatif kecil, tetapi mudah dilihat dengan adanya *color*, *shading* atau *space*. Untuk menentukan skor ini juga perlu melihat tabel lokasi.

Misalnya :

K II:

PP: Ini sebuah pintu gerbang candi.

IN: Bagian ini (di atas *space*) adalah pintu gerbang candi model Majapahit.

SK: d F Arch 1,5

d. Jawaban Un-usual Detail (Skor Dd):

Jawaban un-usual detail adalah jawaban yang tidak merupakan jawaban *whole* (W), tidak ada dalam daftar jawaban *large* atau *small usual detail* (D atau d), serta bukan jawaban *space* (S). Jawaban *un-usual detail* diberi simbol dengan 'Dd', tetapi simbol ini tidak digunakan dalam skoring melainkan menunjukkan semua jawaban *un-usual* detail yang terdiri dari:

1) Tiny Detail (dd):

Skor 'dd' diberikan pada jawaban yang menggunakan lokasi yang kecil sekali, tetapi masih bisa dibedakan dengan adanya *color*, *shading* atau *space*. Skor ini juga telah ditunjukkan pada daftar tabel lokasi.

Misalnya:

K I:

PP : Ini kepala kura-kura

IN : (subjek menunjukan bagian kecil disebelah kiri). Bentuknya, bentuk kepalanya seperti kepala kura-kura.

SK : dd F Ad z1,0

2) Edge Detail (de):

Skor 'de' digunakan untuk jawaban yang menggunakan lokasi bagian luar dari bercak.

Misalnya:

K V:

PP : Ini muka manusia

IN : Bagian sisi ini adalah muka manusia yang dilihat dari samping. Ini dahinya, ini hidung, bibir dan dagunya.

SK : de F Hd 1,5

3) Inner Detail (di):

Skor 'di' diberikan untuk lokasi di dalam bercak yang sulit untuk dipisahkan dari bagian lain oleh *color*, *shading* atau *space*.

Misalnya:

K IV:

PP : Ini seperti orang yang sedang berjalan kaki

IN : (Subjek menunjuk bagian kecil di dalam bercak yang banyak *shading*nya). Ini badannya, ini kakinya.

SK : di M H 15

4) Rare Detail (dr):

Skor 'dr' diberikan pada jawaban yang lokasinya tidak biasa digunakan oleh orang lain. Lokasi ini tidak dapat digolongkan dalam *dd*, *de*, atau *di* dan juga tidak dapat digolongkan dalam *d*, *D*, atau *W*. Lokasi untuk skor *dr* tidak selalu bagian bercak yang kecil. Kadang-kadang bercaknya juga besar.

Misalnya:

K II:

PP : Bagian ini seperti dua orang manusia sedang bercakap-cakap. Di antara orang itu ada pagarnya. Mereka memakai topi berwarna merah.

IN : Bagian merah atas adalah dua orang wanita itu dan bagian atas tengah yang abu-abu (*d*) adalah pagarnya.

SK : *dr* M,FC H 2,0

(Subjek menggabungkan dua *D* dan satu *d* yang jarang dilakukan orang, sehingga diskor 'dr'.)

e. Jawaban White Space (S):

Jawaban diberi skor 'S' apabila subjek membalik penggunaan '*figure*' dan '*ground*', sehingga bagian putih justru dijadikan sebagai landasan untuk memberikan

jawaban. Kadang-kadang bagian putih itu dijadikan sebagai jawaban utamanya, tetapi kadang hanya dijadikan sebagai tambahan aja. Dalam hal ini skor S diberikan sebagai tambahan (*additional score*).

Misalnya:

K II:

PP : Ini seperti pesawat jet di udara, yang sedang bergerak dengan cepat.

IN : Bagian yang putih ini bentuknya seperti jet.

SK : S Fm Obj 1,0

f. Skor Lokasi Jamak (Multiple Location Score)

Dalam skoring lokasi ini ada kemungkinan subjek menggunakan lebih dari satu lokasi dalam memberikan jawaban, atau mungkin dia menggunakan beberapa lokasi kemudian digabungkan dalam satu jawaban. Dalam hal ini dilaksanakan skor lokasi jamak (*multiple location score*). Ada empat kondisi utama untuk melakukan skoring lokasi jamak ini, yaitu:

- 1) Kalau konsep meliputi sejumlah ide yang *in-dependent* (berdiri sendiri) atau *semi-independent*, yang diberikan pada waktu performance proper atau sewaktu Vnquiry, tetapi penggabungan menjadi satu jawaban itu tidak terlalu kuat. Dalam hal ini masing-masing ide mendapat skor sendiri-sendiri sedangkan unsur organisasinya ditunjukkan dengan *tanda kurung kurawal*.

Misalnya:

K III:

PP : Ini dua orang Afrika, tampaknya seperti perempuan.
Dan ini seekor kepiting.

IN : Kulit orang Afrika ini hitam kelam dan rambutnya keriting. Bagian ini seperti seekor kepiting yang kakinya banyak.

Tampaknya dua orang Afrika ini sedang berkelahi di atas kepiting itu.

SK : D } M,FC' H 2,5

D } F A 1,0

(Pertama kali subjek tampaknya melihat bahwa antara dua orang Afrika dan kepiting itu merupakan jawaban yang terpisah, tetapi kemudian digabungkan menjadi suatu konsep yang lebih besar).

K IV:

PP : ini seekor serangga yang besar. Tampaknya dia sedang bergerak ke luar dari daun yang sobek.

IN : Ini serangganya (lokasi D1). Serangga ini memiliki dua sungut. Seperti seekor lebah. Bagian yang tebal ini adalah bagian tenggorokannya. Dan ini adalah daunnya.

SK : D } FM,Fc A 2,0

D } F leaf 1,0

(Organisasi antara kedua respon ini demikian lemahnya sehingga diskor menjadi dua respon yang digabungkan menjadi satu. Hubungan antara kedua respon itu ditunjukkan dengan adanya tanda kurung kurawal).

- 2) Kalau satu ide utama menggunakan dua lokasi. Misalnya W atau D dikombinasikan dengan S, atau S dikombinasikan dengan D atau d.

Misalnya:

K I:

PP : ini mungkin seekor serigala.

IN : Hanya mukanya saja. Keseluruhan muka ini seperti seekor serigala. Ini hidungnya. Yang putih ini matanya dan mulutnya.

SK : W,SF Ad 1,0

(Karena subjek juga menggunakan bagian yang putih, maka skor additional untuk lokasinya adalah S dan main-nya adalah W)

- 3) Kalau disamping menggunakan daerah tertentu, subjek secara tidak langsung menggunakan daerah lain untuyuk melengkapi jawaban atau ide utamanya.

Misalnya:

K II:

PP : Bagian yang kecil ini adalah bangunan yang tinggi Seperti bangunan kuno yang tinggi.

IN : Semua sisanya ini (bagian yang hitam) adalah pohon-pohon dan jalan menuju ke tempat itu). Tampak makin lama makin mengecil.

SK : d → W FK Arch 1,5

- 4) Kalau dua atau lebih konsep yang semi-independent digabungkan secara kurang ketat, dan penggabungan ini menggunakan daerah bercak.

Misalnya :

K VIII:

PP : Ini seperti dua ekor beruang sedang memanjat sesuatu.

Dan semua ini memberikan pesan seperti suatu lambing.

IN : bagian yang jambong ini adalah beruang.

Bagian yang biru ini seperti bendera yang dibuka. Dan bentuknya yang meruncing diatas memberi kesan bahwa semua itu seperti lambang suatu organisasi.

SK : D} FM} (A)} P 1,0

W F Emblem

D} F} Flag} 1,0

(subjek mengkombinasikan dua daerah bercak, kemudian dijadikan suatu jawaban baru, sehingga skor utamanya D dan D, sedang skor additionalnya

adalah W dengan diberi tanda kurung sebagai penghubung, yang menunjukkan bahwa kedua jawaban itu digabungkan menjadi satu konsep yang lain).

- 5) Kalau elaborasi pada konsep utama yang diajukan cukup berbobot, maka diberi skor tambahan.

Misalnya :

K X:

PP : Pemandangan laut yang bagus, warnanya bermacam-macam.

IN : Ini seperti ganggang, dan ini seperti ikan yang sedang berenang.

SK : W CF N 0,5
 D F PI 1,0
 d FM A 1,0

2. SKORING DETERMINANT

Jika pada skoring lokasi, jawaban subjek di kelompokkan berdasarkan *bagian mana (where)* dari bercak yang dijadikan jawabannya, maka pada skoring *determinant* ini jawaban subjek diklasifikasikan berdasarkan *bagaimana (how)* subjek melihat bercak tersebut. Jawaban atas pertanyaan (misalnya) "apa yang menyebabkan bercak ini berkesan sebagai orang yang menari?" adalah petunjuk untuk skoring *determinant*. Berkaitan dengan skoring *determinant* ini secara garis besar jawaban subjek dapat diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu:

a. Jawaban Definite:

yaitu konsep jawaban yang mempunyai bentuk yang pasti. Misalnya kelelawar, harimau, pulau Kalimantan, pesawat terbang, buah pisang, daun kelapa, kulit kambing dan sebagainya. Skoring *determinant* untuk jawaban yang *definite* ini ditandai dengan F di depan, misalnya Fk untuk jawaban peta pulau

Kalimantan; F_m untuk jawaban pesawat terbang yang meluncur.

b. Jawaban *Semi-Definite*

yaitu suatu konsep jawaban yang mempunyai bentuk kurang pasti. Misalnya 'awan mendung' (bentuknya bermacam-macam), 'asap pabrik'; 'buah-buahan' (tidak disebutkan buah apa), 'pulau' (bentuk pulau bermacam-macam). Skoring determinant untuk jawaban semi definit ini ditandai dengan F di belakang. Misalnya mF untuk konsep asap rokok yang mengepul. KF untuk konsep awan mendung yang bergumpal-gumpal, CF untuk konsep kembang api yang berwarna warni.

c. Jawaban *In-definite*:

yaitu konsep jawaban yang sama sekali tidak mempunyai bentuk yang pasti atau bentuknya abstrak. Misalnya kabut, perasaan kacau balau, suatu kegelapan. Skoring determinant untuk jawaban in-definite ini ditandai dengan skoring yang tidak ada F -nya. Misalnya skor K untuk konsep kabut, m untuk konsep perasaan kacau balau. Dalam hal ini ada satu kekecualian, yaitu skor M untuk konsep manusia. Meskipun tidak ada F -nya tetap dianggap definit.

Ada empat unsur yang termasuk dalam kategori skoring determinant ini, yaitu:

- a. *Form* (Bentuk)
- b. *Movement* (Gerakan)
- c. *Shading* (Perbedaan gelap terang)
- d. *Color* (Warna)

Berdasarkan keempat unsur itu, maka dalam skoring *determinant* ini digunakan simbol-simbol sebagai berikut: F untuk jawaban-jawaban yang menggunakan bentuk (*form*) saja.

M, FM, Fm, mF, dan m untuk jawaban-jawaban yang mengandung unsur gerakan (*movement*).

Fc, cF, c untuk jawaban yang menggunakan shading sebagai kualitas permukaan (*texture*).

FK, KF, K untuk jawaban yang menggunakan shading untuk kesan-kesan kedalaman (*diffuse*).

Fk, kF, k untuk jawaban yang menggunakan shading sebagai bentuk tiga dimensi yang sudah diproyeksikan dalam bentuk dua dimensi.

FC, CF, C untuk jawaban yang menggunakan warna- warna (*color*) selain hitam, abu-abu dan putih.

FC', C', F, C' untuk jawaban yang menggunakan warna hitam, abu-abu dan putih.

a. UNSUR FORM (BENTUK)

Skor untuk unsur form (bentuk) adalah F. Skor ini diberikan kepada:

1) Jawaban yang hanya didasarkan pada bentuk saja.

Misalnya:

K III:

PP : Ini kelihatan seperti kupu-kupu

IN : (Apa yang membuatnya tampak seperti kupu?)

Bentuknya. Ini sayapnya, ini badan dan ini sungutnya.

SK : W F A 1,0

(Jelas subjek hanya menggunakan bentuk bercak saja, meskipun ada fasilitas warna).

2) Jawaban yang determinannya tidak ada atau tidak jelas disebutkan

Misalnya:

K VI:

PP : Kepala kucing

IN : Ini kepalanya, ini leher dan ini kumisnya

Kumisnya hanya 2 pasang

SK : W F Ad 1,0

(Meskipun jawabannya binatang, yang memungkinkan adanya unsur gerakan, tetapi jawaban subjek tidak menunjukkan hal demikian, sehingga diskor F).

K IX:

PP: Keseluruhan ini seperti suatu pola yang abstrak. Kelihatannya simetris, sebelah kanan seimbang dengan sebelah kiri.

IN: (Apakah ini jawaban anda atau hanya komentar saja?) Itu jawaban saya.

SK: W F Abs 0

(Ini adalah jawaban yang tidak mempunyai bentuk yang jelas. Karena tidak ada determinant lain yang digunakan, maka diskor F).

b. UNSUR MOVEMENT (GERMAN):

Suatu jawaban mengandung unsur movement (gerakan) adalah apabila pada bercak yang statis itu subjek melihat adanya suatu aksi, ekspresi, postur atau kehidupan. Juga apabila subjek memproyeksikan pada bercak itu suatu kekuatan abstrak, gerakan alamiah maupun gerakan mekanis.

Secara garis besar, jawaban gerakan ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

- 1) Gerakan manusia dengan simbol skor M,
- 2) Gerakan binatang dengan simbol skor FM,
- 3) Gerakan in-animate (gerakan mekanis dan alamiah dengan simbol skor m).

Gerakan manusia (Skor M) dan gerakan binatang (Skor FM) sering juga disebut dengan gerakan animate yang berarti gerakan makhluk hidup sedangkan gerakan mekanis adalah alamiah (Skor m) disebut sebagai gerakan in-animate karena merupakan gerakan dari benda mati.

1) Gerakan Manusia (Skor M):

Skor 'M' diberikan pada:

- a) Jawaban yang mengandung konsep manusia sedang melakukan suatu tindakan (aksi). Atau gerakan yang dilakukan oleh manusia dalam keadaan hidup (nyata):

Misalnya:

K III:

PP : Dua orang Negro sedang mengangkat keranjang

IN : Kulitnya hitam. Tampaknya keranjang itu berat, sehingga tubuh kedua orang itu membungkuk.

SK : D M,FC' H 2,5

(Konsep ini menunjukkan gerakan manusia yang sedang melakukan suatu tindakan).

- b) Gerakan sebagian dari tubuh manusia

Misalnya:

K I:

PP : Dua tangan manusia yang sedang mengacungkan jarinya.

IN : Ini seperti di dalam kelas kalau ada yang belum jelas lalu mengacungkan jarinya.

SK : d M Hd 1,5

- c) Gerakan manusia yang digambarkan sebagai karikatur, gambar, lukisan atau patung. Manusia tersebut tidak hidup di alam nyata.

Misalnya:

K X:

PP : Dua bidadari yang sedang mandi di kali.

IN : Mereka baru turun dari kahyangan. Pakaianya serba merah. (Coba ceritakan lebih lanjut). Ini dalam lukisan. Ya, lukisan bidadari sedang mandi di kali.

SK : D M,FC (H) 1,5

(Meskipun gerakan tersebut hanya dalam lukisan saja skornya tetap M, tetapi content-nya adalah (H) = *human-like*).

- d) Jawaban yang mengandung konsep manusia, baik nyata maupun tidak (Lukisan, patung) yang tampak dalam suatu postur (sikap) yang menunjukkan adanya suatu kehidupan.

Misalnya :

K V:

PP : Ini dua orang wanita yang sedang tidur. Rambutnya hitam dan panjang menutupi punggung mereka.

IN : Bagian ini adalah mukanya. Kelihatan bulu matanya sedang menutup.' Tangannya dilipat. Ini kakinya.

SK : D M,FC' H 2,5

(Meskipun tidak secara jelas dinyatakan adanya suatu gerakan, jawaban ini tetap diskor M karena menunjukkan postur yang hidup).

- e) Jawaban yang mengandung konsep gerakan menyerupai manusia yang dilakukan oleh binatang yang tidak terlatih.

Misalnya :

K X:

PP : Dua laba-laba sedang minum sambil menyanyi. Salah satu kakinya melambaikan sesuatu. Saya kira itu botol minuman.

IN : Ini laba-labanya. Ini mulutnya terbuka. (Apa yang menyebabkan ini seperti botol). Bentuknya dan kalau dia mabuk tentu yang dipegang adalah botol minuman.

SK : D M (A) 2,0

(Perilaku yang menyerupai manusia tetap diskor M, tetapi content-Nya adalah (A) = animal-like, yaitu binatang yang tidak sesungguhnya).

- f) Jawaban wajah manusia yang mengandung suatu ekspresi,

Misalnya :

K VII:

PP : Dua wanita dengan rambut dinaikkan ke atas sedang saling merengut.

IN : Ini mukanya dibuat merengut sehingga mulutnya monyong, hidungnya diangkat. Jadinya tampak lucu sekali.

SK : D M Hd 2,5

(Skor M diberikan untuk kesan ekspresi).

2) Gerakan Binatang (Skor FM):

Skor FM diberikan pada:

- a) Jawaban yang mengandung konsep binatang sedang melakukan suatu tindakan (aksi).

Misalnya :

K I:

PP : Kelelawar sedang terbang.

IN : Ini sayapnya dikepak-kepakkan. Terbang di tengah malam sehingga tubuhnya yang hitam bertambah kelam.

SK : W FM,FC' A 1,5

- b) Gerakan binatang yang digambarkan sebagai karikatur lukisan atau patung.

Misalnya :

K VIII:

PP : Harimau sedang berjalan menuju puncak bukit.

IN : Ini tubuhnya, kepalanya, kakinya. Ini bukan binatang sesungguhnya, tetapi dalam lukisan.

SK : D FM (A) 1,0

(Meskipun skornya FM, content-nya adalah (A) = animal like).

- c) Gerakan sebagian tubuh binatang, baik yang nyata maupun yang berupa karikatur, lukisan atau patung.

Misalnya :

K V:

PP : Mulut buaya (posisi miring).

IN : Bagian ini seperti mulut buaya yang sedang terbuka, menunggu mangsa. Biasanya buaya dalam posisi begini cukup lama. Kalau ada sesuatu yang masuk, baru akan menutup.

SK : D FM Ad 1,0

(Ini adalah bagian tubuh dari binatang yang nyata atau hidup).

- d) Gerakan dari binatang yang dilatih untuk melakukan gerakan-gerakan seperti manusia.

Misalnya :

K II:

PP : Dua ekor beruang yang sedang menari.

IN : Kedua beruang ini sedang menyatukan tangannya. Mereka membuat gerakan duduk. (Coba anda ceritakan lebih lanjut). Ya, ini beruang yang pandai sekali dalam sebuah sirkus.

Mereka menari-nari diiringi dengan musik.

SK : D FM A 1,5

(Kalau gerakan seperti manusia itu dilakukan oleh binatang yang tidak terlatih, maka diskor M).

- e) Binatang yang dalam sikap seperti kehidupan yang sebenarnya.

Misalnya:

K III:

PP : Ini kupu-kupu yang hinggap di tembok.

IN : Warnanya merah, bagus sekali. Dia tidak terbang, tetapi sedang hinggap.

SK : D FM,FC A P 1,0

3) Gerakan mekanis atau alamiah Skor m):

Gerakan mekanis atau alamiah yang diskor 'm' ini mempunyai tiga variasi, yaitu Fm, mF dan m.

a) Skor Fm:

- (1) Skor Fm diberikan apabila objek yang bergerak itu mempunyai bentuk yang definit atau pasti.

Misalnya :

K II:

PP : Ini adalah pesawat yang sedang bergerak.

IN : Bagian putih ini bentuknya seperti pesawat jet yang sedang mengangkasa dengan kecepatan tinggi. Sayapnya tidak terlalu Panjang sehingga gerakannya lincah.

SK : S Fm Obj 1,5

- (2) Skor Fm diberikan untuk konsep yang mengandung kekuatan abstrak di luar manusia atau binatang yang berpengaruh pada mereka sehingga tidak berdaya.

Misalnya :

K II:

PP : Dua orang yang sedang menari-nari.
IN : Mereka ini sedang menari dalam suatu pertunjukkan kuda lumping. Mereka sedang kesurupan. Setelah makan gelas, mereka mengadu kekuatan.
SK : D Fm H 1,5
(Gerakan yang dilakukan penari dalam jawaban ini adalah di luar kontrol dirinya, sehingga tidak diskor M tetapi Fm).

- (3) Skor Fm diberikan pada jawaban-jawaban yang mengandung unsur kekuatan phallic dan disertai dengan simbol phallic tersebut.

Misalnya :

K VI:

PP : Ini adalah organ seksual orang laki-laki yang merupakan simbol suatu kekuatan.

IN : Bagian atas ini. (Apa yang membuatnya tampak seperti simbol kekuatan?) Saya kira ini sedang-ereksi. Tampak mengembang.

SK : D Fm Sex 1,0

(Jawaban ini tidak diskor M karena kekuatan seks merupakan sesuatu yang di luar kontrol kesadaran).

- (4) Skor Fm diberikan pada jawaban figur manusia, muka bina tang atau topeng yang menakutkan, mengerikan, yang mengancam. Dalam hal ini ekspresi wajah tersebut merupakan simbol dari kekuatan abstrak.

Misalnya :

PP : Topeng yang mengerikan.

IN : Seperti topeng yang dipakai dalam upacara-upacara suku primitif. Ini

matanya seperti memancarkan kekuatan gaib yang mengerikan.

SK : W Fm Mask 1,0

- (5) Skor Fm diberikan untuk jawaban bagian tubuh manusia yang digunakan secara abstrak atau simbolis. Bukan merupakan suatu bagian dari tubuh manusia yang sedang bergerak.

Misalnya :

PP : Ini adalah jari-jari yang mengejek.

IN : Bagian atas ini. (Apa yang mengesankan seperti mengejek?) Ya, jari-jari ini menunjuk pada saya, mengejek-ejek saya. (Apakah ada seseorang mengejek-ejek?) Tidak. Ini hanya jari saja, suatu bentuk simbol.

SK : D Fm (Hd) 1,0

(Kalau jari tersebut merupakan bagian dari tubuh seseorang, maka akan diskor M).

- (6) Skor Fm diberikan untuk jawaban yang secara jelas menyebutkan adanya suatu tarikan atau gaya gravitasi, dengan bentuk yang definit. Yang paling sering adalah jawaban "kulit binatang yang direntangkan", "binatang atau orang yang jatuh".

Misalnya :

K VI:

PP : Kulit kambing yang direntangkan dan dijemur supaya kering.

IN : Bagian atas ini tidak termasuk. Ini adalah kaki-kakinya. (Apa yang membuat seperti kulit kambing?). Tampak seperti berbulu. (Apa yang memberi kesan berbulu?) Ya, ada bagian yang gelap dan terang. (Ceritakan lebih lanjut). Kulit ini

dipaku di dinding sehingga tampak seperti tertarik di empat kakinya ini.

SK : D FcFm A-Obj 1,5

(Skor Fm adalah additional karena yang paling utama adalah kesan berbulu).

b) Skor mF:

Skor mF diberikan pada suatu objek yang sedang bergerak, tetapi bentuknya semi-definit, seperti air terjun, asap yang mengepul, darah yang menetes dan sebagainya.

Misalnya:

K IX:

PP : Bagian atas ini seperti asap merah yang mengepul.

IN : Keseluruhan ini. Ini adalah ledakan bom atom di Hiroshima. Bagian atas ini bentuknya seperti jamur.

SK : W mF,CF explo 0,5

(Bentuk asap yang seperti jamur adalah semi definit. Dipadu dengan gerakan, skor menjadi mF).

c) Skor m:

(1) Skor m diberikan pada jawaban yang tidak mempunyai bentuk, hanya menggambarkan suatu gerakan atau kekuatan abstrak.

Misalnya :

K VII:

PP : Semua yang saya lihat di sini adalah perasaan kacau balau dari sesuatu yang jatuh berantakan.

IN : Jawaban ini yang timbul dalam diri saya begitu melihat gambar ini (dapatkah anda menceritakan tentang sesuatu itu?)
Tak ada sesuatu, atau bisa juga ada

sesuatu. Ini hanyalah kesan ketidak-stabilan.

SK : W m Abs 0

(Jawab ini mengandung unsur gerakan yang tidak mempunyai bentuk yang jelas).

(2) Skor m diberikan pada jawaban yang mengandung unsur kekuatan abstrak, mistik, spiritual, seperti "setan-setan sedang bergerak", "kematian", "suasana yang kacau balau".

Misalnya :

K IX:

PP : Mu'jizat Nabi Musa.

IN : Ini Nabi Musa sedang berdiri, satu tangannya menunjuk pada raja Fir'aun, yang satu memperlihatkan keajaiban. Bagian Oranye ini adalah sinar yang keluar dari tangan Nabi Musa yang menunjukkan kekuatan magis.

SK : D M,m H 2,0

(Skor additional m diberikan untuk kekuatan spiritual).

c. UNSUR SHADING (GELAP TERANG)

Suatu respon dikatakan menggunakan shading apabila subjek terkesan dengan adanya perbedaan gelapterang warna bercak atau tebal tipisnya. Biasanya dikenakan pada kartu yang akromatik, tetapi juga mungkin digunakan pada kartu yang kromatik.

Penggunaan shading dapat dikelompokkan menjadi 3 macamberdasarkan kesan yang ditangkap.

1) *Shading* yang ditangkap sebagai kesan permukaan (*surface*) atau texture. Biasanya disertai dengan kualitas perabaan seperti halus, kasar, bergelombang

dan sebagainya. Skor yang diberikan untuk jenis ini adalah Fc, cF, atau c.

- 2) *Shading* yang ditangkap sebagai kesan tiga dimensi atau kedalaman, baik dalam arti pemandangan (*Vista*) (yang diskor FK) maupun kesan menyebar (*diffuse*) (yang diskor KF atau K).
- 3) *Shading* yang ditangkap sebagai suatu kesan tiga dimensi yang sudah diproyeksikan dalam bentuk dua dimensi. Skor yang diberikan adalah Fk, kF, atau k).

1) *Texture (Skor Fc, CF dan c)*

a) *Skor FC diberikan pada:*

- (1) Jawaban yang mempunyai kualitas perabaan, seperti halus, kasar, keras, efek pahatan dan sebagainya yang bentuknya definit.

Misalnya :

K VII:

PP : Ini seekor Beruang.

IN : Ini matanya, hidungnya dan ini telinganya. (Apa yang memberi kesan seperti beruang?) Bentuknya dan bulu-bulunya persis seperti seekor beruang. Tampaknya halus sekali.

SK : D Fc A 1,0

- (2) Jawaban yang mengesankan suatu transparansi.

Misalnya:

K I:

PP : Dua orang sedang menari.

IN : Bagian tengah ini mereka sedang menari bersama. (Coba jelaskan lebih lanjut). Mungkin mereka menari cha-cha-cha. Pakaianya tampak transparan, sehingga bagian tubuhnya tampak jelas.

SK : D M, Fc H 2,0

(Skor additional Fe diberikan pada spesifikasi pakaian yang transparan)

(3) Jawaban yang mengesankan sesuatu yang berkilau.

Misalnya:

K VI:

PP : Seperti tiang kuningan

IN : Bagian atas ini kelihatan seperti kuningan yang sudah digosok sehingga tampak mengkilat. (Apa yang mengesankan mengkilat?) Ada bagian yang gelap dan yang terang.

SK : D Fc Obj 1,0

(Kesan mengkilat termasuk permukaan).

(4) Jawaban yang mengesankan sesuatu yang bulat.

Misalnya:

PP : Ada balon-balon

IN : Yang merah-merah ini balonnya, Ini empat buah balon diikat jadi satu. Bentuknya bulat-bulat. (Apa yang mengesankan bulat-bulat?) Ada bagian yang gelap dan ada yang terang.

SK : D Fc Obj 2,0

(Skor FC diberikan pada jawaban yang mengandung kesan sesuatu yang bulat karena efek shading, meskipun pada bercak yang warna sebagai lokasi jawaban).

b) Skor CF diberikan pada jawaban yang mengandung kesan permukaan, tetapi bentuknya semi-definit

Misalnya:

K IV:

PP : Kesemuanya ini seperti batu-batu cadas.

IN : Adanya bagian yang gelap dan terang memberikan kesan demikian. Oelaskan lebih lanjut) Karang ini tampaknya kasar.

SK : W cF Rock 0,5

(Bentuk karang adalah semi-definit).

- c) **Skor c diberikan pada jawaban yang mengandung unsur permukaan, tetapi tidak memperhatikan bentuk sama sekali.**

Misalnya:

K VII:

PP : Ini seperti sesuatu yang halus. Saya ingin merabanya.

IN : Keseluruhan ini. (Apa yang Anda maksudkan dengan sesuatu yang halus?),
Ya, pokoknya sesuatu yang halus. Saya tidak bisa menyebutnya.

SK : W c Abs 0

2) **Depth atau Vista (Skor FK, KF, K)**

- a) **Skor FK diberikan pada:**

- (1) Jawaban yang mengandung konsep pemandangan yang dilihat secara horizontal. Shading di sini menunjukkan suatu kedalaman.

Misalnya:

K VII:

PP : Bagian ini seperti kota Paris.

IN : Ini adalah menara Eiffel dan ini taman-taman di sekitarnya. Seperti dilihat dari kejauhan.

SK : D FK N 1,5

- (2)b. Jawaban yang menunjukkan adanya suatu refleksi

K IV:

PP : Sebelah ini adalah semak-semak belukar dan ini adalah bayangannya.

IN : (Apa yang mengesankan ini seperti bayangannya?)

Keduanya simetris. (Apakah kedua Sisi ini persis sama?) Tentu saja tidak, karena yang satu nyata dan yang satu ini bayangannya. Tampak airnya kotor dan sedikit riak-riak di atasnya. (Kotor?) Ya, karena bagian ini sedikit lebih gelap.

SK : W FK N 1,5

(3) Jawaban pemandangan yang dilihat secara vertikal atau dilihat dari atas. Shading mengesankan suatu bentuk tiga dimensi.

Misalnya:

K IV:

PP : Sebuah pemandangan yang indah, seperti kalau kita lihat dari atas pesawat.

IN : Tampak ada pegunungan pohon-pohonan, sawah membentang, dan ada sungai di sini.

SK : W FK N 1,0

(4) Jawaban suatu jalan masuk dari atau ke sebuah gua.

Misalnya:

K II:

PP : Ini jalanan menuju ke gua. Bagian yang hitam ini adalah batu-batu di sekitar gua itu.

IN : (Apa yang mengesankan seperti jalan masuk ke gua?) Di bagian ini agak terang, makin lama makin gelap, seperti mengesankan kedalaman.

SK : W FK N 1,0

(5) Jawaban yang mengandung kesan suatu benda yang dilihat dalam suatu perspektif.

Misalnya:

K II:

PP : Wajah manusia

IN : Ini dilihat dari bawah. Ini hidungnya, ini mulutnya, ini rambutnya. (Apa yang mengesankan ini dilihat dari bawah?) Bentuknya tidak seperti wajah kalau dilihat dari depan. Ini jelas dilihat dari bawah.

SK : D FK Hd 1,5

(Ada kesan bahwa wajah itu dilihat dari suatu perspektif tertentu, maka skornya FK).

(6) Jawaban foto yang diambil dari udara.

Misalnya:

K IV:

PP : Ini seperti sebuah pulau dan di sekitarnya ini adalah laut yang mengelilingi. Ada gunung-gunung dan lembah-lembahnya.

IN : Ini seperti dilihat dari udara. Yang agak gelap adalah gunung-gunungnya, sedang yang agak terang ini seperti dataran rendah.

SK : W FK N 1,0

b) Skor KF diberikan pada: Jawaban yang mengandung konsep diffuse atau kesan menyebar yang mempunyai bentuk jelas. Kriteria difus adalah bahwa apabila seseorang menusuk dengan pisau, maka benda tersebut tidak terpisahkan. Contoh yang paling umum adalah jawaban awan.

Misalnya:

KII:

PP : Asap tebal yang bergulung-gulung.

IN : Asap ini seperti keluar dari sebuah pabrik.
Warnanya hitam pekat.

SK : D KE C'F Smoke 0,5

K VII:

PP : Awan di langit.

IN : Keseluruhan ini adalah awan yang
berbentuk seperti kelinci.

SK : W KF Cloud 0,5+0,5

c) Skor K diberikan pada :

(1) Jawaban *diffuse* yang menunjukkan kesan kedalaman tetapi tidak mempunyai bentuk yang jelas.

Misalnya:

K IX:

PP : Seperti kabut.

IN : Semua ini seperti kabut di pagi hari di suatu pegunungan. Kabut ini tampak mulai akan menghilang.

SK : W K fog 0

(2) Jawaban yang mengandung kesan kegelapan suatu ruangan. Ada kesan kedalaman

Misalnya:

K V:

PP : Sepertinya suatu kegelapan. Ruangan yang gelap.

IN : Di bagian sini gelap sekali, tetapi bagian ini kurang, sehingga tampak seperti dalam suatu ruangan.

SK : W K *darkness* 0

(3) Jawaban sinar yang mengesankan bahwa sinar tersebut memancar dari sesuatu. Ada kesan kedalaman.

Misalnya:

K IX:

PP : Pemandangan di suatu taman.

IN : Banyak tanaman di sini. Dan ini tampak sinar matahari memancar dari balik pepohonan.

SK : W FK, K N, light 1,0

(Skor main di sini adalah FK karena jawabannya adalah pemandangan. Additionalnya adalah K untuk sinar yang memancar).

3) Jawaban Dua Dimensi (*Skor, Fk, kF dan k*).

Jawaban yang mengandung unsur tiga dimensi yang diproyeksikan dalam bentuk dua dimensi diberi skor Fk diberikan apabila bentuknya definite, skor kF diberikan apabila bentuknya semi-definite, dan skor k diberikan pada bentuk yang in-definite. Jawaban yang mendapat skor Fk, kF atau k pada umumnya adalah:

Jawaban peta topografis.

Misalnya:

KVI:

PP : Pulau Kalimantan

IN : Ini bentuk pulau kalimantan seperti kalau kita lihat di peta-peta. Di sini Banjarmasin, di sini Balikpapan dan ini Samarinda.

SK : W Fk Geo 1,0

(Bentuk pulau tersebut jelas, sehingga diskor Fk).

K IV:

PP : Ini gambar peta sebuah pulau.

IN : Inimenunjukkan bukit-bukit, ini sungai, di sini laut.

SK : W kF Geo 0,5

(Di sini bentuknya tidak jelas, sehingga diskor kF).

Jawaban foto, maupun foto hasil sinar-X.

Misalnya:

PP : Gambar paru-paru yang kotor.

IN : Tampak ada bintik-bintiknya. Kelihatannya ini adalah foto ronsen.

SK : W Fk x-ray 1,0

(Di sini disebutkan daerah yang spesifik, sehingga bentuknya definite dan diskor Fk)

K IV:

PP : Foto yang tidak jelas bentuknya.

IN : Mungkin ini fokusnya tidak diatur, sehingga hasilnya kabur.

SK : W Obj 0,5

(Foto tersebut bentuknya kurang jelas yang berarti semi-definit, sehingga diskor kF).

K VI:

PP : Seperti hasil foto ronsen.

IN : Ada bagian yang gelap dan ada bagian yang terang. Saya tidak tahu ini foto bagian tubuh yang mana.

SK : W k x-ray 0

d. UNSUR WARNA (COLOR)

Suatu jawaban disebut jawaban yang mengandung warna apabila subjek menggunakan warna dari bercak sebagai dasar untuk memberikan jawaban. Unsur warna ini dibagi menjadi dua, yaitu:

- 1) Warna kromatis
- 2) Warna akromatis

1) Warna Kromatis (Skor FC, CF C dengan beberapa variasi)

Suatu jawaban disebut mengandung unsur warna kromatis bila jawaban itu menggunakan warna-warna selain hitam dan putih, misalnya merah, biru, kuning, hijau dan sebagainya. Skor yang diberikan untuk jawaban ini adalah FC, CE C dengan beberapa variasinya.

a) Skor FC

Skor ini diberikan pada suatu jawaban yang konsepnya menggabungkan antara warna dan bentuk. Syarat-syarat suatu jawaban bisa diskor FC:

- Objek harus mempunyai bentuk yang pasti (definite).
- Konsep harus menggunakan warna secara jelas.
- Warna yang digunakan harus warna yang alamiah (natural)

Misalnya:

K III:

PP : Sebuah dasi kupu-kupu.

IN : Ini dasi yang sering dipakai oleh pelayan-pelayan hotel. Bentuknya seperti kupu-kupu dan warnanya merah.

SK • D FC Oby 1,0

K X:

PP: Dua orang penari Thailand.

IN: Bagian ini menggambarkan dua wanita sedang menari.

Mereka memakai pakaian berwarna merah. (Apa yang memberi kesan seperti

penari Thailand?) Bentuk topinya tinggi meruncing.

SK: D M, FC H 2,0

(FC di sini sebagai skor additional).

b) Skor F→C (*Forced FC*).

Skor ini diberikan untuk jawaban yang objeknya mempunyai bentuk yang pasti, tetapi warnanya bukan alamiah. Subjek memaksakan penggunaan warna dalam jawabannya.

Misalnya :

PP : Dua ekor harimau yang berwarna jambon.

IN : Bentuknya sepeerti harimau, mempunyai empat kaki. Warna harimau sebenarnya tidak jambon. Mungkin ini harimau di dalam sirkus yang kena sorot lampu, sehingga warna kulitnya menjadi jambon.

SK : D F → C A 1,0

c) Skor F/C (*Arbitrary FC*):

Skor ini diberikan apabila warna dalam jawaban tersebut digunakan hanya untuk membedakan bagian-bagian dari objek yang bentuknya definite. Pada umumnya skor ini diberikan untuk jawaban yang konsepnya adalah peta yang berwarna dan gambar-gambar medis.

Misalnya:

K VIII:

PP : Ini seperti bagian dalam tubuh manusia.

IN : Keseluruhan ini adalah gambar dari bagian dalam tubuh manusia. Ini paru-parunya. Ada saluran, menuju paru-paru, ini bagian perut. (Apa yang menyebabkan seperti bagian dalam tubuh manusia?) Tubuh manusia sebenarnya tidak mempunyai konstruksi yang seperti ini.

Tetapi warna-warna seperti ini sering terdapat dalam gambar-gambar buku kedokteran.

SK : W F/C H-at 1,0

d) Skor FC-sym (FC symbolic).

Skor ini diberikan pada jawaban yang bentuknya definit tetapi warna digunakan secara simbolis.

Misalnya:

K III:

PP : Seperti gambar hati.

IN : Ini simbol patah hati, karena hati tersebut berwarna merah yang melambangkan darah.

SK : D FC-sym Obj 1,0

e) Skor CF

Skor diberikan apabila subjek mengkombinasikan warna dengan bentuk yang semi definite.

Misalnya:

K IX:

PP : Kobaran api

IN : Bagian bawah ini adalah api yang sedang berkobar-kobar. Warnanya merah bergumpal-gumpal.

SK : D mF,CF Fire 0,5

(Api mempunyai bentuk yang semi definit. Karena warna juga digunakan, maka skornya adalah CF).

f) Skor C→ F (forced CF)

Skor ini diberikan pada jawaban subjek yang memaksakan penggunaan warna pada objek yang semi *definite*.

Misalnya:

K VIII:

PP : Batu padas yang berwarna-warni.

IN : (Apa yang membuatnya seperti padas?)
Bentuknya yang tidak teratur. (Apa yang Anda maksudkan dengan warna-warni?)
Di sini ada yang berwarna merah muda, ada yang hijau, ada yang kebiru-biruan. Batu karang ini diwarnai demikian. Tidak berarti bahwa batu padas itu warnanya demikian.

SK : W C + F Coral 0,5

g) Skor C/F (*arbitrary CF*):

Skor ini diberikan apabila warna dalam jawaban tersebut digunakan hanya untuk membedakan bagian-bagian dari objek yang bentuknya semi-definit. Seperti pada skor F/C, skor C/F ini pada umumnya diberikan untuk jawaban peta-peta berwarna atau gambar medis.

Misalnya:

PP : Kelihatan seperti bagian dalam tubuh.

IN : Saya pernah melihat gambar seperti ini pada buku-buku biologi. Seperti bagian dalam tubuh, mungkin bagian perut atau mungkin bagian dada. Gambar tersebut biasanya warna-warnanya begini ini.

SK : W C/F H-at 0,5

(Subjek tidak jelas menyebutkan apakah itu bagian perut atau dada. Jawaban yang kurang pasti ini diskor C/F karena hanya berdasarkan warnanya saja).

h) Skor CF-sym :

Skor ini diberikan pada jawaban yang bentuknya semi definit dan digabungkan dengan

warna, tetapi jawaban tersebut digunakan secara simbolis.

Misalnya:

PP : Bagian bawah ini seperti api neraka.

IN : Warnanya merah menyala-nyala, seperti mengancam dan akan membakar orang yang berdosa. alar any

SK : D CF-sym Abs 0,5

(Api neraka adalah merupakan suatu simbolis yang tidak diketahui bagaimana keadaan sesungguhnya, sehingga skor yang diberikan adalah CF-sym, bukan CF saja).

i) Skor C (Crude color):

Skor C diberikan untuk jawaban yang menggunakan warna alamiah suatu benda (misalnya merah untuk darah, biru untuk langit) secara stereotipik. Kriteria untuk skor C ini adalah bahwa hubungan antara warna dan konsep itu digunakan secara berulang-ulang, tanpa memperhatikan bentuk sama sekali dan tidak ada hubungannya dengan konsep lain dari kartu.

Misalnya:

K III:

PP : Bagian ini darah, ini juga dan ini juga (menunjuk pada bagian-bagian merah).

SK : D C Blood 0,0

(Ini adalah jawabannya yang stereotipik. Setiap melihat warna merah, subjek langsung menghubungkan dengan darah, sehingga skornya adalah C).

j) Skor C-n (Color naming) :

Skor ini diberikan apabila subjek hanya menyebutkan warna-warnanya saja.

Misalnya:

K VIII:

PP : Ini warna merah, ini biru, ini warna hijau,
dan ini agak kecoklatan.

IN : (Apakah itu jawaban Anda?) Ya.

SK : W C-n Color 0,0

k) Skor C-des (Color description):

Skor ini diberikan apabila subjek tidak hanya menyebutkan warna-warna saja, tetapi berusaha mendiskripsikannya.

Misalnya:

K IX:

PP : Warna hijau di tengah ini bercampur dengan warna jingga di ujung dan berbaur dengan merahmuda di bawahnya.

Barangkali suatu lukisan cat air.

IN : Warna-warna ini bercampur dan berbaur di tengah, tetapi menyebar di bagian pinggir.

SK : W C-des painting 0,0

(Jawaban subjek pada waktu inquiry memperjelas bahwa dia mendeskripsikan warna-warna).

l) Skor C-sym (Color Symbolic):

Skor ini diberikan apabila warna-warna digunakan sebagai suatu gambaran yang simbolis dari ide yang abstrak seperti rasa kegembiraan, kejahatan, kedamaian, kesuburan dan sebagainya.

Misalnya:

PP : Gambar yang sangat menggembarakan.

IN : Warna-warna di sini cerah semua, melambangkan suatu kegembiraan.

SK : W C-sym abs 0,0

2) Warna Akromatis (Skor FC', C'F dan C')

Jawaban warna akromatis adalah jawaban yang menggunakan warna hitam, abu-abu atau putih. Skor yang diberikan untuk jawaban ini adalah FC', C'F, dan C'.

a) Skor FC

Skor ini diberikan pada jawaban yang mempunyai bentuk definit dan dikombinasikan dengan warna hitam, putih atau abu-abu.

Misalnya:

K V:

PP : Kelelawar yang sedang membentangkan sayapnya.

IN : Tampaknya sedang terbang di malam hari, sehingga tubuhnya yang gelap menjadi semakin pekat.

SK : W FM,FC' A 1,5

(Skor FC' dijadikan skor additional karena ada determinan utama, yaitu FM).

K VI:

PP : Ujung pen.

IN : Bagian ini bentuknya seperti pen. Warnanya hitam, tipis, ada mata penanya yang ujungnya runcing. Bagian bawahnya ini adalah yang berhubungan dengan tangkainya.

SK : D FC' Obj 2,0

(FC' adalah skor main karena tak ada determinan lain).

b) Skor C'F :

Skor ini diberikan pada jawaban yang mengkombinasikan warna dengan bentuk, tetapi bentuk objek tersebut semi-definit.

Misalnya:

K VII:

PP : Awan

IN : Ini awan hitam yang bergumpal-gumpal, pertanda akan turunnya hujan. (Apa yang memberi kesan bergumpal-gumpal?) Ini ada bagian yang gelap dan ada yang agak terang.

SK : W C'F, KF Cloud 0,5

(Skor additional KF diberikan untuk kesan bergumpal-gumpal).

c) Skor C':

Skor C' diberikan pada jawaban yang indefinit, yang menggunakan warna hitam, putih atau abu-abu.

Misalnya:

K II:

PP : Suasana di malam hari di sebuah desa.

IN : Semuanya gelap gulita. Ini di desa yang terpencil yang belum ada listriknya. (Apa yang memberi kesan Demikian?) Ya, karena semuanya ini hitam pekat seperti malam hari.

SK : W C' Abs 0

e. ATURAN PRESEDENSI DALAM SKORING DETERMINANT

Dalam suatu jawaban sering dijumpai subjek tidak hanya menggunakan satu jenis determinan saja, tetapi lebih dari satu. Oleh karena itu perlu ada aturan untuk menentukan mana determinan yang harus didahulukan. Aturan tersebut dinamakan aturan preseden, yang prinsipnya adalah sebagai berikut:

- 1) Determinan yang didahulukan adalah determinan yang paling mendapat penekanan. Hal ini dapat

dilihat dari elaborasi atau deskripsi yang diberikan subjek.

- 2) Determinan yang disebutkan atau muncul pada waktu performance troper lebih diutamakan daripada determinan yang muncul pada waktu inquiry.
- 3) Bila pada waktu performance proper muncul dua determinan yang sama penting, atau kedua determinan tersebut muncul pada waktu inquiry, maka aturannya adalah sebagai berikut:
 - a) Gerakan manusia (skor M) harus didahulukan, kecuali kalau skor ini diberikan dengan sangat sukar atau hanya disebutkan sepintas saja, maka diberikan pada skor additional.
 - b) Kalau tak ada gerakan manusia, yang harus didahulukan jawaban-jawaban warna (skor FC, CF,
 - c) Sesudah kedua hal tersebut di atas, presedensi diberikm pada jawaban texture yang differenäated (Fc).

3. SKORING CONTENT

Setelah skoring location dan determinant selesai, maka skoring dilanjutkan untuk menentukam content, yaitu menentukan apa isi jawaban subjek. Skoring content ini memang tidak begitu sukar; karena sudah cukup jelas dan kategorinya tidak terlalu rumit. Di bawah ini disebutkan beberapa jenis content dari jawaban subjek dan lambang skoringnya, yaitu:

- a. **H** atau *Human figure*: yaitu jawaban manusia secara utuh dan nyata.
Misalnya : K III : Dua orang wanita sedang mengangkat suatu barang berat.
- b. (**H**) atau *Human like* : yaitu jawaban manusia dalam lukisan, patung, karikatur atau bentuk-bentuk mitologis yang jauh dari realitas (raksasa, peri, hantu dan sebagainya).

- Misalnya : K X : Dua bidadari yang sedang mandi.
- c. **Hd** atau Human detail : yaitu bagian dari tubuh manusia yang hidup secara nyata.
Misalnya : K I: Jempol manusia.
- d. (**Hd**) atau Human detail like : yaitu bagian tubuh manusia dalam lukisan, patung, karikatur atau bentuk-bentuk mitologis.
Misalnya : K V : Giginya cakil.
- e. **AH** atau Animal Human: yaitu makhluk yang badannya sebagian manusia dan sebagian binatang.
Misalnya : K X : Dua putri duyung. Wajahnya sangat cantik, tetapi tubuhnya ikan.
- f. **H-Obj** atau Human object yaitu objek-objek yang sangat dekat dengan manusia.
Misalnya : K V : rambut palsu.
- g. **H-At** atau Human anatomi : yaitu konsep-konsep yang berhubungan dengan anatomi manusia, kecuali organ seks.
Misalnya : K I: Tulang tungging.
- h. **Sex** : yaitu organ-organ seksuil atau yang berhubungan dengan aktivitas seksuil.
Misalnya : K VI: Seperti penis. K IV: Seperti buah dada. Ini putingnya.
- i. **A** atau Animal : yaitu jawaban hewan secara utuh dan nyata.
Misalnya : KI : Kelelawar hitam.
- j. (**A**) atau Animal like : yaitu hewan-hewan dalam lukisan, gambar, karikatur atau hewan mitologis yang jauh dari realitas atau yang bertingkah laku seperti manusia.
Misalnya : K X: Dua micky mouse sedang menjaga pintu gerbang.
- k. **Ad** atau Animal detail : yaitu bagian tubuh binatang yang nyata (riel).
Misalnya : K V: Ini mulut buaya yang sedang menganga.

- l. **(Ad)** atau Animal detail like : yaitu bagian tubuh binatang dalam lukisan, karikatur, atau yang jauh dari realitas.
Misalnya : K IV: Kepala ular naga yang menggunakan mahkota.
- m. **A-At** atau Animal Anatomi : yaitu konsep-konsep yang berhubungan dengan anatomi hewan.
Misalnya : K VI: Jantung kambing.
- n. **A-Obi** atau Animal object : yaitu objek yang berasal dari binatang atau yang berhubungan dengan tubuh binatang. Objek ini berfungsi sebagai dekorasi atau untuk kegunaan praktis. Termasuk di sini adalah bulu binatang, kulit yang dikeringkan, bahkan sepatu kuda.
Misalnya : K VI: Kulit kambing yang sedang dibentangkan.
- o. **Food**: yaitu bagian-bagian hewan, buah-buahan atau sayuran yang dimakan (yang bukan tergolong dalam A-Obj atau Plant).
Misalnya K V : Paha ayam yang tampaknya enak sekali, karena banyak dagingnya.
- p. **N** atau Nature : yaitu konsep-konsep alami, seperti pemandangan alam, termasuk sungai, danau, matahari, gunung-gunung jika semuanya ini merupakan bagian dari suatu pemandangan.
Misalnya : K VI: Pemandangan di pantai Parangtritis.
- q. **Geo** atau Geographical : yaitu konsep-konsep geo- grafis, seperti peta, pulau, danau, sungai yang bukan merupakan suatu bagian dari pemandangan.
Misalnya : K IV: Pulau Kalimantan.
- r. **Pl** atau Plant : yaitu berbagai macam tanaman, atau bagian-bagian dari tanaman (batang, ranting, akar).
- s. **Bot** atau Botany : yaitu tanaman atau bagian dari tanaman yang dilihat sebagai gambar botani.
Misalnya : K IV: Penampang suatu pohon. Tam- paknya pohonnya sudah berumur tua karena garis-garis yang melingkarinya cukup banyak.

- t. **Obj** atau Objek : yaitu objek yang dibuat oleh manusia, seperti pesawat terbang, meja, tilpon, buku dan sebagainya; kecuali patung yang diskor (H) atau hiasan yang berbentuk binatang, yang diskor (A).
Misalnya : K IV: Sepatu boot.
- u. **Arch** atau architecture : yaitu konsep-konsep arsi- tektur, seperti rumah, jembatan, gereja, cerobong pabrik dan sebagainya.
Misalnya : K II: Gapura pintu gerbang.
- v. **Art** : yaitu konsep-konsep seperti design, lukisan, gambar di mana yang dilukis tidak mempunyai isi khusus. Kalau lukisan manusia skornya (H), lukisan binatang (A) dan sebagainya.
- w. **Abs** atau abstract : yaitu konsep-konsep abstrak yang tidak mempunyai isi khusus, seperti suatu kekuatan, perdamaian, suasana yang berantakan, menakutkan dan sebagainya.
Misalnya : K IX: Suatu kekacau balauan.

Pedoman skoring content yang dijelaskan di atas biasanya tidak akan menampung seluruh kemungkinan variasi content. Jika seseorang subjek memberikan jawaban yang content-nya tidak ada dalam kategori yang telah disebutkari di atas, maka tester dapat membuat kategori skoring content tersendiri. Misalnya: awan, api, air, warna, pakaian, darah, emblem, topeng, bayangan, asap, kabut, batu, tulang, dan sebagainya.

4. SKORING P-O (POPULAR-ORIGINAL)

Selain location, determinant, dan content, jawaban subjek diskor berdasarkan popular atau tidaknya atau orisinal atau tidaknya.

a. Skoring Popular:

Suatu jawaban disebut popular bila jawaban tersebut sering muncul atau diberikan oleh banyak subjek pada suatu lokasi bercak tertentu. Sampai sekarang masih belum ada suatu kesepakatan para ahli

mengenai kriteria suatu jawaban disebut populer atau tidak. Kalau Rorschach membuat kriteria bahwa suatu jawaban disebut populer bila muncul paling sedikit pada 1 di antara 3 protokol. Ada ahli lain berpendapat bahwa paling sedikit 1 di antara 6 protokol, jawaban tersebut harus muncul. Klopfer setelah menentukan syarat-syarat tertentu membuat suatu daftar jawaban-jawaban populer pada setiap kartu, yaitu sebagai berikut :

1) Kartu I:

Lokasi W atau W-cut. Respon populernya adalah mahluk yang mempunyai tubuh di tengah dan sayap di sampingnya. Misalnya kelelawar, kupu dan sebagainya.

2) Kartu II:

Lokasi D yaitu bercak yang hitam. Jawaban populernya adalah anjing, beruang, kelinci, kerbau. Atau bagian tubuh dari binatang-binatang tersebut. Kadang-kadang kualitas permukaan kulitnya juga digunakan.

3) Kartu III:

Lokasi W-cut yaitu bagian bercak yang hitam. Jawaban populernya adalah manusia atau binatang yang berpakaian seperti manusia yang sedang melakukan suatu aktivitas. Misalnya: membungkuk, menari dan sebagainya.

4) Kartu III:

Lokasi D yaitu bagian bercak yang berwarna merah di tengah, Jawaban populernya adalah kupu-kupu atau dasi/pita yang berbentuk seperti kupu-kupu. Warna mungkin digunakan, mungkin juga tidak.

5) Kartu V:

Lokasi W, atau W-cut Jawaban populernya adalah mahluk yang bersayap dengan tubuh di tengah dan sayap di sisinya. Misalnya, kupu-kupu atau kelelawar. Mahluk tersebut dilihat sedang bergerak atau mungkin diam saja.

6) Kartu VI:

Lokasi W, yaitu keseluruhan bercak tanpa bagian atas atau bawah. Jawaban populernya adalah kulit seekor binatang dan shadingnya memberi kesan berbulu. Kalau shadingnya ditolak, maka hanya merupakan kecenderungan populer saja (diskor P).

7) Kartu VIII

Lokasi D yaitu bagian bercak yang berwarna jambon. Jawaban populernya adalah binatang yang berkaki empat dalam berbagai gerak. Kalau jawabannya adalah seekor ikan atau seekor burung, diskor sebagai kecenderungan populer.

8) Kartu X:

Lokasi D yaitu bercak yang berwarna biru. Jawaban populernya adalah binatang yang berkaki banyak, seperti laba-laba atau kepiting.

9) Kartu X:

Lokasi D yaitu bagian bercak yang berwarna hijau di tengah, bagian hijau muda boleh digunakan boleh tidak. Jawaban populernya adalah binatang yang mempunyai tubuh memanjang dan berwarna hijau, seperti ulat atau ular hijau. Warna harus digunakan.

10) Kartu X:

Lokasi D yaitu bagian bercak yang berwarna hijau muda (bercaknya kecil). Jawaban populernya adalah binatang yang mempunyai telinga panjang atau bertanduk, seperti kelinci, keledai, kambing dan sebagainya.

Jawaban populer ini sangat dipengaruhi oleh kultur suatu kelompok masyarakat masing-masing. Suatu jawaban populer untuk orang-orang Amerika belum tentu populer bagi orang Indonesia, meskipun tidak menutup kemungkinan adanya persamaan.

Penelitian tahap kedua tentang jawaban populer pada Tes Rorschach telah dilakukan di Yogyakarta

(Wulan, 1992). Diperoleh 12 jawaban populer dengan perincian tujuh jawaban sama dengan jawaban populer dari Klopfer & Davidson (1962), tiga jawaban tidak ada dalam Klopfer & Davidson, dua jawaban mirip namun tidak tepat sama dalam Klopfer & Davidson, dan ada 3 jawaban populer dari Klopfer & Davidson yang sama sekali tidak muncul dalam hasil penelitian Wulan (1992).

Hasil penelitian tersebut dimuat dalam Jurnal Psikologi tahun ke XX Nomor 1. Desember 1992. Secara lengkap dikutip di bawah ini, dan dipandang dapat digunakan sebagai acuan pemberian skor jawaban populer dalam Tes Rorschach untuk pengetesan khususnya di Yogyakarta dan sekitarnya.

- 1) Kartu I dengan lokasi W. Jawaban sebagai binatang bersayap misalnya kelelawar, kupu, burung, kumbang, dan lain-lain. (Sama dengan Klopfer & Davidson)
- 2) Kartu II dengan lokasi W. Jawaban sebagai dua orang sedang melakukan aktivitas. (Tidak ada dalam Klopfer & Davidson).
- 3) Kartu II dengan lokasi W atau D3. Jawaban sebagai dua binatang dengan aktivitas. (Sama dengan Klopfer & Davidson).
- 4) Kartu III dengan lokasi W-cut atau bagian hitam saja. Jawaban sebagai dua orang sedang melakukan aktivitas. (Sama dengan Klopfer & Davidson).
- 5) Kartu III bagian merah di tengah lokasi DI. Jawaban sebagai kupu-kupu atau sejenis. (Sama dengan Klopfer & Davidson).
- 6) Kartu IV dengan lokasi W. Jawaban sebagai makhluk yang hienakutkan, misalnya monSter, raksasa, kingkong, hantu, dan lain-lain. (Tidak ada dalam Klopfer & Davidson).
- 7) Kartu V dengan lokasi W atau W-cut. Jawaban sebagai kelelawar sedang terbang. (Sama dengan Klopfer & Davidson).

- 8) Kartu V dengan lokasi W. Jawaban sebagai kupu-kupu. (Mirip dalam Klopfer & Davidson).
- 9) Kartu VII dengan lokasi W atau D3 atau D4. Jawaban sebagai dua orang wanita dengan aktivitas. (Tidak ada dalam Klopfer & Davidson).
- 10) Kartu VII dengan lokasi D 4. Jawaban sebagai kelinci, anjing, dan yang sejenis. (Tidak ada dalam Klopfer & Davidson).
- 11) Kartu VIII bagian samping lokasi DI. Jawaban sebagai binatang buas dengan aktivitas. (Sama dengan Klopfer & Davidson).
- 12) Kartu X dengan lokasi DI. Jawaban sebagai binatang berkaki banyak. (Sama dengan Klopfer & Davidson).

b. Jawaban Original.

Jawaban original yang diskor 0 adalah jawaban pada satu bagian bercak tertentu yang hanya muncul sekali di antara seratus jawaban. Kalau jawaban original ini ternyata tidak sesuai dengan bentuk bercak, maka diskor sebagai original minus (0-). Untuk mengenal suatu jawaban itu original atau tidak dibutuhkan pengalaman dalam penggunaan tes Rorschach pada berbagai macam subjek atau dengan mempelajari secara intensif protokol hasil tes Rorschach yang sudah dipublikasikan. Bagi para pemula disarankan untuk tidak memberikan penyekoran pada aspek originalitas ini.

5. SKORING FLR (FORM LEVEL RATING)

Dalam memberikan jawaban terhadap bercak tinta dari Rorschach, kebanyakan subjek akan berusaha mencocokkan bentuk bercak itu dengan jawabannya. Ada subjek yang berhasil mencocokkan bentuk bercak dengan konsep yang dibuatnya dengan baik, ada yang kurang, bahkan ada yang gagal atau sama sekali tidak memperhatikan bentuk bercak. Selain itu variasi jawaban

antara subjek yang satu dengan yang lain tampak dalam hal kemampuan memberikan spesifikasi atau mengelaborasi jawabannya itu secara mendetail. Demikian juga terdapat perbedaan dalam kemampuan mengorganisasikan bagian-bagian bercak menjadi suatu konsep yang utuh dan mempunyai arti. Perbedaan mutu atau kualitas jawaban ini sangat penting sebagai bahan interpretasi, sehingga harus diskor secara khusus. Penyekoran terhadap mutu jawaban inilah yang disebut dengan penyekoran FLR (form level rating). Adapun mutu jawaban subjek ditentukan oleh tiga hal, yang selanjutnya dijadikan dasar untuk penyekoran FLR, yaitu:

- a. Ketepatan (akurasi).
- b. Kekhususan (spesifikasi).
- c. Pengorganisasian (organisasi).

a. Ketepatan (akurasi):

Ketepatan suatu jawaban dinilai dengan mencocokkan antara konsep yang dibuat oleh subjek dengan bercak yang ada. Berdasarkan ketepatan ini, jawaban subjek dibagi menjadi tiga tingkatan, yaitu:

1) Jawaban yang akurat dan definit:

Suatu jawaban disebut akurat dan definit apabila jawaban tersebut cocok atau sesuai dengan daerah bercak yang dijadikan sebagai dasar untuk memberikan jawaban, dan konsep jawaban itu mempunyai bentuk yang definit (pasti).

Misalnya:

K III (lokasi D) : Ini seekor kupu-kupu yang berwarna merah.

(Bentuk kupu-kupu adalah pasti dan bercak memang memberi fasilitas demikian).

K VIII (lokasi D): Ini dua ekor harimau yang sedang memanjat pohon. (Harimau bentuknya juga pasti dan cocok sekali dengan bercaknya).

2) Jawaban yang akurat dan semi-definit :

Yaitu jawabag yang cocok dengan bercak, tetapi bentuknya kurang pasti.

Misalnya:

K V II (lokasi W): Awan yang berbentuk seperti kelinci. (Awan bentuknya bisa seperti kelinci, bisa seperti manusia atau jamur. Jadi bentuknya bisa bervariasi atau kurang pasti).

3) Jawaban yang akurat dan In-definit:

Yaitu jawaban yang sesuai dengan bercak tetapi tidak mempunyai bentuk sama sekali.

Misalnya:

K VII: kabut pagi hari.

K IX: Laut biru

(kabut, langit sulit untuk ditentukan bentuknya, sehingga termasuk jawaban in-definit).

4) Jawaban yang tidak akurat:

Yaitu jawaban yang bentuk konsepnya definit tetapi tidak cocok dengan bentuk dari bercak. Hal ini mungkin terjadi karena subjek tidak berusaha mencocokkan jawabannya dengan bercak yang ada, atau mungkin dia sudah berusaha mencocokkan tetapi tidak berhasil.

Misalnya:

KIV:

PP : Ini seekor ular

IN : (Coba tunjukkan) semua ini ular. Ini kepalanya (menunjuk bagian kecil) dan ini ekornya (menunjuk bagian kecil lain) (bercak sisanya ini apanya?) Itu semua adalah badan ular itu (Di sini subjek masih berusaha mencocokkan konsepnya dengan bercak, tapi

tidak berhasil dan ada kesan jawabannya itu sekenanya saja.

b. Kekhususan (spesifikasi)

Suatu jawaban dikatakan mempunyai spesifikasi apabila jawaban tersebut diberi penjelasan (elaborasi) atau deskripsi yang khas. Spesifikasi yang diberikan subjek pada sebuah jawaban bisa dibagi menjadi tiga macam, yaitu ; spesifikasi yang konstruktif, spesifikasi yang tidak relevan dan spesifikasi yang destruktif.

1) Spesifikasi yang konstruktif:

yaitu penjelasan atau elaborasi yang khas yang diberikan pada suatu jawaban dan didukung dengan struktur bercak. Semakin banyak spesifikasi konstruktif yang diberikan subjek maka jawaban itu mempunyai mutu yang semakin baik. Ini menunjukkan bahwa subjek mempunyai kemampuan persepsi yang terinci dengan baik. Spesifikasi yang konstruktif ini bisa dibagi menjadi beberapa macam:

a) Spesifikasi bentuk (form) :

yaitu spesifikasi yang cocok dengan out-line dari bercak.

Misalnya:

K VII :

PP : Dua orang gadis sedang bermain.

IN : Rambutnya dikucir ke atas. (Rambut yang dikucir merupakan spesifikasi yang didukung dengan bentuk bercak).

b) Spesifikasi Gerakan (movement):

Yaitu spesifikasi yang mengandung unsur gerakan dengan didukung oleh struktur bercak. Spesifikasi gerakan ini harus diberikan pada objek yang definit. Kalau objeknya semi definit atau indefinit (skor mF atau m) maka spesifikasi

gerakan itu tidak dianggap sebagai spesifikasi yang konstruktif.

Misalnya:

PP : Dua orang yang sedang menari.

IN : Tangannya diangkat ke atas. (Gerakan tangan diangkat ke atas adalah spesifikasi gerakan yang didukung dengan bercak).

K VIII: Awan yang bergerak berputar-putar karena ditiup angin.

(Di sini gerakan yang berputar-putar tidak dianggap sebagai spesifikasi yang konstruktif karena objeknya semi definit).

c) Spesifikasi shading :

Yaitu spesifikasi yang mengandung unsur shading yang didukung oleh struktur bercak dan diberikan pada bentuk yang definit. Spesifikasi shading dianggap konstruktif apabila spesifikasi itu merupakan komponen yang esensial dari jawabannya.

Misalnya :

K VIII

PP : Dua ekor kelinci.

IN : Bulunya halus mengkilat, seperti baru habis mandi.

d) Spesifikasi Warna (color) :

Yaitu spesifikasi yang mengandung unsur warna yang didukung oleh struktur bercak dan diberikan pada bentuk yang definit. Seperti pada spesifikasi shading, spesifikasi warna dianggap konstruktif apabila spesifikasi itu merupakan hal yang esensial dari jawaban subjek.

Misalnya :

K X : (bagian bawah) Ini ulat tomat yang berwarna hijau. (Bentuk bercak mendukung jawaban

tersebut. Warna yang digunakan adalah komponen yang esensial karena ulat tomat memang berwarna hijau).

2) Spesifikasi yang tidak relevan :

Yaitu verbalisasi subjek untuk menjelaskan jawabannya yang tidak didukung oleh struktur bercak. Spesifikasi yang tidak relevan ini tidak memperbaiki dan tidak mengurangi mutu jawaban subjek. Ada beberapa tipe spesifikasi yang tidak relevan:

- a) Spesifikasi yang sudah termasuk dalam spesifikasi sebelumnya.

Misalnya :

K III : Dua orang yang sedang mengangkat suatu barang berat. Mereka sedang membungkuk. Punggungnya membengkok ke depan (Gerakan membungkuk adalah spesifikasi yang konstruktif, sedangkan punggung yang bengkok ke depan termasuk spesifikasi yang tidak relevan karena sudah termasuk dalam gerakan membungkuk).

- b) Spesifikasi yang menunjuk pada determinan (shading dan warna) yang tidak esensial untuk jawaban tersebut.

Misalnya :

K III (tengah) : Kupu-kupu yang berwarna merah. (Penggunaan warna merah bukan merupakan spesifikasi yang konstruktif karena warna tersebut tidak esensial. Kupu-kupu tidak selalu berwarna merah).

- c) Spesifikasi yang diberikan pada jawaban yang semi definit maupun indefinit.

Misalnya :

K IX : Ini kabut pagi hari. Tampak suasananya cerah. Sinar matahari membentuk warna yang beraneka macam di langit.

(Spesifikasi sinar matahari yang berwarna-warni tidak relevan karena diberikan pada bentuk yang indefinit).

- d) Spesifikasi yang hanya merupakan verbalisasi jawaban atau refleksi dari pikiran dan perasaan subjek, atau hanya deskripsi dari bentuk, shading dan warna dari bercak.

Misalnya :

K VI : Seperti jalan masuk ke sebuah gua. Saya pernah masuk ke dalam gua seperti ini. Di dalamnya gelap gulita, agak mengerikan. Waktu itu kami membawa penerangan, sehingga bisa melihat jalan. "...saya pernah dan seterusnya termasuk

(Kalimat : verbalisasi jawaban, sehingga bukan merupakan spesifikasi yang konstruktif).

K I : Seekor kelelawar. Ini kepalanya, ini sayapnya, ini kakinya, ini matanya.

(Penjelasan bagian-bagian tubuh dari kelelawar tersebut termasuk spesifikasi tidak relevan karena hanya mendeskripsikan bercak saja).

3) Spesifikasi yang destruktif :

Yaitu spesifikasi yang melemahkan atau bahkan **merusak** jawaban yang sudah diberikan.

Misalnya :

K V : Seekor kelelawar yang sedang terbang. Ini kepalanya. Ini kakinya. Dan ini (menunjuk di bagian samping) adalah kakinya yang lain. (Penjelasan mengenai kaki yang lain pada samping kelelawar itu merusak jawaban yang sudah baik).

c. Organisasi

Organisasi adalah cara subjek untuk mengatur bagian-bagian bercak ke dalam satu konsep yang utuh dan mempunyai arti. Organisasi ini ada dua macam, yaitu: yang memperbaiki konsep dan yang melemahkan.

1) Organisasi yang memperbaiki konsep jawaban.

Misalnya :

K I : Dua orang menari di sekeliling tugu.

(Di sini subjek mengorganisasikan bagian bercak sebelah kanan dan kiri dengan bagian tengah, sehingga membentuk suatu konsep yang lebih baik).

2) Organisasi yang melemahkan jawaban :

Misalnya :

K IX : Seseorang menyelam di bawah laut. Ini ada seekor katak. Orang itu bersalaman dengan katak.

(Subjek berusaha menggabungkan dua konsep, yaitu orang dengan katak, tetapi tidak logis sehingga melemahkan mutu jawaban. Kalau dia mengatakan: Di bawah orang yang menyelam itu ada seekor katak, maka termasuk organisasi yang baik).

d. Cara Penyekoran FLR:

Skor FLR setiap jawaban bergerak dari -2,0 sampai dengan + 5,0

Penyekoran FLR dilaksanakan melalui dua tahap, yaitu pertama-tama menentukan basal rating, kemudian memberikan penambahan atau pengurangan nilai sesuai dengan mutu jawaban.

1) Menentukan Basal Rating

Basal rating adalah nilai pokok yang diberikan untuk suatu respon dengan memperhatikan kecocokan (akurasi) jawaban subjek dengan bercak. Sedangkan spesifikasi maupun organisasi tidak

diperhatikan. Ada tujuh basal rating, yaitu :
+1,5;+1,0;+0,5;0,0;-1,0,-1,5 dan -2,0

a) Basal rating + 1,0:

Basal rating +1,0 diberikan untuk jawaban yang definit dan cocok dengan bercak (akurat). Pada umumnya jawaban yang mendapat basal rating +1,0 adalah jawaban yang skornya dimulai dengan F, misalnya FC, FK, FM, FC dan sebagainya. Selain itu semua jawaban populer diberi basal rating +1,0 juga.

b) Basal rating +1,5:

Basal rating ini diberikan untuk jawaban yang akurat dan definit. Ada tiga tipe jawaban yang mendapat basal rating +1,5, yaitu:

(1) Figur manusia :

Di dalam jawaban ini harus ada bagian yang panjang sebagai tubuh, bagian yang sebagai kepala, tangan dan kaki. Proporsinya juga harus diperhitungkan.

Misalnya :

K I : Seorang wanita yang sedang berdiri dengan tangan diangkat ke atas. Pinggangnya menghadap ke arah sini.

(2) Profil manusia (human profile) :

Di sini ada empat karakteristik, yang apabila disebutkan tiga saja sudah cukup, yaitu : dahi, hidung, mulut dan dagu. Proporsinya juga harus diperhatikan. Misalnya :

K IX : Muka manusia. Ini kepalanya, ini alisnya, hidungnya dan ini matanya.

(3) Figur Binatang yang spesifik :

Yaitu binatang yang mempunyai bentuk yang khas dari jenisnya.

Misalnya : K II: Dua ekor anjing pudel yang saling berhadapan.

(Anjing pudel adalah khas bentuknya tidak sama dengan anjing-anjing yang lain).

K III : Seekor ayam kate.

c) Basal Rating +0,5

Basal ini diberikan pada jawaban yang semi-definit atau kurang pasti, sehingga hampir semua jawaban yang skor F-nya di belakang, seperti CF, cF, mF, KF dan sebagainya, mendapat basal rating +0,5

Misalnya :

K VIII : Ini sebongkah karang yang warnanya bermacam-macam. Ini diihat langsung dari bawah air.

SK:W CF N +0,5

d) Basal Rating 0,0 :

Basal ini diberikan pada jawaban yang in-definit atau jawaban yang tidak memperhatikan bentuk sama sekali. Jadi skor yang tidak ada F-nya, misalnya c-des, m, K dan sebagainya, mendapat basal rating 0,0.

Misalnya :

K X:

PP : Aneka warna yang berbaur di sini. Ada yang merah, ada yang hijau, ada yang biru, coklat dan sebagainya.

IN : (Apakah itu jawaban Anda?) Ya, itu jawaban saya.

SK : W C-n Color 0,0

e) 1.5. Basal Rating -1,0 :

Basal ini diberikan pada jawaban yang tidak akurat, yaitu jawaban yang tidak sesuai dengan bentuk dari bercak.

Misalnya :

KVII:

PP : Ini adalah sebuah buku yang terbuka.

SK: W F- Obj -1,0

(Dalam inquiry subjek tetap mempertahankan bahwa bercak itu sebagai sebuah buku. Padahal sama sekali tidak cocok dengan bentuk dari bercak).

f) Basal Rating -1,5 :

Basal ini diberikan pada jawaban konfabulasi, yang diskor DW atau dW, yaitu apabila subjek berusaha menggeneralisasikan jawaban pada seluruh bercak dengan hanya melihat sebagian detail saja.

Misalnya :

PP : Ini seekor ikan.

IN : (Coba tunjukkan mana ikan yang anda maksudkan itu?). Semua ini. (Apa yang memberi kesan ini seekor ikan?) Bagian ini seperti ekor ikan. Karena itu semua ini tentunya adalah ikan itu.

SK:dW F- A -15

(Jawaban ini termasuk konfabulasi)

g) Basal Rating -2,0

Basal ini diberikan pada jawaban perseverasi, yaitu apabila subjek memberikan jawaban dengan mengulang jawaban yang sudah diberikan seenaknya saja tanpa memperhatikan bentuk bercak sama sekali. Hal ini dilakukan karena dia tidak bisa melepaskan diri dari konsep pertama yang dibuatnya. Jawaban kontaminasi juga diberi basal -2,0, yaitu jawaban yang menggunakan satu bagian bercak untuk dua jawaban, dan dicampurkan sehingga merusak jawaban itu.

Misalnya :

KIX:

PP : Ini seekor kera

IN : (menunjuk bagian yang berwarna hijau). Ini seperti kera. Warna hijau ini juga seperti rumput. Jadi ini kera rumput.

SK: D F- A -2,0

(Konsep kera digabung dengan konsep rumput merupakan suatu contoh jawaban kontaminasi).

Contoh jawaban perseverasi :

K I : Ini seperti kulit kambing.

K II : Ini kulit kambing yang tadi terkena bercak-bercak tnerah

K III : Ini juga kulit kambing. Bercak-bercak merahnya masih ada.

K IV : Ini kulit kambing yang tadi sudah dibersihkan. Bercak merahnya sudah hilang. (Di sini subjek tidak dapat melepaskan diri dari konsep yang pertama kali dibuatnya).

Perlu dikemukakan di sini bahwa tidak ada basal rating -0,5. Tetapi seorang subjek dapat saja mendapat rating -0,5. Nilai ini diperoleh apabila subjek memberikan spesifikasi atau penjelasan yang melemahkan konsepnya. Misalnya pada mulanya jawaban subjek mendapat basal rating +1,0, tetapi karena membuat penjelasan yang melemahkan, maka langsungmilainya turun menjadi -0,5. Rating -0,5 juga diberikan apabila subjek memberikan jawaban indefinit pada bercak yang definit. Misalnya pada K VIII (lokasi D) subjek memberikan jawaban "api" atau "darah", padahal lokasi itu jelas definit sebagai bentuk binatang yang berkaki empat.

2) Penambahan Nilai.

Setelah ditentukan Basal Rating-nya maka tiap-tiap jawaban diberi tambahan nilai tergantung dari spesifikasi maupun organisasinya. Penambahan nilai +0,5 diberikan pada setiap spesifikasi yang konstruktif dan organisasi yang mempunyai arti. Penambahan nilai untuk spesifikasi bisa dilaksanakan beberapa kali untuk satu jawaban, sedangkan penambahan nilai untuk organisasi hanya sekali untuk setiap jawaban. Jawaban yang bisa mendapat tambahan nilai adalah jawaban yang mendapat basal rating +1,0 atau +1,5. Kadang-kadang basal rating +0,5 dan 0,0 bisa ditambah, meskipun jarang sekali. Sedangkan jawaban yang mendapat basal rating minus tidak bisa mendapat tambahan nilai, meskipun ada spesifikasi yang konstruktif.

Beberapa contoh penambahan nilai :

K VII : PP : Dua anak lelaki kecil yang tampak kotor.

IN: Yang tampak di sini hanya tubuh bagian atasnya saja. Ini matanya, ini hidungnya. (Apa yang mengesankan seperti tampak kotor?) Karena ada bercak- bercak hitam di tubuhnya, mungkin mereka baru saja bermain-main di tempat yang berlumpur.

SK: W M,FC Hd 2,0

(Basal rating 1,5 diberikan untuk jawaban M, kemudian ditambah +05 untuk spesifikasi tubuh yang kotor).

K II: PP : Jalan menuju pura, semacam pintu gerbang.

IN : Ini pintu gerbang menuju pura. Ini jalannya. Pandangan makin lama makin jauh karena saya melihat dari jauh,, Di depan pintu gerbang itu ada pelataran yang tidak ditanami, tanahnya datar dan merupakan tanah yang kosong. Pada permukaan dinding pintu gerbang itu ada ukiran-ukirannya. (Apa yang mengesankan

ukiran?) ada bagian yang menonjol dan ada yang ke dalam.

SK: d FK,Fc, Arch 2,0

(Basal rating 1,0 untuk skor FK, ditambah +0,5 untuk spesifikasi pelataran yang tidak ditanami, dan untuk pintu gerbang yang ada ukirannya ditambah +0,5, sehingga nilai semuanya adalah 2,0).

K I: PP : Ini seperti serangga yang berwarna hitam dan kasar.

IN: Mungkin kumbang bersayap. Ya, ini kumbang jantan dan ini tanda kejantanannya (menunjuk bagian bercak yang seperti cakar) (Apa yang memberi kesan kasar?) Perbedaan gelap terang ini memberi kesan kasar. Itu pula sebabnya saya sebut sebagai kumbang jantan, karena kasar dan warnanya hitam seperti ini.

SK: W FC',Fc A 1,5

(Basal rating untuk kumbang jantan adalah 1,5 karena lebih spesifik dari pada kumbang biasa. Warna hitam adalah essensial untuk kumbang jantan, sehingga mendapat tambahan nilai 0,5).

3) Pengurangan Nilai

Pengurangan nilai diberikan apabila suatu jawaban yang mendapat basal rating positif, tetapi ada spesifikasi yang melemahkan konsep tersebut atau ada organisasi yang merusaknya. Bila basal ratingnya +1,5 maka dikurangi 0,5 sedangkan basal rating +1,0 kalau ada spesifikasi yang merusak maka nilai langsung turun menjadi -0,5. Basal rating +0,5 atau 0,0 biasanya tidak bisa dikurangi. Demikian juga basal rating yang minus.

Misalnya :

PP : Ini seperti tengkorak kerbau.

IN : Ini matanya, ini mulutnya dan yang putih-putih ini adalah lubang hidungnya ada dua pasang.

SK:D F A-at -0,5

(Basal rating untuk skor F adalah +1,0, tetapi penjelasan tentang lubang hidung melemahkan jawaban tersebut karena subjek mengatakan lubang hidung tengkorak kerbau tersebut adalah dua pasang artinya empat buah, sehingga nilai yang diperoleh langsung turun menjadi -0,5).

DAFTAR PUSTAKA

- Rhode, A.R. (1957) *The Sentence Completion Method*. New York: The Ronald Press 1957; Lah, M.I. (1989). *Sentence Completion Tests*. In C.S. Newmark (Ed.), *Major psychological assessment instruments, Vol II* (pp 133-163). Boston: Allyn and Bacon.
- Holaday, M., Smith, D.A. & Sherry, A. (2000). Sentence completion tests: A review of the literature and results of a survey of members of the society for personality assessment. *Journal of Personality Assessment*, 74, 371-383.; Lubin, B., Larsen, R.M. & Matarazzo, J.D. (1984). Patterns of psychological test usage in United States: 1935-1982. *American Psychologist*, 39, 451-454.
- Lawrence C. Soley & Aaron Lee Smith (2008). *Projective Techniques for Social Science and Business Research*. Milwaukee: The Southshore Press.
- Machover, K. (n.d.). *DRAW A PERSON TEST*.
- Interpretasi Grafis. (2004). *Unit Konsultasi Psikologi*. Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada. Yogyakarta.

TENTANG PENULIS

Sarita Candra Merida, M. Psi, Psikolog



Lahir di Madiun tanggal 17 Januari 1987. Merupakan alumni dari Fakultas Psikologi Universitas Surabaya Dan Magister Profesi Psikologi Universitas Gadjah Mada Yogyakarta. Memiliki pengalaman sebagai praktisi psikolog menangani asesmen, konseling dan psikoterapi. Saat ini aktif menjadi Dosen Tetap di Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Di samping itu juga aktif menekuni praktek psikologi sebagai seorang psikolog klinis di klinik utama talenta center dan Ibunda.id.

Sandra Adetya, M. Psi, Psikolog



Lahir di Tanjung Pinang, 13 Desember 1989. Merupakan alumni Sarjana dan Magister profesi dari Fakultas Psikologi Universitas Persada Indonesia Y.A.I Jakarta. Memiliki pengalaman kerja sebagai praktisi psikolog menangani asesmen dan praktisi di bidang Klinis. Saat ini tercatat sebagai Dosen tetap di Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Di samping itu juga aktif menekuni praktek psikologi sebagai seorang Asesor dan volunteer kegiatan sosial di bidang psikologi.

Rika Fitriyana, M.Psi, Psikolog



Lahir di Jakarta, 27 Juni 1984 dan kini menetap di Kota Bekasi bersama dengan suami dan ketiga anaknya. Memiliki pengalaman kerja baik sebagai praktisi Psikolog Klinis maupun sebagai akademisi sejak 2012. Alumni dari Magister Profesi Universitas Persada Indonesia, Y.A.I. Jakarta ini tercatat sebagai Dosen sekaligus Wakil

Dekan 1 Bidang Akademik juga Penjaminan Mutu di Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Sebagai praktisi, ia berpraktik di Talenta Center dengan spesifikasi menangani psikoterapi menggunakan teknik *Cognitive Behavior Therapy* dan juga *Mindfulness*.

Nurwahyuni Nasir, M. Psi., Psikolog



Lahir di Makassar, 31 Maret 1987. Merupakan alumni Sarjana dan Magister Profesi Psikologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta. Saat ini tercatat sebagai Dosen Tetap dan Kepala Laboratorium Fakultas Psikologi, Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Memiliki pengalaman sebagai praktisi psikolog dalam menangani asesmen, konseling dan psikoterapi.

Yuarini Wahyu Pertiwi, S.H., M.Psi., Psikolog



Merupakan seorang Psikolog dan juga Dosen tetap di Fakultas Psikologi Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. Lulus sebagai Magister Profesi Psikologi dengan mayoring Psikologi Pendidikan dan minoring Psikologi Klinis. Penulis juga menyelesaikan studi Hukum dengan kekhususan Hukum Pidana. Selain mengajar, penulis juga berperan sebagai praktisi konselor serta gemar melakukan pengabdian masyarakat dan penelitian pada bidang psikologi pendidikan, keluarga, dan kepolisian atau hukum