

**LAPORAN AKHIR EVALUASI DAN INTERVENSI  
PRAKTEK LAPANGAN BIDANG PSIKOLOGI KLINIS  
DI RUMAH SAKIT JiWA**

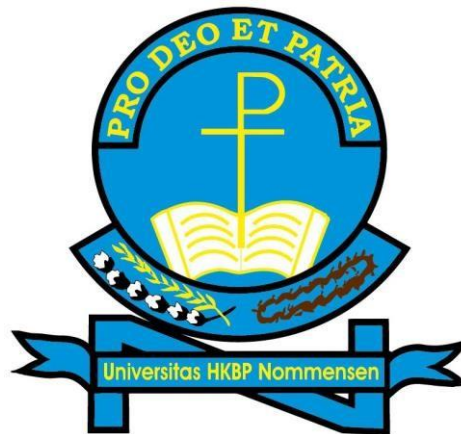
**Diajukan guna memenuhi tugas mata kuliah Magang**

**Oleh :**

**Onja Dasmada Sinaga | 19900076**

**Eric's Boy Harapan Sitorus | 19900091**

**Roni Hansen Panggabean | 19900051**



**FAKULTAS PSIKOLOGI  
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN  
MEDAN  
2023**

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

### **LAPORAN AKHIR EVALUASI DAN INTERVENSI PRAKTEK LAPANGAN BIDANG PSIKOLOGI KLINIS DI RUMAH SAKIT JIWA**

**Diajukan guna memenuhi tugas mata kuliah magang**

**Oleh**

**Onja Dasmada Sinaga | 19900076**

**Eric Boy Harapan Sitorus | 19900091**

**Roni Hansen Panggabean | 19900051**

**Medan, Februari 2023**

**Diketahui dan disahkan oleh,  
Dekan Fakultas Psikologi**

**Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing Magang**

**(Dr. Nenny Ika Putri, M.Psi., Psikolog) (Togi Fitri A Ambarita.M.Psi, Psikolog)**

## **Kata Pengantar**

Puji Syukur saya ucapkan yang begitu besar kepada Tuhan Yesus, atas segala berkat dan rahmat yang telah dilimpahkan nya dalam kehidupan saya, selama pelaksanaan kegiatan magang dan penulisan laporan magang di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan. Saya juga tidak luput berterima kasih yang sangat luar biasa kepada kedua orang tua saya, yang selalu memberikan dukungan emosional dan material. Tanpa kedua orang tua saya, saya sekarang bukanlah apa-apa. Saya berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada pamong dan dosen pembimbing saya, yang telah membimbing dan memberikan dukungan selama pelaksanaan kegiatan magang dilaksanaka.

Semoga dari laporan ini dapat menjadi acuan bagi pembaca dalam memahami bagaimana pelaksanaan kegiatan dari magan bertopik klinis di Rumah Sakit Jiwa. Laporan ini sendiri masih jauh dari kata sempurna dan baik, masih banyak kekurangan di dalam nya. Baik itu dalam penyampaian materi dan penulisan, saya mengharapkan saya mendapatkan feedback yang memabanungun untuk kebakiaan saya ke deanya juga.

Saya berterima kasih yang sebanyak-banyak nya kepada berbagai pihak yang telah membantu saya dalam kegiatan magang ini, dimana diantaranya adalah :

1. Togi Fitri A Ambarita.M.Psi, Psikolog (Terima Kasih banyak kepada ibu dosen pembimbing magang saya, dari ibu saya mendapatkan banyak pengetahuan baru)
2. Jasmen Sinaga dan Lersanim Purba ( kedua orang tua saya, saya selalu memberikan saya dukungan di bangku perkuliahan ini).
3. Amrinaldo Sinaga S.Pd (abang saya, yang selalu mau direpotkan dalam bentuk apapun itu dan selalu memberikan dukungan yang terbaik kepada saya).
4. Erics Boy Harapan dan Roni Hansen Panggabean (Teman satu tim saya yang selalu memberikan yang terbaik untuk kegiatan magang ini, meskipun terkadang mereka mengesalkan, tapi mereka adalah teman terbaik saya. Terimakasih buat kerjasamanya)

5. Belgia Purba ( Teman yang selalu memberikan dukungan dan support kepada saya dalam segala hal, teman curhat untuk saling tukar pikiran dalam suatu permasalahan yang sedang dihadapi.
6. Nurul Qomariah, AMD ( Terimakasih buat pamong terkece dan paling baik yang selalu memberikan dukungan yang terbaik)

Medan, 01 Februari 2023

Onja Dasmada Sinaga

Yesaya 41:10

Janganlah takut, sebab Aku menyertai engkau, janganlah  
bimbang, sebab Aku ini Allahmu; Aku akan meneguhkan,  
bahkan akan menolong engkau; Aku akan memegang engkau  
dengan tangan kanan-Ku yang membawa kemenangan.

*Fear not, for I am with you; be not dismayed, for I am your God;  
I will strengthen you, I will help you, I will uphold you with my  
righteous right hand.*

## Daftar Isi

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Kata Pengantar .....</b>  | <b>i</b>  |
| <b>Daftar Isi.....</b>   | <b>iv</b> |
| <b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>  | <b>1</b>  |
| I.A. Latar Belakang Magang .....                                     | 1         |
| I.B. Identifikasi Masalah .....                                      | 2         |
| I.C. Tujuan Magang .....   | 5         |
| <b>BAB II TINJUAN PUSTAKA.....</b>                                   | <b>7</b>  |
| II.A. Definisi Psikologi Warna .....                                 | 7         |
| II.B. Aspek Psikologi Warna .....                                    | 8         |
| III.C. Pengaruh Warna Terhadap Suasana Hati .....                    | 10        |
| III.D. <i>Art Therapy</i> .....                                      | 12        |
| II.E. <i>Art Therapy</i> Peyaluran Emosi.....                        | 15        |
| <b>BAB III DESKRIPSI INSTANSI MAGANG DAN PELAKSANAAN MAGANG.....</b> | <b>17</b> |
| III.A. Deskripsi Instansi Magang.....                                | 17        |
| II.B. Pelaksanaan Magang .....                                       | 20        |
| II.C. Aplikasi Layanan Psikologi.....                                | 23        |
| <b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>                             | <b>25</b> |
| IV.A. Bermain Gambar Tahap I.....                                    | 25        |
| IV.B. Bermain Warna Tahap II .....                                   | 41        |
| IV.C. Bermain Warna Tahap III.....                                   | 50        |
| IV.D. Bermain Warna Tahap IV .....                                   | 57        |
| IV.E. Penilaian Terhdap Pelaksanan Kegiatan Bermian Warna .....      | 64        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>                               | <b>67</b> |
| V.A. KESIMPULAN .....  | 67        |
| V.B. Temuan Selama Kegiatan Bermain Warna .....                      | 69        |
| V.C. Saran .....   | 71        |
| <b>Daftar Pustaka .....</b>  | <b>75</b> |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.A. Latar Belakang Magang**

Salah satu yang menjadi kebijakan yang telah diikuti oleh Fakultas Psikologi Universitas HKBP Nommensen adalah kebijakan kurikulum Merdeka Belajar atau Kampus Merdeka (MBKM). Hal tersebut juga dilandasi oleh permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 berkaitan dengan standar Nasional Pendidikan Tinggi pada Standar Proses Pembelajaran, terkhusus pada pasal 15 s/d 18. MBKM sendiri memiliki tujuan dalam mendorong mahasiswa memperoleh pengalaman belajar dengan berbagai kompetensi tambahan di luar dari program studi atau di luar kampus (Junaidi, dkk, 2020). Salah satu implementasi dari kurikulum MBKM itu sendiri adalah kegiatan magang yang harus diikuti oleh mahasiswa di luar kampus, dimana kegiatan magang ini sendiri dapat diikuti di semester 6 dan 7.

Tujuan dari program magang dari mahasiswa adalah dalam mengembangkan *hard skill* dan *soft skill* melalui pekerjaan nyata yang dilakukan diluar kampus oleh mahasiswa. Pada Fakultas Psikologi Nommensen Medan sendiri, kegiatan magang yang dilakukan oleh mahasiswa memiliki tiga fokus besar dalam kegiatan magang, dimana diantaranya adalah fokus ke PIO (Psikologi Industri dan Organisasi) magang ini biasanya dilakukan oleh mahasiswa di bagian kantor swasta atau negeri. Fokus kedua adalah klinis, dimana kegiatan magang ini bisa dilakukan oleh mahasiswa di Rumah Sakit Umum dan Rumah Sakit Jiwa, yang terakhir adalah kegiatan magang yang dilakukan di fokus ke pendidikan, kegiatan ini dapat dilakukan di institusi pendidikan.

Penulis melaksanakan kegiatan magang peminatan pada bidang klinis, yakni di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan. Psikologi Klinis sendiri adalah salah satu ilmu psikologi yang bertujuan dalam memahami, mencegah, dan mengurangi ketidakmampuan, gangguan dan ketidaknyamanan yang

menimbulkan sebuah masalah psikologis dalam sebuah penyesuaian dan perkembangan pribadi mahasiswa. Seorang yang telah menyelesaikan pendidikan psikologi tingkat sarjana di sebut sebagai ilmuwan psikologi, dimana dapat berperan mendukung terkait kegiatan rehabilitasi dan edukasi untuk masalah psikologis.

Rumah Sakit Jiwa adalah salah satu wadah bagi mahasiswa psikologi tingkat sarjana yang memiliki peminatan klinis untuk mengembangkan pengetahuan berkaitan dengan psikologi klinis. Di Rumah Sakit Jiwa mahasiswa sarjana dapat belajar dengan lebih kaya dan lebih mendalam terkait observasi, wawancara terkait bidang psikologi klinis. Melalui magang di Rumah Sakit Jiwa, mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung melihat para pasien yang ada di rumah sakit jiwa sendiri. Dari hal tersebutlah penulis tertarik untuk melakukan kegiatan magang di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan.

Sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan oleh pihak fakultas dimana ketika mahasiswa telah memilih kegiatan magang harus memenuhi beberapa jam sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan. Maka dari situ penetapan magang yang dilakukan di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan dilakukan selama 4 Bulan lebih.

## **I.B. Identifikasi Masalah**

Identifikasi masalah yang digunakan dalam kegiatan magang yang dilakukan di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan, menggunakan dua metode yang dilakukan di lapangan dimana dengan “Observasi dan Wawancara”. Observasi menjadi salah satu metode yang digunakan pada ilmuwan sosial seperti psikologi



dalam memahami perilaku manusia serta untuk menjawab persoalan-persoalan yang ada. Observasi sendiri adalah sebuah pengamatan yang dilakukan terhadap perilaku seorang individu dalam kondisi tertentu, dimana pengamatan bertujuan dalam melakukan sebuah assesemn terdapat sebuah permasalahan yang ada (Ni'matuzahroh & Prasetyaningrum, 2018).

Sedangkan wawancara sendiri adalah metode yang sering digunakan dalam keperluan pengambilan sebuah data. Stewart (dalam, Sulistyorini & Novianti, 2012) mengatakan wawancara sebagai sebuah proses komunikasi interaksional antara dua orang atau lebih dengan sebuah tujuan dan biasanya berisi pertanyaan-pertanyaan serta jawaban dari pertanyaan yang ada tersebut.

Dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan dalam kegiatan magang di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan dan dari hasil bimbingan magang bersama dosen pembimbing magang dapat disimpulkan bahwa kebanyakan pasien yang berada di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan mengalami gangguan neurotik. Dimana pasien dengan kondisi neurotik adalah jenis gangguan mental yang paling ringan, seorang individu yang mengalami kondisi ini adalah individu sadar akan kondisinya yang bermasalah, tetapi dia tidak mengerti atau mengetahui bagaimana mengatasi hal tersebut. Sedangkan dalam Penggolongan Diagnosis Gangguan Jiwa (PPDGJ), dikatakan bahwa seseorang dengan gangguan neurotik adalah gangguan mental yang tidak memiliki dasar organik, individu memiliki insight dan hubungan dengan realitanya tidak terganggu (Widjaja & Wulan, 1998).

Gangguan neurotik adalah sebuah kondisi dari sebuah gangguan kesehatan mental dimana ditandai dari ketidakmampuan individu dalam mengatur kehidupan sehari-hari yang dia miliki. Dalam kehidupannya seseorang dalam permasalahan neurotik adalah orang yang mampu dalam kehidupannya, tetapi individu dalam kondisi ini akan mengalami beberapa kesulitan dalam menghadapi situasi stress atau emosi tertentu ( BetterHelp, 2023).

Dari penjelasan diatas berkaitan dengan gangguan neurotik, keadaan pasien yang ada di Rumah Sakit Jiwa Mahoni kebanyakan dapat digolongkan dengan kondisi yang neurotik. Dimana para pasien masih dalam kondisi yang kondusif, dapat berinteraksi baik, tetapi ada beberapa pasien yang memang tidak dapat mengontrol emosi yang mereka miliki. Contohnya pada pasien SM (46 Tahun) dimana dia masih dapat berinteraksi dengan baik saat diajak untuk berbincang, tetapi beberapa kondisi dari hasil observasi SM lebih suka menyendiri. Seperti dia yang suka duduk sendirian di sudut ruangan menatap satu arah secara lama. Begitu juga dengan SH (35 Tahun) saat bersama dengan yang lainnya dia akan tampak bahagia saja, tapi saat sendiri dia akan lebih murung bahkan menangis sendiri.

Beberapa permasalahan yang ada dan dari hasil observasi yang telah dilakukan, kurang nya interaksi antara pasien yang berada di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan. Pasien yang ada setiap harinya hanya fokus dengan kegiatan mereka masing-masing saja, seperti HS (50 Tahun) dimana hanya fokus menonton televisi saja setiap harinya, TR (65 Tahun) fokus berjalan bolak-balik saja di dalam ruangan. Sedangkan pasien yang lainnya hanya duduk dan menatap ding-ding rumah sakit saja, tidak ada nya interaksi yang positif terjadi antara pasien. Dimana interaksi sosial sangatlah dibutuhkan, untuk tetap menjaga kesehatan mental yang dimiliki oleh para pasien itu sendiri.

Dalam menumbuhkan kebersamaan antara pasien satu dengan yang lainnya, penulis memutuskan membuat kegiatan yang bisa bermanfaat bagi para pasien yang berada di RSJ Mahoni Medan. Dalam hal tersebut diputuskan untuk membuat kegiatan “Bermain Warna” yang diadaptasi dari *Art Therapy*, warna sendiri memiliki peran yang penting dalam memberikan sebuah pengaruh tertentu sebagai penghidup jiwa. Warna sendiri dapat merangsang, membangkitkan, menekan, menenangkan dan menciptakan sebuah perasaan yang hangat atau dingin (Kasim, Widyastuti, & Ridfah, 2021)

### **I.C. Tujuan Magang.**

Salah satu yang menjadi tujuan magang adalah untuk memenuhi mata kuliah yang ada di semester 7, dimana ada mata kuliah : evaluasi praktek lapangan 2, Intervensi praktek lapangan 2, dan penulisan praktek lapangan 2. Ketiga mata kuliah ini harus diikuti ketika mahasiswa tidak mengambil mata kuliah pengganti.

Adapun tujuan lain dari magang ini adalah dalam melatih skill dari mahasiswa bagaimana dalam mengaplikasikan ilmu psikologi langsung di lapangan, hal ini akan menjadi pembelajaran dan pembaharuan bagi mahasiswa selama pelaksanaan magang yang akan dilakukannya di tempat magang. Dimana hal ini membuat mahasiswa lebih terlatih lagi dalam persiapan dunia kerja setelah tamat dari bangku perkuliahan.

Tujuan Khusus dari kegiatan magang yang dilakukan adalah dalam meningkatkan pengetahuan mahasiswa berkaitan dengan ilmu psikologi klinis, dimana mahasiswa dapat memahami bagaimana kondisi psikologis dari para pasien yang ada di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan. Selain itu juga kegiatan magang membantu mahasiswa dalam mengaplikasikan ilmu psikologi klinis di lapangan langsung .

### **I.D. Manfaat Magang**

Manfaat dari magang adalah dalam melatih softskill dan hardskill yang dimiliki mahasiswa dalam persiapan dunia kerja setelah tamat nantinya, dimana dari magang ini mahasiswa dipacu dalam memahami seluk beluk real nya dunia kerja itu bagaimana. Dari sini mahasiswa dapat merasakan bagaimana sebenarnya pengaplikasian ilmu yang dia pelajari ke dunia real nantinya.

### **I.E. Waktu dan Lokasi Magang**

Untuk waktu kegiatan magang dilakukan selama 4 bulan di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan. Dimana untuk tanggal masuk dari kegiatan magang sendiri di mulai dari tanggal 11 Oktober 2022.

## **BAB II**

### **TINJUAN PUSTAKA**

#### **II.A. Definisi Psikologi Warna**

Psikologi warna adalah salah satu cabang ilmu psikologi yang mempelajari tentang warna sebagai sebuah faktor yang memberikan pengaruh terhadap perilaku dari manusia, dimana ilmu ini mempelajari berkaitan dengan pengaruh warna terhadap emosi dan juga perilaku dari manusia itu sendiri. Tokoh dari psikologi seperti Carl Gustav menggunakan warna sebagai alat dari psikoterapi dan psikolog lainnya juga mempercayai bahwa warna memiliki potensi dan kekuatan dalam mempengaruhi psikologi yang dimiliki seseorang. Hal tersebut disebabkan oleh warna memiliki efek emosi, perubahan suasana hati dan juga dapat memberikan pengaruh terhadap produktivitas dari individu (ePsikologi, 2020)





Psikologi warna (*color psychology*) adalah mempelajari warna sebagai faktor yang bisa memengaruhi perilaku manusia, dimana studi ini berkaitan dengan pelajaran berkaitan dengan emosi serta tingkah laku pada masyarakat yang ada (Oliver, 2022). Warna menjadi salah satu elemen yang tidak dapat dilepaskan dalam kehidupan sehari-hari yang dimiliki oleh manusia, warna juga memiliki falsafah, simbol, dan emosi yang berkaitan dengan sebuah penafsiran akan makna warna tertentu sebagai bentuk dari psikologi warna (Paksi, 2021).






Warna dapat diartikan sebagai sifat sebuah cahaya yang dipancarkan atau subjektif/psikologis dari pengalaman indra penglihatan. Warna menjadi bagian penting dalam kehidupan sehari-hari dari manusia, dimana warna dapat membangkitkan sebuah perasaan yang spontan kepada seseorang yang melihatnya. Pikiran yang dimiliki oleh manusia sendiri tanpa disadari terprogram oleh warna sendiri, dimana contohnya seperti seorang individu yang menghindari warna tertentu, seperti seorang individu yang menggunakan motor akan berhenti ketika melihat lampu merah dan mau melaju ketika melihat lampu hijau. Selain



itu juga warna mempengaruhi emosi dari manusia, seperti marah, sedih berangasan-agam, beraktifitas (Monica & Luzar, 2011).

## II.B. Aspek Psikologi Warna.

Di dalam warna tidak terlepas emosi yang melekat di dalamnya, dimana dapat ditimbulkan dari menampilkan keserasiaan warna dengan cara yang tepat dan benar. Berikut ini penjelasan makna yang terkandung di dalam sebuah warna (Suyanto, dalam, Hadi, 2022).

| Warna   | Makna Positif   | Makna Negatif  | Keterangan   |
|---|---|--|--|
|   | Sebuah kenyataan, energi, tenaga, hasrat, cinta, keberanian/patriot, agresif, kemerdekaan | Bahaya, perang, revolusi kekejaman, kekerasan/anarki, siksaan, api, darah, iblis.            | Warna merah kadang berubah arti jika dikombinasikan dengan warna lain.               |
|  | Kewanitaan, feminine, sensual, emosi, warna tubuh, keremajaan (masa muda)                 | Naif, kelebihan kekurangan   | Sering menjadi warna symbol kaum hawa, karena sifatnya yang menggambarkan feminisme. |
|  | Kehangatan, semangat, ceria, keseimbangan, musim gugur, menimbulkan getaran               | Meminta, mencari perhatian   | Menekankan sebuah produk yang tidak mahal.   |
|  | Sinar matahari, emas, kejayaan, keberuntungan, kehidupan.                                 | Tidak jujur, pengecut, cemburu, iri hati, penghianatan, penipuan, kebohongan, resiko, sakit. | Kuning adalah warna keramat dalam agama Hindu  |

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
|    | <p>Alam, lingkungan hidup, pertumbuhan, stabil, santai, kesuburan, harapan, segar, simpati, muda, sehat.</p>  | <p>Kecemburuan, nasib buruk, iri hati, dengki, licik, gila.</p>         | <p>Warna hijau tidak terlalu sukses untuk ukuran global.</p>  |
|    | <p>Kepercayaan, kesetiaan/pengabdian, ketenangan, kedamaian, ketulusan, kesejukan, air/laut, awan, langit, harmoni, kebersihan, konservatif, percaya diri, penyembuhan, ningrat, tidak bersalah, adil, berpikir, konsisten.</p> | <p>Kesedihan, dingin, depresi, penurunan vitalitas, basi, keraguan.</p> | <p>Banyak digunakan sebagai logo bank di Amerika Serikat untuk memberikan kesan 'kepercayaan'</p>   |
|  | <p>Kebangsawanan, kaisar, perubahan, spiritual, cinta kebenaran, sabar, nostalgia.</p>  | <p>Kesombongan, keangkuhan, kejam, kasar, duka cita</p>                 | <p>Warna ungu sangat jarang ditemui di alam. Paduan warna merah dan biru.</p>   |
|  | <p>Tanah, bumi, alam, natural, netral, hangat, keamanan, perlindungan.</p>  | <p>Tumpul, kotor, tandus, miskin, membosankan.</p>                      | <p>Kemasan makanan di Amerika sering memakai warna coklat dan sangat sukses, tetapi di Kolombia warna coklat untuk kemasan kurang begitu membawa hasil.</p> |
|  | <p>Modern, cerdas/ intelektual, bersih, kokoh, tenang, seimbang, masa depan, bijaksana.</p>   | <p>Umur tua, kesedihan, bosan, kuno, lamban, lemah</p>                  | <p>Warna abu-abu adalah warna yang paling gampang/mudah dilihat oleh mata.</p>  |

|   |  |  |  |
|---|--|--|--|
|  | <p>Kesucian, kebersihan, steril, jujur, kemurnian, kesederhanaan, damai, kebaikan, disiplin, perawan, perkawinan, musim dingin, musim salju, malaikat.</p> | <p>Kematian (Negara timur), dingin, mandul, steril, klinik, hampa.</p>                                       | <p>Di Amerika putih melambangkan perkawinan (gaun pengantin berwarna putih), tapi di banyak budaya Timur (terutama India dan Cina), warna putih melambangkan kematian.</p> |
|  | <p>Kekuatan, keanggunan, kemewahan/elite/berkelas, misteri, kecanggihan, kemakmuran, kepuasan, pengalaman, keras, kokoh, sangat kuat.</p>                  | <p>Kematian, (budaya Barat), takut, setan, jahat, dosa, kesedihan, duka cita, marah, anonim, penyesalan.</p> | <p>Melambangkan kematian dan kesediaan di budaya Barat. Sebagai warna keemasan, hitam melambangkan, keanggunan, kemakmuran dan kecanggihan.</p>                            |

### III.C. Pengaruh Warna Terhadap Suasana Hati.

Kehidupan manusia di dunia tidak dapat terlepas dari yang namanya warna, diman dalam kehidupan manusia setiap harinya pastilah dipenuhi dengan warna. Para peneliti menyatakan bahwa warna yang mengelilingi individu dalam kehidupan nya sehari-hari tentunya akan memberikan efek yang mendalam berkaitan dengan suasana hari dan perilaku dari individu tersebut (Kurt & Osuke, 2014). Menurut Birren (dalam, Kurt & Osuke, 2014) menyatakan bahwa wana mini banyak dalam emosional dari seorang individu, dimana berkaitan dengan suhu, kuta dan lemah, keras dan lembut, dan aktif dan tenang. Sesuatu yang keras dan lembut, kecerahan dan saturasi rendah akan menciptakan sebuah perasaan yang lembut, sedangkan redup dan saturasi tinggi akan menciptakan perasaan yang keran. Bentuk yang kontras dan saturasi yang lebih lemah akan menyampaikan sebuah ketenangan, berbeda dengan kontras dan saturasi yang lebih kuat, dimana menyampaikan sebuah kearifan.



Psikologi warna sendiri adalah salah satu cabang ilmu psikologi, yang dimana didalamnya mempelajari efek seperti gelombang energi yang berbeda-beda di dalamnya yang dapat memberikan pengaruh kepada individu. Selain itu warna sendiri dapat digunakan sebagai tanda penyakit di dalam tubuh seorang individu, menurut Luscher (dalam, Thejahanjaya & Yulianto 2022) psikologi warna dapat menunjukkan bagaimana pemikiran dan ketidakstabilan dalam tubuh seorang individu.

Warna yang ada di di kehidupan manusia sendiri bukan hanya dapat diamati saja, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kelakuan, dimana berperan penting dalam penilaian inividu secara estetis dan turut menentukan suka tidaknya akan bermacam-macam sesuatu benda. Menjadi salah satu fungsi warna sendiri secara psikologis adalah dapat memebrikan pengaruh terhadap peragai individu dan peghidup jiwa kita. Warna sendiri dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat memberikan pengaruh terhadap emosi manusia itu sendiri, selain itu dapat menggambarkan bagaimana suasana hati dari seorang individu tersebut (Harini, 2013).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Jonauskaite (2020) terhadap 30 negara berkaitan dengan emosional, dimana dari 4.598 orang yang berbeda dari 30 negara ditemukan bahwa orang biasanya mengasosiasikan warna tertentu dengan emosi tertentu, diman dari hasil penelitian tersebut didapatkan :

- a. Hitam : 51% individu memberikan respon warna ini berkaitan dengan kesedihan dalam sebuah kehidupan.
- b. Putih : 43% individu memberikan respon berikatan dengan kelegaan.
- c. Merah : 68% individu mengasosiasikan warna merah berkaitan dengan sebuah cinta.
- d. Biru : 35% individu mengaikatakan nta dengan perasaan yang lega.

- e. Hijau : 39% individu mengaitkan warna hijau ini sebagai sebuah kepuasan.
- f. Kuning : 52% individu memberikan respon berkaitan dengan kegembiraan
- g. Ungu : 25% warna ungu ini diasosiasikan individu berkaitan dengan kesenangan
- h. Cokelat : 36 % mengaitkan nya dengan rasa jijik
- i. Oranye : 44% individu mengasosiasikan warna ini sebagai warna kegembiraan
- j. Pink : 50% individu mengatakan hal tersebut dengan cinta

### **III.D. *Art Therapy***

*Art* adalah salah satu alat yang ampuh dapat sebuah komunikasi, di masa sekarang ini telah diakui bahwa secara luas bahwa ekspresi art adalah cara dalam mengomunikasikan sebuah pikiran dan sebuah perasaan secara visual yang dimana terlalu menyakitkan jika dimasukkan dalam sebuah kata-kata di dalam nya. Di Masa sekarang ini sebuah aktivitas kreatif telah digunakan dalam psikoterapi dan sebuah konseling, dimana bukan hanya fokus berkaitan dengan pengungkapan dalam sebuah bahasa yang lain, tetapi membantu orang-orang dari segala usia dalam mengeksplorasi emosi dan kenaikan, mengurangi stress, menyelesaikan masalah dan sebuah konflik, dan meningkatkan rasa kesejahteraan pada individu tersebut (Malchiodi & Crenshaw, 2014)

*Art Therapy* didasarkan pada sebuah gagasan bahwa dalam sebuah proses kreatif dalam pembuatan seni adalah penyembuhan dan meningkatkan kehidupan dan merupakan bentuk dari komunikasi nonverbal pikiran dan perasaan (American Art Therapy Association, dalam, Malchiodi, 2003 ). *Art therapy* sendiri memberikan sebuah dukungan dan keyakinan bahwa semua individu memiliki kapasitas dalam mengekspresikan diri mereka secara kreatif,

dimana pada dasarnya fokus dari terapi ini tidak hanya fokus ke manfaat dari estetika pembuatan seni, tetapi pada kebutuhan terapeutik individu yang berekspresi (Malchiodi & Crenshaw, 2003).

*Art therapy* adalah adanya penggunaan bahan dan media berbentuk seni visual yang disengaja dalam sebuah intervensi, konseling, psikoterapi, dan rehabilitasi. Hal tersebut digunakan terhadap individu dari segala usia, keluarga, dan kelompok (Malchiodi & Crenshaw, 2014). Menerapkan sebuah *the creative arts therapies* dapat diklasifikasikan dalam konteks ilmu saraf dan psikobiologi, dalam hal tersebut mengulas lima bidang utama berkaitan dengan terapi seni kreatif dan pekerjaan yang terkait : 1. Intervensi berbasis sensorik, 2. Komunikasi nonverbal, 3. Dominasi Belahan kanan, 4. Regulasi Pengaruh, 5. Intervensi relasional (Malchiodi & Crenshaw, 2014) :

### **1. Intervensi Berbasis Sensorik**

Pertama dan terutama dalam sebuah terapi seni kreatif dalam memberikan sebuah pengalaman indrawi, yaitu merencanakan individu berkaitan dengan aktivitas yang bersifat visual, kinestetik, taktil, penciuman dan pendengaran. Pada kenyataannya setiap terapi seni kreatif bersifat multisensori, dimana seperti dalam terpaai seni tidak hanya terbatas pada gambar, karena juga menyediakan pengalaman taktil dan kinestetik. Taktik sendiri adalah sebuah nilai raba dari suatu permukaan benda seperti kasar, halus, licin, dan sebagainya (Malchiodi & Crenshaw, 2014).

### **2. Komunikasi Nonverbal**

Komunikasi nonverbal adalah sebuah bentuk dalam komunikasi pada seorang individu yang paling dasar. Komunikasi nonverbal ini sangatlah penting dalam sebuah tari, karena pikiran dan perasaan dari seorang individu tidak sepenuhnya verbal dan tidak terbatas pada penyimpanan sebagai bahasa verbal dari otak, modalitas ekspresif sangat berguna dalam membantu individu

mengkomunikasikan sebuah aspek ingatan dan cerita yang mungkin tidak tersampaikan atau tidak tersedia dalam sebuah percakapan (Malchiodi & Crenshaw, 2014).

### **3. Dominasi Belahan Kanan**

*Neuroplasticity* (plastisitas otak) adalah sebuah kemampuan otak dalam mempengaruhi dan dari beberapa kasus berguna dalam mengkompensasi kekurangan atau sebuah cedera. Plastisitas otak lebih besar di awal kehidupan seorang individu, ini adalah sebuah fakta yang menggarisbawahi bahwa pentingnya sebuah kesesuaian intervensi dengan anak-anak kecil agar tidak hanya untuk meningkatkan keterikatan, tetapi juga untuk mendukung pengembangan regulasi pengaruh yang tepat, keterampilan interpersonal, dan kognisi (Malchiodi & Crenshaw, 2014)..

### **4. Mempengaruhi Regulasi**

Hyperarousal adalah sebuah respons umum pada seorang individu yang keterkaitannya tidak aman, tidak teratur, atau terganggu. Khususnya bagi anak muda yang memiliki sebuah peristiwa yang traumatis yang dialami, mengalami sebuah kesulitan dalam mengerti afek dari peraturan. Seorang anak yang menjadi korban dalam kekerasan antar pribadi sangat beresiko mengalami masalah dengan regulasi afek, termasuk hyperarousal dan disosiasi (Malchiodi & Crenshaw, 2014).

### **5. Intervensi Relasional**

Neurobiologi interpersonal adalah sebuah rumpun teori yang mengacu ke banyak teori untai pengetahuan, termasuk berkaitan dengan penelitian keterkaitan, neurobiologi, dan psikologi perkembangan dan sosial. Ini didasarkan sebuah gagasan bahwa hubungan sosial membentuk bagaimana otak kita

berkembang, bagaimana pikiran kita memandang dunia, dan bagaimana kita beradaptasi dengan stress sepanjang kehidupan kita. Di dalam bidang konseling, seni kreatif dalam konseling didefinisikan sebagai pendekatan pengobatan yang rasional secara inheren (Malchiodi & Crenshaw, 2014).

### **II.E. *Art Therapy* Peyaluran Emosi.**

*Art therapy* menjadi salah satu terapi komplementer yang dapat menurunkan kondisi stres yang dialami seorang individu, *art therapy* ini sendiri sangat dianjurkan kepada seorang individu dalam memvisualisasikan emosi dan pikiran yang dapat diungkapkan atau dituangkan dalam sebuah karya seni dan selanjutnya akan ditinjau dan diinterpretasikan oleh individu itu sendiri (Setiana, Wiyani & Erwanto, 2017). *Art therapy* sendiri memiliki beberapa tujuan yang positif yang bisa didapatkan individu, dimana di dalamnya adalah cara dalam memunculkan akan kesadaran diri yang dimiliki individu dan pengekspresian emosi yang terpendam yang dirasakan individu dalam kehidupan yang dimilikinya yang disalurkan dari bentuk kreativitas (Saputra, Satiadarma & Subroto, 2019).

Menjadi salah satu topik dalam *art therapy* sendiri berkaitan dengan bagaimana individu dapat menyalurkan emosi yang dimiliki dalam sebuah seni. Emosi adalah sebuah perasaan ketidaknyamanan psikologis dan fisik yang dirasakan seseorang ketika dia masuk dalam kondisi ancaman, dimana bentuk dari emosi sendiri memiliki banyak ragam diantaranya : rasa takut, sedih, depresi, frustrasi, sehingga emosi yang timbul pada seorang individu ini dapat menimbulkan kondisi perilaku yang agresif (Masruhah, dalam, Fauziyyah, dkk, 2020). Kata emosi bukan hanya fokus kepada kondisi kemarahan, namun juga dicintai, dihargai, merasa aman (Irmayanti, dkk, 2022). Salah satu dalam mengekspresikan emosi adalah dengan menggambar sebuah simbol, dari bentuk tertentu yang dibuat oleh individu adalah metafora kemarahan yang selama ini secara tidak sadar dipendam oleh seorang individu, dimana salah satu bentuk

dalam mengungkapkan hal tersebut adalah dengan *art therapy*. *Art therapy* ini sendiri adalah kondisi secara visual individu menceritakan bagaimana kondisi bahagia, sedih, dan merasa tidak aman melalui sebuah gambar, coretan, warna tertentu (Morrison, dalam, Fauziyyah, dlkk, 2020).

Pada seorang anak, *art therapy* sendiri memberikan peran dalam membantu anak tersebut dalam mengungkapkan emosi yang dimiliki dari sang anak tersebut, dimana ada beberapa emosi yang tidak dapat ditunjukkan melalui verbal/kata-kata (Fauziyyah, 2020). Emosi yang dimiliki seorang individu dapat disalurkan dengan melakukan sebuah terapi yang menyenangkan bagi seorang individu, dimana salah satunya adalah *art therapy* yang merupakan salah satu psikoterapi yang menggunakan media berbentuk seni, material seni, dengan pembuatan sebuah karya seni dalam komunikasi. *Art therapy* menjadi salah satu media katarsis emosi yang bertujuan dalam untuk individu dapat menyalurkan impuls untuk mengurangi kondisi distress, sehingga emosi-emosi negatif yang dimiliki seorang individu dapat disalurkan dalam sebuah gambar (Saputra, Satiadarma & Subroto)



[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

|            |            |            |            |
|------------|------------|------------|------------|
| [REDACTED] | [REDACTED] | [REDACTED] | [REDACTED] |
| [REDACTED] | [REDACTED] | [REDACTED] | [REDACTED] |
| [REDACTED] | [REDACTED] | [REDACTED] | [REDACTED] |



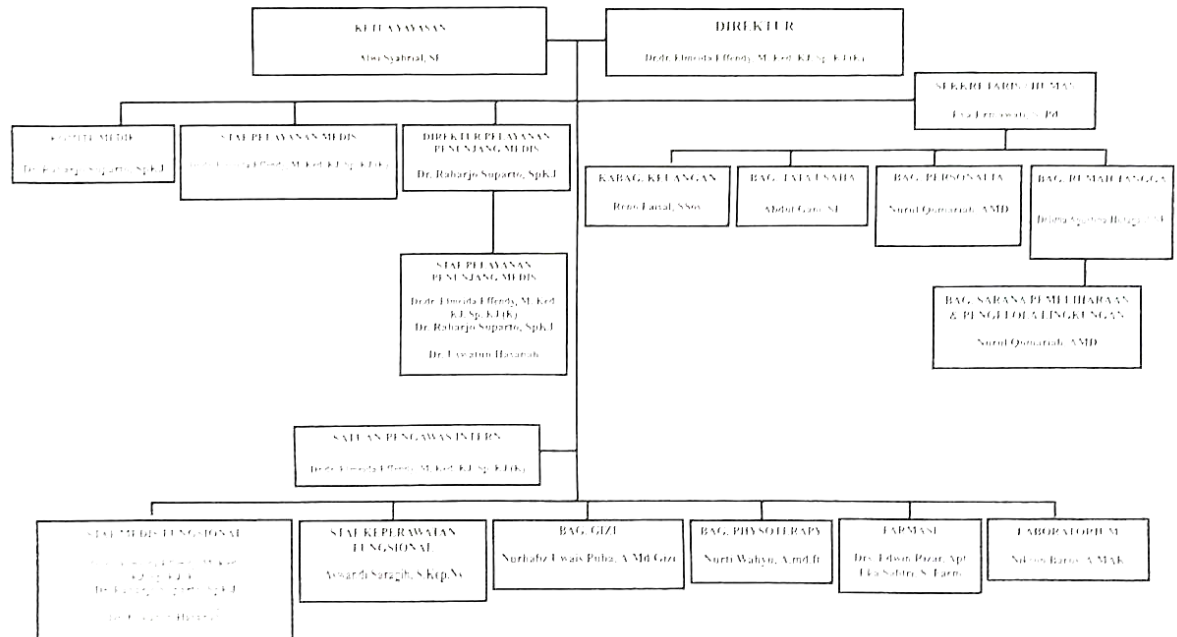
|   |   |                      |   |
|---|---|----------------------|---|
| █ | █ | ████████████████████ | █ |
| █ | █ | ██████████           | █ |

██████████

|   |   |
|---|---|
| █ | ██████████  |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | Pelayanan Gawat Darurat Umum 24 jam & 7 hari seminggu |
| █ | Kedokteran Jiwa / Psikiatri/ Psikogeriatri/ NAPZA     |
| █ | █   |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | ██████████  |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | ████████████████████                                  |
| █ | ██████████  |



## STRUKTUR ORGANISASI RUMAH SAKIT JIWA "MAHONI"



[REDACTED]

[REDACTED]

## **Tahap Pelaksanaan Magang.**

Setelah semua urusan berkaitan dengan surat menyurat diselesaikan dengan pihak RSJ Mahoni, akhirnya pada tanggal 11 Oktober 2022 kami masuk untuk kegiatan magang pertama kalinya. Dimana pada hari pertama masuk di RSJ Mahoni kami diarahkan oleh kakak Delima untuk diperkenalkan ke beberapa penjaga dan perawat yang ada di sana. Dimana di tahap awal pelaksanaan magang lebih ke perkenalan ke beberapa pasien yang ada di sana dan para pekerja di sana. Di tahap awal lebih tepatnya menyesuaikan diri dengan tempat terlebih dahulu dan melihat bagaimana case yang ada di sana.

Di tahap pelaksanaan ini sendiri, kamu telah memasuki ruangan pasien. Di ruangan pasien kami masih mencoba beradaptasi dengan kondisi yang berada di sana, mulai dari observasi dari keseharian pasien selama di rumah sakit ini. Tahap pelaksanaan ini sudah mulai masuk ke dalam case bersama para pasien yang ada di Rumah Sakit Jiwa Mahoni medan. Beberapa case yang diambil bersama pasien adalah lebih tepatnya bermain. Seperti tahap pelaksanaan awal melakukan bermain warna dengan para pasien, dimana para pasien mengikuti dengan kondusif kegiatan bermain warna. Selain hal tersebut kami juga melakukan kegiatan berupa olahraga, dimana kegiatan berupa olahraga ini dilakukan di dalam ruangan dan diluar ruangan.

Selain melakukan beberapa kegiatan bersama dengan para pasien yang ada di RSJ Mahoni, kamu juga membantu beberapa kegiatan kantor. Seperti membantu membuat surat yang dibutuhkan, membantu para pasien yang datang di resepsionis. Di lapangan sendiri untuk kegiatan magang yang dilakukan masih kebanyakan memiliki waktu kosong, karena beberapa kegiatan untuk setiap harinya tidaklah

sama. Pelaksanaan kegiatan magang yang dilakukan di RSJ Mahoni Medan dilakukan dari jam 9 pagi hingga jam 5 sore, dimana pada jam 9 pagi kegiatan magang yang dilakukan masuk ke dalam ruangan bersama dengan para pasien dan untuk jam siangnya berada di luar. Hal tersebut karena para pasien akan istirahat.

### **Tahap Akhir.**

Untuk tahap akhir dari kegiatan magang sendiri, dilakukan dengan menyusun sebuah laporan selama melakukan kegiatan di RSJ Mahoni Medan. Tahap akhir ini berupa laporan yang harus diberikan kepada dua belah pihak, dimana dari pihak RSJ dan pihak fakultas. Tahap akhir dari kegiatan magang berupa penyusunan semua program-program yang telah dilakukan selama kegiatan magang dilaksanakan, dimana laporan berupa Intervensi dan Evaluasi kegiatan. Pelaporan ini sendiri dilakukan sesuai dengan ketentuan yang telah diberikan oleh pihak Fakultas Psikologi Nommensen Medan, dibawah bimbingan pamong magang.

## **II.C. Aplikasi Layanan Psikologi.**

Aplikasi layanan psikologi di Rumah Sakit Jiwa Mahoni masih terbatas. Secara umum layanan psikologi, masih banyak berperan yakni para dokter spesialis kejiwaan yang ada di sana. Selama melakukan kegiatan magang di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan beberapa layanan psikologis yang dilakukan penulis, berupa diskusi dengan para pasien yang berada di sana. Dimana hal itu bisa berbentuk konseling sederhana dengan para pasien, dimana kita mendengarkan semua keluhan yang diceritakan para pasien dalam kehidupannya.

Selain itu aplikasi layanan psikologi lainnya berupa bermain warna dengan para pasien, dimana bermain warna yang dimaksudkan diharapkan bisa menjadi *Art Therapy*. Bermain warna sendiri yang dilakukan bersama dengan para pasien yang ada bertujuan untuk melatih bagaimana kebersamaan para pasien satu dengan yang lainnya, selain itu dengan bermain warna dapat membantu para pasien yang ada di sana mengungkapkan emosi-emosi yang terpendam dalam bentuk sebuah gambar yang dimilikinya.

Untuk aplikasi layanan psikologis lainnya yang dilakukan penulis selama melakukan kegiatan magang di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan adalah olahraga bersama, hal ini juga diadaptasi dari psikologi olahraga. Dimana dalam kegiatan ini sendiri, beberapa kali dilakukan dengan para pasien yang berada di sana. Kegiatan sendiri bisa dilakukan di luar ruangan serta bisa juga dilakukan di dalam ruangan, kegiatan bisa berupa senam di pagi hari serta bermain basket atau reket di luar ruangan.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **IV.A. Bermain Gambar Tahap I**

Dalam tahap pertama bermain warna yang dilakukan di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan dilakukan pada tanggal 22 Oktober 2022, dalam kegiatan tersebut ada sebanyak 5 orang pasien yang mengikuti kegiatan bermain warna tersebut. Kegiatan bermain warna bersama dengan pasien dilakukan tepat di pagi hari sekitar jam 10 pagi, dimana pasien baru saja selesai sarapan pagi. Dalam kegiatan tersebut para pasien dikumpulkan di tengah-tengah ruangan dalam membentuk sebuah lingkaran.

Sebelum pasien dikumpulkan dalam kegiatan bermain warna di tengah-tengah ruangan, penulis dan tim sudah menyediakan peralatan dalam bermain warna yang akan dilakukan dengan para pasien yang ada di sana. Dimana sebelumnya tim telah menyediakan warna-warna ke dalam pallet dan pallet juga sudah sesuai dengan jumlah para pasien yang akan mengikuti bermain warna pada saat itu.

#### **Bahan & Alat :**

- Pallet warna
- Cat air 12 warna
- Kuas gambar
- Kertas karton yang telah dipotong menjadi A4
- Kue dan Rokok (bahan acuan pasien mengikuti bermain warna)

#### **Pelaksanaan Kegiatan :**

Dalam bermain warna yang dilakukan dengan para pasien yang berada di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan, tahap awal adalah meletakkan pallet yang sudah berisi warna di depan semua para pasien

dan setiap pasien mendapatkan kertas putih A4, setelah semua bahan sudah berada di depan para pasien. Mereka belum diijinkan sama sekali melakukan apapun itu berkaitan dengan bahan-bahan yang ada di depan mereka. Tapi setelah pamong lapangan memberikan kami kesempatan dalam pelaksanaan kegiatan pada hari tersebut, kami memberikan aba-aba mulailah menggambar emosi-emosi yang para pasien rasakan pada saat itu, tapi hal tersebut menjadi kendala sendiri selama kegiatan bermain warna. Dimana kenyataannya para pasien kebingungan dengan intruksi yang telah diberikan tersebut. Sehingga diambil keputusan untuk menggambar hal-hal yang mereka bisa tuangkan dalam kertas putih tersebut. Setelah kami memberikan aba-aba mulai menggambar, para pasien yang mengikuti bermain warna pada saat itu langsung membuat gambar di kertasnya masing-masing.

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>Nama (Inisial)</b> | SM        |
| <b>Jenis Kelamin</b>  | Perempuan |
| <b>Umur</b>           | 46        |





## **Observasi dan Kesimpulan**

---

### **Observasi Gambar I**

Selama kegiatan bermainan warna dilakukan, SM sangatlah kondusif dalam berlangsungnya kegiatan warna yang dilakukan. Dimana hal tersebut terlihat dari SM yang duduk dengan tenang, bahkan SM tidak melakukan apapun sebelum aba-aba saya berikan berkaitan dengan bermain warna. Berlangsung nya kegiatan warna yang dilakukan ini, SM kelihatan sangat senang dalam membuat gambar dari warna yang tersedia di dalam palet. Bahkan dia sama sekali tidak terdistraksi oleh teman yang lainnya walaupun ada yang lain mengganggu. Fokus nya hanya membuat gambar dengan warna yang tersedia di dalam pallet. Suatu kondisi dimana teman saya yang lain menyalahkan warna yang dia gambar, tapi dia tetap memilih warna sesuai yang dia inginkan dalam pikiran nya. Dia mengatakan “tidak itu warnanya, warnanya salah itu” dia hanya fokus dengan bagaimana gambar nya tersebut dibuat. Gambaran besar dari SM yang mengikuti kegiatan bermainan warna ini, dia sangat menikmati setiap detik dari warna yang dia goreskan dalam kertas putih yang kosong.

Setelah selesai dalam menggambar kura-kura dan beberapa bunga di dalam kertas putih yang dia miliki. SM menunjukkan kepada kami dengan bangga gambaran yang telah di buat nya tersebut menggunakan warna-warna yang berada di dalam pallet nya tersebut. Tetapi ketika saya memuji gambaran nya sangatlah bagus, dia malah tidak terlalu senang dengan pujian tersebut. SM mengatakan bahwa tidak bagus untuk membanggakan diri. Untuk keseluruhan dalam bermain warna yang dilakukan di hari pertama ini SM sendiri sangat mengikuti kegiatan dan bahkan dia dengan tenang nya melakukan keseluruhan dalam kegiatan.

### **Observasi Gambar II**

Karena saya melihat SM sangat senang sekali dalam menggambar, disitu saya membuat satu goresan sederhana lagi di kertas putih. dimana setelah melihat hal

tersebut SM langsung mengambil alih gambar tersebut dan melanjutkan nya. Dimana untuk gambar yang kedua nya dia menggambarkan sebuah pantai, dimana ada pohon kelapa dan air pantai itu sendiri. Tampak dari SM walaupun dia tidak ingin dipuji seperti yang dikatakan nya di awal, tetapi dari gambar kedua ini tampak dia ingin kembali menunjukkan bahwa diri nya luar biasa dengan hal tersebut, walaupun mungkin dia menutupi hal tersebut dengan perkataan “tidak baik untuk menyombongkan diri. SM membuat goresan-goresan dengan memilih beberapa warna, dia bahkan memilih warna dengan begitu mengalir nya. Seperti dia sudah paham betul apa yang akan dibuat di dalam gambar yang akan dia buat

### **Gambaran Individu**

SM adalah seorang wanita yang sudah dapat dikatakan tua, tapi dari penampilan yang dimilikinya masih dapat dikatakan cukup rapi dan bersih. Pada awal masuk ke dalam Rumah Sakit Jiwa Mahoni SM seperti menakut-nakuti kami berkaitan dengan hal yang berada di situ. Selain itu SM sendiri kebanyakan fokus ke hal yang berbau agama, dapat dikatakan dia cukup rasis untuk agama selain agama yang dianutnya. Tapi dia cukup cerdas dengan berbagai falsafah dan cerita kehidupan yang sering dia ceritakan dan sering di bahas nya. Dalam kegiatan nya sehari-hari SM dapat berinteraksi dengan baik dengan yang lainnya, hanya saja dia suku menyendiri.

### **Kesimpulan**

Dari keseluruhan kegiatan bermain warna yang telah diikuti oleh SM sendiri, dia mendapatkan feedback yang baik berkaitan dengan kegiatan bermain warna itu sendiri. Dia mengatakan “saya suka sekali menggambar ini” dengan ekspresi wajah yang menggambarkan kebahagiaan, hal tersebut ditunjukkan dari senyuman pada bibir dan raut wajah yang senang. Saya melihat bahwa ada suatu kebahagiaan tersendiri dari SM, fokus dari kebahagiaan itu sepenuhnya bukan pada proses dari bermain warna itu sendiri, tapi bagaimana dia berada dalam sosial yang sederhana dan diakui oleh orang-

orang yang berada di situ. Hal tersebut terlihat dari dia yang ingin menggambar untuk kedua kalinya, padahal tidak ada yang aturan untuk menggambar dua kali, tapi dia meminta untuk menggambar kedua kalinya. Ini dipicu oleh kondisi seluruh individu yang memuji gambar kura-kura yang dimilikinya di awal. Selain itu dia menunjukkan aktivitas yang lebih bergairah dalam kelompok sosial yang ada di situ, padahal sebelumnya saya melihat bahwa kegiatan SM setiap harinya jenuh. Bahkan dia seperti menutup diri dari beberapa orang.

Bermain warna ini sendiri bukan hanya fokus ke individu yang menyalurkan emosi yang dimilikinya ke dalam sebuah gambar, tapi pada SM sendiri adanya sebuah kondisi yang membuat dia lebih bahagia ketika berada dalam kelompok sosial dan mendapatkan sebuah pengakuan di dalamnya. Hal tersebut sejalan dari cerita yang telah diberikan SM sebelumnya bahwa dia mendapatkan penolakan dari keluarganya setelah dia memutuskan untuk pindah agama. Dari situ saya mengambil pandangan bahwa ketika SM berada di dalam sebuah kelompok sosial dan mendapatkan sebuah pengakuan, baik itu pengakuan sederhana berkaitan bahwa dia ada dari bagian kelompok tersebut sudah membuat dia bahagia.

Kebahagiaan itu di tambah lagi dimana kondisi yang saya lihat bahwa SM sendiri sangat suka menggambar dan bermain dengan warna, dia tidak terdistorsi oleh rewards yang akan diberikan setelah selesai dalam bermain warna. SM sendiri menikmati proses dari bermain warna itu sendiri. Dimana dia yang selalu fokus terhadap permainan warna yang dilakukannya terhadap dua warna yang dia buat sendiri. Keseluruhan yang saya lihat, kegiatan bermain warna yang telah dilakukan bersama dengan SM sendiri sangat baik untuk dirinya.

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>Nama (Inisial)</b> | TR        |
| <b>Jenis Kelamin</b>  | Perempuan |
| <b>Umur</b>           | 58        |



## **Observasi dan Kesimpulan**

---

### **Observasi**

Dalam tahap pertama bermain warna dengan TR, pada awalnya dia tidak mau sama sekali bermain warna dengan yang lainnya. Tetapi dengan bujukan beberapa kali dari kami dan para perawat yang berada di sana, dia pada akhirnya bergabung dengan lingkaran kelompok dalam bermain warna bersama dengan yang lainnya. Tidak berbeda seperti pasien yang lainnya, TR dapat dikatakan kondusif saat bermain warna. Dimana dia yang mengikuti arahan yang kami berikan saat bermain warna berlangsung, walaupun terkadang dia mengeluh bahwa dia tidak bisa menggambar sama sekali.

Disaat bermain warna berlangsung, TR kesulitan untuk menggambar apa di kertas putih kosong yang dia miliki. Pada intruksi awal yang diberikan kepada seluruh pasien adalah “Menggambar apa yang mereka sukai”, karena TR yang sama sekali tidak mengoreksikan gamabr di kertas putih milik nya. Saya langsung memberikan beberpaa stimulus untuk inspirasi nya dalam menggambar apa, saya bertanya kepada dia berkaiatan dengan hal apa yang dia sukai. Ditambah dari para perawat yang memebrikan masukana untuk dia mengamabr sebuah bunga yang berada dalam vas, akhirnya setelah mendapatkan masukan dan inspirasi. TR mulai menggambar dan mulai memilih beberapa warna yang menurut nya sesuai dengana apa yang ia ingin dia gamabr di dalam kertas putih milik nya.

Selama mengamabar TR selalu memberikan keluhan bahwa dia tidak bisa menggambar sama sekali, dia selalu menagatakan “udahlah buk” kepada perawat yang memabantu kami dalam berlangsung nya kegiatan bermain warna. Dari sini tampak bahwa sebenarnya TR sama sekali tidak fokus dengan apa yang dia lakukan pada saat itu, mungkin diri nya berada di situ dalam bermain warna bersama dnegan kami, tetapi pikiran nya sedang berada di arah yang lain. Meskipun demikian TR tetap menyelesaikan beberapa gambar yang dia buat, walaupun hal tersebut tidak menjadi fokus utama dia dalam menyelaurkan emosi yang dia miliki di gamabar.

Dari observasi yang saya lihat, TR mengikuti bermain warna disebabkan oleh dia yang sudah diiming-imigi akan mendapatkan rokok. Hal tersebutlah membauat dia mau melakukan egiatan bermian warna dnegan yang lainaya, dimana jadinya fokus utama dalam dia mengikuti kegiatan bermain warna tersbeut bukan di bagaimana dia menyalaurkan emosi yang dia miliki dari gamabran yang dia buat, tapi bagaimana dia mengamabar akan mendapatkan sebaatang rokok nanatainya. Hingga hal tersebut membuata dia gelisah dan membauat dia selalu ingin cepat-cepat selesai dalam menggambar dan mendapatkan sebatang rokok.

## **Gambaran Individu**

TR adalah seorang wanita tua yang sudah berumur 58 tahun, dimana dia yang sudah memiliki cucu dan anak nya telah menikah. Dari penampilannya, TR memiliki tinggi sekitar 168 CM, dimana cukup tinggi dan badannya terbilang kurus. Untuk penampilan berpakaian yang dimiliki TR dapat dikatakan cukup rapi dan sederhana, setiap harinya selama di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan, TR tampak bersih walaupun rambutnya yang keriting tidak beraturan dengan baik. Wajah yang dimilikinya lumayan keriput ditambah dengan beberapa giginya yang telah hilang, membuat proporsi dari wajah yang dimiliki TR sudah menurun,

Untuk aktivitas yang dilakukan TR setiap harinya selama dilakukan observasi di RSJ Mahoni, TR masih dalam kondisi pasien yang kondusif dan aktif. Walaupun aktivitas yang dilakukannya terkadang berulang-ulang hanya ke satu hal, contohnya : TR terkadang mondar-mandiri (bolak-balik) ruangan hanya untuk mencari rokok, bahkan pernah sekali kedapatan dari perawat TR memungut puntung rokok dari dalam tempat sampah. Aktivitas yang dilakukan oleh TR hanya mencari-cari rokok, bahkan para perawat di sana sering marah disebabkan TR yang selalu meminta rokok kepada perawat penjaga.

Saat diajak berbicara TR cukup normal untuk diajak mengobrol, bahkan dia membeirkan masukan kepada kami bahwa menjadi seorang anak kuliaah gak boleh merokok, karena tidak baik. Dia mengatakan bahwa jangan sampe kayak dia yang terus mencari rokok, disini dia memberikan masukan yang positif kepada saya dalam berbicara.

## **Kesimpulan**

Dalam permainan warna ini, TR sendiri kurang mendapatkan makna dari permainan warna itu sendiri. Disebabkan oleh fokus dia bukan ke emosi yang dia miliki disalurkan dalam sebuah warna, tetapi bagaimanapun dia dengan permainan warna sendiri akan mendapatkan sebuah rokok. Meskipun demikian, TR juga pastinya mendapatkan hal positif dari permainan warna ini, dimana dia dilatih dalam bersabar

dalam suatu hal. Karena setiap harinya terkadang dia hanya fokus untuk mendapatkan rokok saja. Tetapi dengan bermain warna ini dia dilatih lebih kooperatif lagi dalam suatu tindakan, dimana dia yang tidak akan diberikan sebuah rokok jika dia tidak menyelesaikan gambarnya dengan baik. Maka dari hal tersebut TR tampak memang berusaha dalam menyelesaikan gambarnya, walaupun sangat terburu-buru.

Setidaknya dalam bermain warna ini TR dilatih untuk lebih dapat ke fokus kedalam sesuatu hal yang sedang dia kerjakan, agar membantu tindakan yang dilakukan olehnya dapat dipertanggungjawabkan ke depannya. Selain itu bermain warna ini sendiri lebih dapat membuat TR berinteraksi dengan pasien yang lainnya, dimana dapat tertawa bersama dan bermain bersama dengan yang lain. Karena selama di rumah sakit para pasien yang fokus ke kegiatan mereka masing-masing.

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>Nama (Inisial)</b> | HN        |
| <b>Umur</b>           | 57        |
| <b>Jenis Kelamin</b>  | Laki-laki |



## **Observasi dan Kesimpulan**

---

### **Observasi**

Dalam bermain warna yang dilakukan dengan pasien yang berada di RSJ Mahoni Medan, pasien HN tidak berbeda dengan pasien yang lainnya dimana mengikuti alur dari bermain warna itu sendiri dengan baik dan sangat patuh. Dalam bermain warna HN dapat dikatakan cukuplah mandiri, dimana dia selesai diberikan aba-aba langsung mengambil sebuah tindakan dengan kertas kosong yang dimilikinya. Selama berlangsungnya kegiatan bermain warna di fokus dengan apa yang dia kerjakan dan apa yang dia gambar, bahkan dia tidak terdistorsi oleh teman yang lainnya yang berada di sampingnya.

Bahkan beberapa kali dia membantu temannya yang lainnya dalam menggambar, seperti dia yang memberikan masukan kepada teman yang lainnya dalam memilih warna apa yang harus dibuatnya. Dalam bermain warna ini HN dapat dikatakan cukup cepat dalam menyelesaikan satu gambar yang dia miliki dimana dia pertama dari teman yang lainnya dalam menyelesaikan warna yang dia miliki. Tidak ada observasi yang terlalu menonjol dari pasien HN selama berlangsungnya bermain warna.

### **Gambaran Individu**

HN adalah seorang pasien pria yang berumur 57 tahunan, dimana untuk penampilan yang dimilikinya dapat dikatakan cukup rapi dan bersih untuk setiap harinya. Bahkan rambut yang dimilikinya cukup tertata rapi, bahkan dapat dikatakan cukup normal sekali untuk seorang pasien yang berada di RSJ. Untuk aktivitas keseharian yang dilakukan oleh HN kebanyakan menonton tv, dimana nontonnya berkaitan dengan berita.

Selain itu juga HN adalah salah satunya pasien yang sangat suka sekali membantu pasien yang lainnya, dimana salah satu contohnya adalah membantu pasien lainnya yang membutuhkan pemberian salep pada bagian tubuh yang bermasalah



dengan jamur. Tidak hanya sampai disitu saja HN juga setiap siang hari akan menyuruh seluruh pasien yang berada di sana untuk masuk ke dalam kamar masing-masing untuk istirahat siang. HN yang selalu mengontrol beberapa aktivitas dari pasien yang berada di sana, bahkan beberapa pasien yang bermasalah ada yang melaporkan kepadanya.

Sebenarnya HN adalah pasien dengan permasalahan narkoba, tetapi dengan peanagan yang telah dilakukan secara bertahap dan laam di RSJ Mahoni membuat dia sudah pulih kembali seperti pada umum nya, tapi untuk interaksi dengan orang baru HN sangatlah tertutup sekali. Seperti pada saat masuk untuk pertama kalinya magang di RSj Mahoni Medan HN bahkan tidak peduli sama sekali terhadap kehadiran kami, bahkan waktu berpapasan pun dia tidak ada interaksi sama sekali dengan kamu. Tapi setelah kami yang mendekati dia, dia lebih terbuka dan lebih dekat dengan kami.

## **Kesimpulan**

Dalam aktivitas bermain warna ini, HN mengikuti kegiatan dengan baik dari awal hingga akhir dari kegiatan tersebut. Selama kegiatan berlangsung HN sangat fokus dengan gambar yang dimilikinya, dimana walaupun teman di sampingnya memanggilnya tetapi dia tetap fokus dengan gambar yang dibuatnya di dalam kertas putih. Dari hal tersebut terlihat bahwa HN menikmati kegiatan dari bermain warna itu sendiri, walaupun dia menyelesaikan gambarannya dengan cepat. Tapi dari ekspresi dia dalam menggambar, dia sepertinya sangat teliti dari apa yang dia goreskan. Dari yang saya lihat HN memang menyalurkan perasaan nya dari apa yang dia gambarkan, kemungkinan setelah bertahun-tahun berada di RSJ Mahoni Medan dia sudah merasa jenuh berada di dalam ruangan saja terus-menerus, sehingga dia membuat gambar sebuah pemandangan pegunungan yang mungkin menggambarkan bahwa dia sudah menginginkan sebuah kebebasan dalam dirinya atau dia yang merindukan rumah tempat dia tinggalnya.

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>Nama</b>          | AY        |
| <b>Umur</b>          | 32        |
| <b>Jenis Kelamin</b> | Laki-laki |



## **Observasi dan Kesimpulan**

---

### **Observasi**

AY adalah pasien dengan kondisi autisme, dimana kondisi tersebut sudah dibawa dari lahir. Bahkan dia sudah lama berada di RSJ Mahoni sendiri, dalam kegiatan AY sangat pasif sekali dalam bermain warna bahkan memberikan respon berkaitan dengan kegiatan yang sedang berlangsung. Dia hanya duduk dengan diam dengan kepala yang menunduk, saat bermain warna berlangsung AY harus didampingi secara intens, dimana kita harus memberikan instruksi secara langsung kepada dia. Disaat teman yang lainnya sudah mulai menggambar dengan palet yang berisi warna, dia malah terdiam bahkan tidak memegang apapun alat yang ada di depan nya.

Dari hal tersebut kita harus mengarahkan nya terlebih dahulu memegang kuasanya tersebut, walaupun dia sudah memegang kuas gambar nya dia akan tetap diam sampai kita memberitahu warna apa saja yang harus di pilih nya untuk di buat di kertas putih milik nya. Setelah kita memberikan aba-aba warna apa yang harus dipilih nya, dia akan memilih warna tersebut dan menggoreskan di kertas putih milik nya. Itupun goresan yang dibuat hanya tekanan yang sederhana tidak membentuk suatu objek apapun, dia hanya meletakkan kuas nya dan warna akan berada di dalam kertas. Setelah itu dia juga akan mengangkat kembali kuas tersebut, dalam memberikan instruksi juga AY harus ada intonasi penekanan di dalam nya. Karena kalau kita terlalu pelan dan lembut dia hanya diam.

Setelah kita memberikan beberapa aba-aba kepada AY dalam memilih warna, dia akan terus mengulang hal sama dalam mengoleskan kuasnya ke dalam kertas putih yang dimilikinya. Hingga kertas putih yang awal nya kosong, menjadi memiliki beberapa goresan warna-warna di dalam nya. Selama kegiatan bermain warna berlangsung, AY mengikutinya dengan baik tapi dia sangat pasif sekali untuk mengambil sebuah keputusan secara spontan atau secara alami berkaitan dengan apa yang harus diambil nya. Tetapi walaupun begitu AKU tetap dapat mengikuti kegiatan dari bermain warna dengan baik dari awal hingga selesai, walaupun memang harus ekstra dengan instruksi.

### **Gambaran Individu**

AY adalah pasien dengan kondisi autisme, dimana dalam kegiatan sehari-harinya di RSJ Mahoni Medan hanya duduk dan diam dengan kepala yang menunduk, jalan nya juga sedikit bungkuk dengan kepala yang terus menunduk. Untuk interaksi dia tidak melakukan interaksi sama sekali dengan pasien yang lain nya, seperti nya dia kesusahaan dalam menggunakan bahasa atau berbicara. Adapun interaksi yang dilakukan oleh AY hanya memberikan jawaban “hmmm” tanpa ada kosa kata sama sekali dalam apa yang dia katakan tersebut.

AY adalah pasien pria dengan umur di kisaran 32 tahun, dimana dengan bentuk badan yang tidak terlalu tinggi dan tidak terlalu pendek tapi dengan porsi tubuh yang lumayan gemuk. Untuk kegiatan sehari-harinya AY di dalam RSJ hanya duduk di kursi, dan setelah lama akan kembali ke dalam kamar untuk istirahat. Selain itu tidak ada kegiatan yang lainnya yang dilakukan AY, ketika ada orang mengajak untuk mengobrol juga AY terbilang masih sangat pasif dalam memberikan jawaban, bahkan tidak memberikan jawaban sama sekali.

### **Kesimpulan**

Dalam kegiatan bermain warna dengan AY, fokus awalnya dari kegiatan sebenarnya adalah bagaimana para pasien dapat menuangkan segala emosi yang dimilikinya dalam bermain warna. Tapi untuk pasien AY cukup berbeda konteks nya, mungkin dari bermain warna ini dapat membantu motorik nya dan mengasah kemampuan yang dimiliki nya dalam berinteraksi dengan pasien yang lain. Bermain warna ini lebih melatih AY bagaimana berinteraksi dengan orang lain, dimana seperti para perawat membantu dia dalam membuat sebuah gambar dan memilih warna, di sini juga motorik nya AY lebih aktif di mana dia yang lebih banyak menggerakkan tangan dalam memilih warna. Terpenting adalah bagaimana AY lebih dapat berinteraksi dengan orang lain dan dapat mengetahui apa intruksi yang diberikan orang lain, dimana saat saya mengatakan pilih warna merah dia akan memilih warna merah pada saat itu juga dan menggoreskan nya di lebar putih milik nya.

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>Nama</b>          | SO        |
| <b>Usia</b>          | 34        |
| <b>Jenis Kelamin</b> | Laki-Laki |



## **Observasi dan Kesimpulan**

---

### **Observasi**

Dalam pelaksanaan kegiatan, SO hampir sama dengan pasien yang lainnya, sangat kooperatif dan sangat kondusif selama berlangsungnya bermain warna yang dilakukan. SO Mengikuti aba-aba yang saya berikan selama berlangsungnya bermain warna, dia duduk dengan tenang sama seperti yang lainnya menunggu apa yang harus dilakukan. Dalam bermain warna ini SO sangat tenang, walaupun terkadang dia melihat kiri dan kanan seperti orang kebingungan, dia juga tidak banyak bicara selama kegiatan berlangsung dia hanya diam dan fokus dengan apa yang sedang dia gambar, walaupun mimik nya seperti orang kebigunan. Saat kegiatan berlangsung SO tampak bebas dalam memilih warna yang berada di dalam palet yang telah disediakan.

Gambar awal yang dibuat oleh SO adalah gambar pemandangan, dimana gambar pemandangan adalah gambar sederhana yang selalu dilakukan anak-anak ketika disuruh membuat sebuah gambar saat di bangku sekolah dasar. Dimana gambar pemandangan dengan adanya gunung-gunung dan beserta awan, mungkin SO menggambar hal tersebut terinspirasi dari apa yang dia lihat pada saat itu HN yang berada di samping nya juga menggambar pemandangan dengan gunung.

Setelah SO menyelesaikan gambar di awalnya berkaitan dengan dengan pemandangan, SO melanjutkan gambar yang kedua, untuk gambar yang kedua SO mengatakan bahwa dia menggambar seekor gajah. Di gambar kedua dia sedikit melakukannya dengan cepat, dimana dari menggoreskan warna pada kertas dia seperti bebas saja tanpa ada rasa grogi. Setelah beberapa saat menyelesaikan gambarannya dia langsung memberikan gambar yang telah dibuat tersebut kepada saya.

### **Gambaran Individu**

SO sendiri adalah seorang pria yang berkisaran umur 35 tahunan dengan panjang sekitar 170 CM, tapi dengan badan yang kurus. Dalam aktivitas keseharian SO selama di RSJ Mahoni tidaklah banyak, dia lebih banyak menghabiskan waktu duduk di kursi dan berjalan mondar-mandir di dalam ruangan yang ada. Selain itu tidak ada aktivitas lainnya yang dilakukan, SO sendiri kelihatan pendiam dan tidak peduli dengan kondisi sekitarnya. Terkadang dia akan berlama-lama di pintu untuk memandang keluar.

Pada saat diajak berbicara SO juga tidak terlalu aktif sekali dalam sebuah topik pembahasan, dimana dia kebanyakan diam. Tetapi walaupun demikian, dia sangat penurut sekali dengan setiap apa yang dikatakan perawat. Contohnya pada saat olahraga di luar ruangan, apa yang dikatakan oleh perawat dia akan mengikutinya dengan baik tanpa ada bantahan sama sekali dengan perintah yang diberikan tersebut.

## **Kesimpulan**

Selama bermain warna, so mengikuti kegiatan dengan baik dan sesuai dengan perintah yang dibrikan kepadanya. Tapi terkadang SO kurang aktif dalam mengamabil sebuah tindakan, dia masih ragu-ragu akan berbuat apa yang akan dia gamabar. Sehingga dia harus melihat kiri dan kanan. Selain itu dalam bermain warna ini, SO sangat aktif sekali dalam pemilihan topik yang dia gamabar dan warna yang diapilh. Meskipun harus dibantu dalam pemlihan topik yang akan di buat.

Untuk SO sendiri kegiatan bermian warn aini cukup bagus unutm dilakukan, bukan saja bermain di emosi yang dia miliki, teta[I juga bermain dengan interkasi dengan para pasien lain nya yang berada di sana. Dari kegiatan ini SO lebih dapat mengeksperiskaan dirinya dalam sebuah kegiatan di depan banyak orang, dimana yang awal nya dia kurang berinterkasi dengan yang lain, tetapi dengan bermain warna ini dia lebih aktif lagi.

## **IV.B. Bermain Warna Tahap II.**

Dalam bermain gambar di tahap yang ke II ini, mungkin sedikit berbeda dari bermian gambar dari sebelum nya. Dimana dalam tahap yang kedua ini para pasien di suruh mewarnai objek yang berada di dalam kertas putih, objek yang berada di dalam kertas putih berbentuk mawar. Hal tersebut dilakukan sesuai dengan evaluasi dari bermain gamabar yang dilakukan sebelumnya. Pada tahap bermain warna I, masih banyak para pasiena kewalahan dalam menentukan sebuah objek yang akan di buat nya, sehingga tim memtuskan untuk pasien bermain warna dengan focus mewarnai sebuah obejek.

Bermain Wanra pada tahap II ini, pasiean yang mengikuti nya ada sebanyak 4 orang, dimana terdiri dari 2 perempuan dan 2 pria. Mungkin ini ada penurunan jumlah pada bermian warna sebelumnya di tahap I, kerena pada tahap II ini sudah ada beberpa pasiean yang sudah Kembali ke rumah atau sudah chek

out dari RSJ sendiri. Untuk kegiatan dilakukan di Hari Sabtu pada 29 oktober 2022.

**Bahan dan Alat :**

- Kertas mewarnai berbentuk mawar ukuran A4
- Cat air warna
- Pallet warna
- Kuas warna
- Snake & Rokok

**Pelaksanaan Kegiatan :**

Pada tahap pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah menyediakan semua bahan yang diperlukan terlebih dahulu, sebelum mengumpulkan para pasien ke tengah ruangan. Setiap kegiatan yang dilakukan dengan para pasien yang berada di RSJ Mahoni tidak lepas bantuan para perawat yang berada di sana. Setelah kita memastikan bahwa semua bahan telah tersedia dengan baik, pada saat itulah kita menyuruh para pasien untuk berkumpul di tengah ruangan.

Seperti biasanya semua bahan akan di bagikan satu persatu kepada setiap pasien yang mengikuti kegiatan bermain warna, setelah semua pasien mendapatkan bahan nya masing-masing dalam kegiatan bermain warna pada saat itu. Pasien diberikan intruksi untuk mewarnai gambar mawar yang berada di dalam kertas. Setelah aba-aba diberikan kepada para pasien. Merekapaun mulai memberikan warna pada gambar kosong yang berada di dalam kertas putih yang disediakan.



|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>Nama (inisial)</b> | DI        |
| <b>Umur</b>           | 36        |
| <b>Jenis Kelamin</b>  | Perempuan |



## **Observasi dan Kesimpulan**

---

### **Observasi**

Pada saat pelaksanaan bermain warna di RSJ Mahoni Medan, DI adalah pasien wanita yang baru saja masuk. Pada awalnya karena memang DI adalah pasien baru masuk di RSJ, jadi dia seperti malu-malu saat pelaksanaan bermain warna dilakukan, bahkan dia bertanya “apakah kakak bisa ikut dek ?” seperti orang yang sangat segan. DI pun mengambil tempat saat kami mengajak dia untuk bergabung dalam bermain warna, dimana setelah semua peralatan bermain warna berada di depannya dan setelah kami memberikan instruksi berkenaan dengan kegiatan yang harus dilakukan. Dimulai mewarnai objek mawar yang berada di dalam kertas putih miliknya.

Dari yang saya lihat selama bermain warna berlangsung, DI dengan serius sekali memberikan warna pada objek gambar nya. Walaupun dia sedikit tunduk sekali dalam mewarnai objek, serta kertas yang berada di pangkuannya. Mimik wajahnya selama dia mewarnai objek di dalam kertas sangat serius dan sangat fokus sekali. Bahkan dia sangat berhati-hati sekali dalam memberikan warna dalam objek yang berada di kertas, dimana dia tidak ingin warna melewati garis yang tersedia.

Pada saat kegiatan berlangsung, kelihatan dari wajah DI sedikit pucat dan lumayan seperti orang yang sedang kebingungan atau seperti orang yang sedang memikirkan banyak hal. Dari penampilan yang ditunjukkan DI memang tampak seperti orang yang sedang tidak baik-baik saja, tetapi dia masih tetap ikut bermain dengan kami dan saat diajak untuk ngobrol DI tetap menjawab dengan baik. Selama kegiatan berlangsung DI mengikuti kegiatan dengan baik, bahkan menurut saya dia sangat sopan sekali, seperti datang dari keluarga yang memang berkelas. Dia sangat memperhatikan etika saat ngobrol dan berbicara kepada orang lain.

Dalam pelaksanaan bermain warna sendiri DI cukup sedikit lama dalam menyelesaikan mewarnai objek yang berada di kertas nya, saya melihat setelah dia menyelesaikan satu objek nya dia seperti orang kecapekan. Tapi setelah itu dia tetap tenang dan duduk menunggu yang lainnya dalam bermain warna, bahkan dia dapat memahami betul kondisi apa yang sedang dibahas dan dia juga mengerti dengan candaan kami.

### **Gambaran Individu**

DI adalah seorang wanita yang masih muda, dimana berkisaran umur 36 Tahunan. Bentuk badan yang dimiliki oleh DI cukup dikatakan proporsi, antara tinggi badan dan berat badan yang dimiliki. Selain itu penampilan dari DI sendiri memiliki rambut yang panjang dengan kulit yang putih, cara berpakaian yang dimiliki oleh DIRI sendiri dapat dikatakan cukup rapi dengan menggunakan daster panjang. Untuk aktivitas keseharian dari DIRI sendiri di Rumah Sakit Jiwa Mahoni tidak berbeda

dengan pasien yang lainnya, dimana mereka hanya duduk sepanjang hari dan setelah masuk beberapa jadwal yang sudah ditetapkan mereka akan mengikutinya.

Ketika DI diajarkan dalam mengobrol dia akan sangat terbuka dengan orang lain, bahkan dia sangat sopan sekali dalam menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan kepada nya. Selain itu D juga tidak terlalu begitu murung, karena beberapa kondisi membuat dia tersenyum dan tertawa dengan yang lainnya. Selain itu dia juga cukup bersosial dengan pasien yang lainnya, dimana walaupun dia baru masuk ke dalam RSJ tersebut dia sudah dapat mengobrol dengan yang lainnya.

### **Kesimpulan**

Dari hasil kegiatan bermain warna dengan DI, dia mendapatkan feedback yang baik. Hal tersebut dikatakan nya secara langsung, dimana dia mengatakan bahwa dia sangat suka mewarnai seperti yang baru saja dilakukan tadi. Selain itu memang selama kegiatan bermain warna berlangsung DI sangat mengikuti alur dari bermain warna itu sendiri, dimana dia yang sangat serius dalam mengerjakan apa yang sedang di buat nya.

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>Nama</b>          | SM        |
| <b>Umur</b>          | 46        |
| <b>Jenis Kelamin</b> | Perempuan |



## **Observasi dan Kesimpulan**

---

### **Observasi**

Kegiatan bermain warna untuk tahap II dilakukan bersama dengan SM tidak berbeda dengan waktu bermain warna tahap I dilakukan, dimana selama kegiatan berlangsung SM mengikuti kegiatan dengan baik dan mengikuti segala intruksi yang diberikan kepada nya. Selain itu SM juga tampak senang dalam mengikuti kegiatan dari bermain warna itu sendiri, dia tenang dalam memilih warna dan mewarnai objek yang berada di dalam kertas nya. Hanya beberapa kali kami mengobrol dengan nya berkaitan dengan apa yang dilakukannya beberapa hari ini, dengan begitu dia juga menceritakan sambil mewarnai objek yang berada di kertas nya.

## Kesimpulan

Kesimpulan yang di dapatkan dari kegiatan bermaian warna dengan SM adalah feedback yang positif, seperti pada tahap I kegiatan dilakukan. Dari kegiatan bermaian warna tahap II ini dia lebih Lebih ekspresif dalam menyalurkan warna ke objek yang berada di dalam kertas. Saya melihat bahwa SM sangat menikmati proses dari dia mengoreskan setiap warna pada kertas yang dimilikinya. Bahkan terkadang dia tidak akan terdistraksi oleh kondisi yang berada di samping nya, dimana dia hanya focus denga napa yang dia kerjkaan di hapan nya sekarang.

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>Nama (Inisial)</b> | AY        |
| <b>Umur</b>           | 32        |
| <b>Jenis Kelamin</b>  | Laki-Laki |



## **Observasi dan Kesimpulan**

---

### **Observasi**

AY pada tahap bermain warna yang ke II ini tidak banyak perubahan seperti tahap bermain warna I, dimana selama kegiatan berlangsung dia harus diajari dalam memilih warna dan diajari harus melakukan apa. Tetapi selama kegiatan bermain warna berlangsung AY mengikutinya dengan baik dan menyelesaikan gambarannya, meskipun warna yang ditorehkan nya di dalam kertas tidak sesuai dengan fakta asli dari objek. Walaupun begitu AY selalu patuh selama kegiatan berlangsung, dimana dia mengikuti semua intruksi dan anjuran yang diberikan kepada nya.

### **Kesimpulan**

Dalam kegiatan warna yang tahap II ini bersama dengan AY, sebenarnya tidak mengalami perubahan sama sekali. Dia masih tetap sama seperti pada tahap awal saat bermain warna sebelum nya. Hanya saja setidaknya AY tetap dibantu dalam berinteraksi dengan dunia sosial milik nya dan bergabung dengan lingkungan sosial, selain itu dia juga setidaknya dapat mengasah kemampuan dari konsentrasi dan motoriknya yang sedikit kaku dalam keseharian yang dimilikinya.

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>Nama</b>          | HN        |
| <b>Umur</b>          | 57        |
| <b>Jenis Kelamin</b> | Laki-Laki |



## **Observasi dan Kesimpulan**

---

### **Observasi**

Dalam bermain warna tahap II ini, HN sama seperti bermain warna pada tahap sebelumnya. Pada awalnya HN mengetahui bahwa pada hari itu ada dilakukan kegiatan bermain warna kembali, dia adalah pasien pertama yang langsung mengambil tempat duduk di tengah ruangan yang berada di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan. Setelah dia mendapatkan bahan dalam bermain warna, tanpa menunggu lama dia langsung mewarnai objek yang berada di kertas miliknya. Selama kegiatan bermain warna

dilakukan, SH sangat menikmati bagaimana dia memilih warna dan memberikan warna pada objek yang ada. Selain itu SH juga tidak terlalu lama dalam menyelesaikan objek dalam kertas miliknya, setelah dia menyelesaikan miliknya dia langsung memberikan kepada saya dengan senang dan senyuman.

## **Kesimpulan**

Dalam kegiatan bermain tahap ke II ini, HN mengalami perkembangan. Pada tahap I dia masih lebih kaku dalam bermain warna ini sendiri, tetapi sudah masuk ke dalam tahap II ini dia lebih santai dalam memberikan warna pada setiap sisi objek yang berada di kertas miliknya. Selain itu dia juga tampak bahagia dalam mengikuti kegiatan bermain warna ini kali ini, dimana hal tersebut ditunjukkan dari dia yang tersenyum dan menikmati Selama berlangsungnya kegiatan bermain warna sendiri.

## **IV.C. Bermain Warna Tahap III.**

Pada dasarnya bermain warna yang dimaksudkan di dalam kegiatan ini diadaptasi dari *Art Therapy*, dimana *Art Therapy* sendiri tidak hanya fokus ke melukis sesuatu, tapi *Art Therapy* juga bisa beberapa permainan seperti memotong gambar dari sebuah majalah dan menempelkannya di dalam sebuah kertas atau juga mendengarkan sebuah musik. Dalam tahap bermain warna kali ini bersama dengan pasien yang berada di RSJ Mahoni Medan, cukup berbeda dengan yang lainnya. Pada tahap yang ke III ini tepatnya bermain potongan *puzzle*, di kegiatan kali ini para pasien disuruh menyusun kembali gambar yang telah dipotong terpisah-pisah menjadi beberapa bagian.

Kegiatan kali ini dilakukan tepat pada tanggal 12 November 2022, dimana dilakukan tepat pada jam setengah 11. Setelah para pasien sudah selesai sarapan pagi, pada tahap yang ke III ini dilakukannya kegiatan dalam membantu para pasien untuk lebih konsentrasi dalam mengerjakan suatu hal. Kegiatan ini juga membantu kejenuhan yang dirasakan para pasien selama berada di rumah sakit jiwa mahoni, dimana aktivitas keseharian yang mereka



miliki hanya begitu-begitu saja. Dimana dari kegiatan ini diharapkan para pasien dapat bermain dan dapat lebih gembira.

**Bahan dan alat :**

- Karton hitam kosong yang telah digunting menjadi A4
- *Puzzle* gambar bunga mawar yang telah digunting menjadi beberapa bagaian yang terpisah
- Kue dan Rokok

**Pelaksanaan Kegiatan**

Untuk kegiatan bermain *puzzle* yang dilakukan kepada pasien yang berada di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan, dilakukan tepat pada pagi hari di mana setelah para pasien sarapan pagi. Kegiatan diawali dengan mengumpulkan semua pasien untuk bergabung ke tengah ruangan rumah sakit mengambil posisi nyaman nya masing-masing. Dimana setelah para pasien sudah berapa di tengah ruangan. Tim menyiapkan bahan-bahan pelaksanaan yang akan dilakukan dalam kegiatan bermain *puzzle* pada hari itu, setiap pasien yang mengikuti kegiatan bermaian mendapatkan bahan yang berupa. Potongan-potongan *puzzle* dan kertas hitam, setelah semua pasien mendapatkan bahan bermain *puzzle* nya masing-masing. Saya memberikan instruksi, dimana instruksinya menggabungkan kembali potongan-potongan dari *puzzle* tersebut membantu gambar yang sebagai contoh nya.

Dalam kegiatan bermain *puzzle* yang dilakukan kepada pasien yang berada di sana, setiap pasien tidak ada batasan waktu. Karena pasien disuruh mengerjakan *puzzle* sesuai dengan kemampuan mereka masing-masing, dimana setelah pasien mendapatkan bahan nya masing-masing dan sudah ada instruksi diberikan. Mereka memulai bermain dengan *puzzle* yang berada di hadapan mereka.

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>Nama</b>          | DI        |
| <b>Umur</b>          | 36        |
| <b>Jenis Kelamin</b> | Perempuan |



## Observasi dan Kesimpulan

---

### Observasi

Selama bermain *puzzle* dengan pasien DI, dia sangat kelihatan kewalahan dalam menyusun *puzzle* menjadi gambar yang utuh kembali pada saat itu. Dimana dari wajah nya tampak jelas bahwa dia sangat kebingungan apa yang harus digabungkan dari beberapa potongan *puzzle* yang berada di hadapan nya sekarang, meskipun demikian dia tetap serius dengan *puzzle* yang dimilikinya. Tapi walaupun Di kelihatannya sangat kebingungan pada saat bermain *puzzle* itu sendiri, tetapi dia tetap fokus dan kelihatan sangat menikmati dari bermain *puzzle* yang ada.

Tapi DI sama sekali tidak meminta bantuan dalam bermain *puzzle* sendiri, dimana meskipun begitu karena saya melihat nya sangat kebingungan jadi saya memutuskan untuk membantu dirinya dalam memberikan arahan dalam penyusunan

dari *puzzle* itu sendiri. selama kegiatan berlangsung, DI membutuhkan waktu yang tidak terlalu lama dan tidak terlalu cepat dalam menyelesaikan *puzzle* yang dimilikinya. Meskipun *puzzle* akhir yang dimilikinya tidak rapi dan tidak membentuk gambar aslinya. Tetapi pada saat itu DI sudah sangat sedang menyelesaikan *puzzle* yang dimilikinya.

### **Kesimpulan**

Dari hasil kegiatan bermain *puzzle* yang dilakukan bersama dengan DI, diambil sebuah kesimpulan bahwa sebenarnya dalam bermain *puzzle* ini DI sangat kesulitan dalam menyusun gambar-gambar yang dipotong menjadi sebuah kesatuan gambar yang utuh kembali, tapi meskipun demikian DI masih tetap berusaha dalam menyelesaikan permainan *puzzle* yang dilakukannya tersebut hingga semua *puzzle* menempel di dalam kertas hitam miliknya. Dari situ dapat dilihat sebenarnya Dia sangat berusaha walaupun memang dia sangat kesulitan selama menyusun *puzzle*.

|                      |           |
|----------------------|-----------|
| <b>Nama</b>          | HN        |
| <b>Umur</b>          | 57        |
| <b>Jenis Kelamin</b> | Perempuan |



## **Observasi dan Kesimpulan**

---

### **Observasi**

Dari hasil kegiatan bermain *puzzle* bersama dengan HN, dia sangat kesulitan dalam menyusun potongan-potongan dari *puzzle*. Walaupun demikian dia tetap berusaha dalam menyusun setiap *puzzle* yang dimilikinya satu-persatu. Dari awal HN berpikir keras apa yang harus dilakukannya dalam *puzzle* yang berada di hadapannya, salah satu tim membantu daya dalam memberikan masukan yang mana cocok dari potongan-potongan *puzzle* tersebut. Walaupun mendapatkan bantuan dari tim, HN tetap mengerjakan *puzzle* yang dimilikinya seorang diri. Hingga pada saat dia menyelesaikan *puzzle* yang dimilikinya dia sampai berteriak kesenangan karena dia telah menyelesaikan *puzzle* tersebut dengan baik dan benar. Meskipun tidak tersusun dengan rapi. Tapi dia sangat bahagia sekali menyelesaikan *puzzle* yang berada di hadapannya tersebut.

### **Kesimpulan**

Dari hasil bermain *puzzle* yang dilakukan bersama dengan HN ini didapatkan hasil bahwa kesulitan yang didapatkan dari bermain *puzzle* membuat dia lebih bahagia ketika dia menyelesaikan *puzzle* tersebut dengan baik. Meskipun dia sangat kesulitan dalam menyusun *puzzle* yang ada tersebut, tapi pada saat penyelesaian dia langsung berteriak kegirangan “hore, saya selesai” sambil menunjukkan hasil *puzzle* yang dimilikinya kepada yang lainnya dengan wajah yang sangat bahagia.

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>Nama (Inisial)</b> | SH        |
| <b>Umur</b>           | 34        |
| <b>Jenis Kelamin</b>  | Perempuan |



## Observasi dan Kesimpulan

---

### Observasi

Dari hasil observasi yang dilakukan kepada SH selama mengikuti bermain *puzzle* di dalam ruangan, dia sangat pendiam sekali dalam mengerjakan *puzzle* yang dimilikinya. Bahkan dia sangat fokus sekali dan tunduk selama menyusun *puzzle* yang dimilikinya, dalam pengerjaan *puzzle* SH dapat mengerjakannya dengan baik dan benar. Hanya saja SH cukup lama dalam mengerjakan *puzzle* yang dimilikinya, hingga saya memberikan beberapa saran dalam mengerjakannya, hal tersebut juga disebabkan karena SH sudah mulai kebingungan dalam menyusun beberapa bagian dalam gambar tersebut. Seperti memberikan masukan “apakah memang ini cocok dengan yang ini?” dia memperhatikan kembali dan mengganti menjadi yang baru yang lebih

cocok. Selama kegiatan bermain *puzzle* berlangsung, SH mengikuti kegiatan dengan baik. Setelah selesai dalam Menyusun *puzzle* dengan utuh, SH sendiri kelihatan sangat bahagia dengan pekerjaan yang baru saja dilakukannya.

### **Gambaran Individu**

SH adalah seorang pasien wanita yang masih dapat dikatakan muda dari wajah dan penampilan yang dimilikinya, SH memiliki tinggi sekitar 167 CM yang dimana dapat dikatakan cukup tinggi untuk ukuran seorang Wanita. Selain itu, untuk kegiatan yang dilakukan SH selama berada di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan sama seperti pasien yang lainnya, dimana dia terkadang termenung dan menyendiri dari yang lainnya. Walaupun terkadang terlihat bahwa SH bahagia, tetapi beberapa menit kemudian dia bisa terlihat murung dan menyendiri

### **Kesimpulan**

Dalam pelaksanaan kegiatan bermain *puzzle* ini SH dapat mengikuti kegiatan dengan baik, hasil *puzzle* yang disusunnya sempurna dan menyerupai gambar pada awalnya. Walaupun ada beberapa catatan yang didapatkan dari SH sendiri, dimana SH kurang berinteraksi dengan individu yang lainnya dimana dia lebih pasif dan diam selama penyusunan *puzzle* sendiri. Kesimpulan dari kegiatan bersama SH dia dapat lebih bahagia saat dapat menyelesaikan *puzzle* yang dimilikinya. Faktor dari itu adalah pujian dari teman yang lain atas penyusunan *puzzle* yang dimilikinya tersebut.

#### **IV.D. Bermain Warna Tahap IV.**

Pada tahap pelaksanaan kegiatan bermain warna tahap IV ini dilakukan dengan beberapa pasien saja yang mengikutinya, dalam kegiatan kali ini para pasien disuruh untuk bermain warna dengan warna yang telah disiapkan oleh tim sebelumnya yang berada dalam pallet. Tidak ada peraturan untuk gambar apa yang harus dibuat oleh para pasien dengan kertas putih dan warna yang tersedia di hadapan mereka pada saat itu, tapi pasien dapat bebas untuk menggambar apapun dengan warna yang tersedia.

Untuk tahap bermain warna yang ke IV ini dilakukan pada tanggal 11 Februari 2023, dalam kegiatan yang dilakukan ini sama seperti kegiatan bermain warna yang sebelumnya dilakukan. Hanya pada tahap yang IV ini ruangan tempat pelaksanaan bermain warna dari bermain warna yang sebelumnya, tapi untuk tahap dari pelaksanaan kegiatan sendiri tidak ada bedanya dengan pelaksanaan kegiatan bermain warna seperti yang lainnya.

#### **Bahan & Alat :**

- Cat Warna
- Pallet Warna
- Kuas Warna
- Kertas Putih A4
- Kue dan Rokok

#### **Tahap Pelaksanaan :**

Pada tahap pelaksanaan kegiatan bermain warna di Tahap IV ini dilakukan dengan mengumpulkn terlebih dahulu pasien ke dalam ruang yang berada di belakang Rumah Sakit Jiwa Mahoni, dimana pasien setelah mengambil tempat nya masing-masing. Tinggal tugas di Tim untuk membagikan semua bahan dalam kegiatan bermain warna itu sendiri. Diman

setiap pasien mendapatkan bahwan bermian masing-masing, dan salah satu dari tim memebirkan aba-aba dalam intruksi untuk kegiatan yang sedang berlangsung. Intruksi dari kegiatan sendiri adalah pasien dapat bermaian dengan warna yang berada di dalam palet, tidak ada keharusan dari para pasien untuk mengambar apapun itu. Waktu dari kegiatan bermaian warana ini tidak ada, jadi para pasien dapat lebih bebas dalam mengekspresikan dirinya dalam suatu gamabr atau suatu bentuk yang akan di buat. Setelah intruksi dibeirkan kepada para pasien, pasien dibebaskan untuk bermaian warana.

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>Nama (Inisial)</b> | AG        |
| <b>Umur</b>           | 31        |
| <b>Jenis Kelamin</b>  | Laki-Laki |





## **Observasi dan kesimpulan**

---

### **Observasi**

Selama bermain warna dengan pasien AG, dia tampak tidak fokus dengan bermain warna yang sedang dilaksanakan. AG tampak seperti orang kebingungan dengan selalu menggelengkan kepala dan tatapan mata yang melihat kiri dan kanan berulang-ulang. Meskipun di awal AG sudah diberikan instruksi tapi dia tetap masing dalam kebingungan, hingga pada kertas putih miliknya yang pertama dia menggambar sebuah pemandangan gunung. Dalam mengerjakan gambar yang dia miliki, sepertinya AG asal-asalan dan seperti fokus pikirannya tidak ke bagaimana dia menggambar tetapi ada fokus lain yang berada di pikirannya sendiri.

Melihat kondisi yang diatas Tim dan perawat yang berada di situ memberikan masukan kepada AG untuk menggambar yang lainnya, dimana AG disuruh membuat namanya di kertas putih yang kosong dan dia hanya mencoret-coretnya saja. Dari observasi keseluruhannya AG seperti orang yang kebingungan dan orang yang fokusnya terganggu dalam sebuah kegiatan, meskipun seperti itu AG tetap dapat menyelesaikan beberapa gambar yang telah disuruh untuk dibuatnya dan dikerjakannya. Hanya beberapa gambar itu dibuatnya asal-asalan dan tidak fokus terhadap apa yang sedang dibuatnya tersebut.

### **Gambaran Individu**

AG adalah seorang pasien pria yang tampak kecil dan kurus, dalam kegiatan sehari-harinya di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan sama seperti pasien yang lainnya dimana hanya dia dan duduk saja. Selain itu AG tampak kesusahan dalam berbicara dan mimik dan tingkah lakunya seperti orang yang kebingungan akan suatu hal. Tetapi dia sangat penurut dengan apa yang dikatakan orang lain, seperti sebuah kejadian pada

pasien yang lainnya dimana dia mengikuti saja perkataan nya. Dimana kejadian nya apa siena lain mencoret-coret tangan nya dengan pulpen, tapi dia menurut saja.

### **Kesimpulan**

Dalam kegiatan bermain warna ini dengan AG sendiri kurang mendapatkan feedback yang baik, karena memang pada dasarnya kegiatan ini dilakukan untuk membantu para pasien dalam mengelola emosinya ke dalam bermain warna. Tetapi dari kegiatan ini AQ hanya Nampak mengikuti kegiatan itu saja, tanpa dia tahu bahwa apa yang sedang dikerjakan nya. Hal itu disimpulkan dari AG yang kurang fokus dan celingak-celinguk melihat kiri dan kanan, bahkan kadang dia memasang wajah yang kebingungan. Tetapi selama kegiatan berlangsung AG adalah pasien yang menyelesaikan gamabran yang dilikiki nya dengan cepat.

|                       |           |
|-----------------------|-----------|
| <b>Nama (inisial)</b> | PT        |
| <b>Umur</b>           | 35        |
| <b>Jenis Kelamin</b>  | Perempuan |



## **Observasi dan Kesimpulan**

---

### **Observasi**

Selama kegiatan bermain warna dilakukan, PT sendiri sangat pendiam sekali dan tidak ada ngomong sama sekali dalam kegiatan itu. Dia hanya duduk dengan tenang mendengarkan kami dan fokus dengan apa yang berada di depannya, setelah tim memberikan semua peralatan dalam bermain warna di hadapan dia. Dia langsung mengerjakannya tanpa ada interaksi apapun dengan yang lainnya, PT hanya fokus dengan apa yang sedang dikerjakannya dengan gambaran yang dimiliki.

Setelah beberapa saat dia menggambar sebuah pohon yang diberikannya nama "Pohon Apel Brazil" dia memberikannya kepada kami dan dia langsung pergi dari tempat tersebut tanpa ada aba-aba sama sekali. Dia langsung meninggalkan tempat itu begitu saja. Setelah beberapa saat kemudian dia kembali lagi dan mengatakan "bisakah saya mendapatkan gambar yang saya buat itu" pada saat itu kami tidak memberikannya karena untuk bahan evaluasi dan bahan untuk laporan. Jadi kami mengatakan bahwa kami akan memberikannya kembali gambar tersebut setelah kami menyelesaikan laporan yang telah dibuat.

### **Gambaran Individu**

PT seorang wanita dengan bentuk badan yang lumayan gemuk dan tinggi badan sekitar 158 CM, PT sendiri adalah individu yang pendiam sama sekali kurang berinteraksi dengan pasien yang lainnya. Bahkan dia suka duduk menyendiri di sudut ruangan, tidak ada interaksi yang terjadi antara dia dengan pasien yang lainnya. Selain itu PT juga adalah seorang penjahit dan dia juga adalah pasien baru yang berada di Rumah Sakit Jiwa tersebut.

## **Kesimpulan**

Dari hasil bermain warna dengan PT sendiri, individu sangat menikmati selama berlangsungnya bermain warna itu sendiri. Dimana hal tersebut dapat dilihat dari individu yang sangat fokus dengan gambaran yang dia buat di dalam kertas putih miliknya. Selama berlangsungnya bermain warna dia hanya fokus dengan gambarnya, hal tersebut diperlihatkan dari dia yang menunduk ke arah kertas selama dia menggambar. Selain itu dia juga tidak terlalu lama dalam pemilihan warna sendiri, dimana dia dengan cepat dalam pemilihan setiap warna yang ada di untuk gambar yang dia miliki.

|                       |                  |
|-----------------------|------------------|
| <b>Nama (Inisial)</b> | <b>AY</b>        |
| <b>Umur</b>           | <b>32</b>        |
| <b>Jenis Kelamin</b>  | <b>Laki-Laki</b> |



## **Observasi Dan Kesimpulan**

---

### **Observasi**

Dari hasil observasi yang telah dilakukan dalam kegiatan bermain warna bersama dengan AY sendiri tidak mengalami perubahan sama sekali seperti kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya. AY sendiri masih sangat pasif dalam melakukan tindakan secara inisiatif nya sendiri, AY masih membutuhkan instruksi mandiri yang diberikan secara langsung kepada dirinya. Pada dasarnya AY masih memiliki konsentrasi yang baik, hanya saja mungkin dari konsentrasi yang dimilikinya kurang diasah. Hingga membuat AY sendiri kurang berkembang, hal tersebut mengacu kepada kepasifan yang terjadi pada AY setiap harinya. Meskipun demikian AY sendiri masih mengikuti kegiatan bermain warna hingga selesai, bahkan dalam kegiatan bermain warna sendiri dari Tahap I sampai dengan IV, bentuk dan jenis dari gambar yang dibuat oleh AY sendiri tidak beda jauh dan hampir sama seluruh nya. Tahap IV ini AY sendiri masih membutuhkan bantuan dari tim kami sendiri dalam pemilihan setiap warna yang ditorehkan dalam kertas putih milik nya, terkadang jika AY tidak dipandu dalam memilih warna dia akan terdiam lama.

### **Kesimpulan**

Hasil dari kegiatan bermain warna bersama dengan AY di tahap yang ke IV ini mendapatkan hasil yang hampir sama dengan kegiatan yang sebelumnya. Dimana AY memang dapat mengikuti kegiatan bermain warna hingga selesai seperti yang lainnya, tapi dia masih membutuhkan bantuan dari tim dalam penyelesaian bermain warna itu sendiri. Hasil yang didapatkan tidak terlalu signifikan dan tidak terlalu mendapatkan hasil yang baik, karena memang seperti nya AY hanya mengikuti kegiatan itu saja. Tanpa adanya pemaknaan dari kegiatan itu sendiri dan menyalurkan emosi negatif yang dimilikinya.

#### IV.E. Penilaian Terhadap Pelaksanaan Kegiatan Bermian Warna.

Dari pelaksanaan kegiatan bermiaan warna yang telah dilakukan sebanyak 4 kali bermsa dengan pasiean yang berada di Rumah Sakit Jiwa Mahoni, penulis dapat menyimpulkan bagaiman kondisi dan perkembangan dari para pasiean itu sendiri selama mengikuti kegiatan bermian warna.

| N<br>O | Nama       | Penilaian   | Evaluasi  |
|--------|------------|---|---|
| 1.     | SM (P) 46. | <b>Sangat baik</b> , hal tersebut dilihat dari proses dia mengambar dan hasil gambar yang dihasilkan nya. Selain itu SM juga memangmendapatkan feedback yang positif, dimana dari kegiatan bermiaan warna sendiri, dia mengataakan bahwa dia sangat senang.   | Mungkin SM sendiri perlu dilatih memandang orang lain dari sisi positif nya, SM sering memandang individu lain dari sisi negatif nya saja. Hal ini tentu membuat stimulus buruk kepada dirinya sendiri nantinya. Mungkin dari kegiatan sering berinteraksi dengan orang lain saja dan membutuhkan seorang teman yang memang bisa mendengarkan cerita yang dimilikinya dengan baik |
| 2.     | TR (P) 58. | <b>Kurang</b> , selama kegiatan berlangsung fokus dari TR sendiri kurang baik dalam mengelola emosi dan perilakunya. TR selalu terdistraksi oleh pikiran nya terhadap yang lain.  | TR sendiri mungkin dapat dilatih dalam menfokuskan diri akan satu hal yang sedang dia kerjakan di depannya, dan membutuhkan modifikasi perilaku terhadap perilaku dirinya yang selalu memikirkan rokok.   |
| 3.     | HN (L) 57. | <b>Baik</b> , HN sendiri dapat mengikuti kegiatan dari bermain warna dengan baik dan mengikuti proses dari berlangsung nya bermain warna. Tetapi dia hanya mengikuti bermiaan warna saja tanpa mengetahui makna dari bermian warna sendiri. Kemungkinan besar HN mengikuti bermain warna kerena akan mendapatkan rokok. | Karena memang kondisi dari HN yang sudah baik-baik saja, mungkin HN membutuhkan pelatihan dalam pengembanagan dirinya dalam menyokong kehidupn ya sendiri.  |

|    |            |  |  |
|----|------------|--|--|
| 4. | AY (L) 32. | <b>Sangat Kurang</b> , selama kegiatan berlasung AY sangat pasif sekali dan tidak dapat mengambil sebuah tindakan dari keputusan yang dimilikinya sendiri. Selain itu, AY sendiri membutuhkan intruksi pribadi untuk dirinya dalam menyelesaikan permainan warna.                                  | Mungkin AY lebih dilatih dalam interaksi dengan oran lain dan motoriknya dilatih agar tidak kaku sekali. AY sendiri membutuhkan interkasi intens dengan orang lain setiap harinya, agar dia lebih mampu dalam interaski terhadap lingkungan yang dimiliki.   |
| 5. | SO (L) 34. | <b>Baik</b> , selama proses dari kegiatan bermain warna sendiri SO sendiri cukup dapat mengikutinya, meskipun dia kurang dapat mengambil tindakan secara instan akan suatu hal yang sedang dia kerjakan. Tetapi SO sendiri dapat menyelesaikan apa yang telah di suruh tim dan perawat dengan baik | Mungkin SO membutuhkan terapi kelompok, dimana memang dia diasah dalam menjalanin interkais dengan orang lain, selain itu SO sendiri snagat mudah sekali dipegaruhi oleh perkataan orang lain, sehingga hal ini bisa menjadi pemicu hal buruk kepada diri nya nanti. Sehingga SO sebaiknya di bantu dalam memahami mana tindakan-tindakan buruk terhadap dirinya.          |
| 6. | DI (P) 36. | <b>Sangat Baik</b> , selama kegiatan permainan warna berlangsung DI sendiri sangat menikmanti proses dari bermian warna itu sendiri, dia seperti masuk kedalam gambaran yang dia buat. DI juga dapat menginterpretasikan apa yang dia gamabr dengan baik.  | Karena memang kondisi dari DI terakdang tampak bahagia dan terkdgang tampak buruk, mungkin dia tidak hanya membutuhkan penangaan dalam bentuk obatan saja. Ada baiknya DI sendiri membutuhkan penaganagan psikoterapi berbentuk, bagaimana dia dapat mengelola emosi negatif yang dimiliki nya menajadi hal yang positif, mungkin seperti mindfulness therapy.             |
| 7. | SH (P) 34. | <b>Cukup Baik</b> , dalam mengikuti kegiatan dapat dikatakan SH cukup baik, dimana dia dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik meskipun dengan waktu yang cukup lama dan membutuhkan beberapa intruksi agar dia lebih mudah dalam menyelesaikan pekerjaan yang dibuat nya sendiri.    | SH sendiri tidak dapat hanya diberikan pengobatan dalam bentuk obat saja, ada bainya dilakukan pengobatan dalam bentuk psikoterapi. Karena SH sendiri mengalami permasalahan dalam bentuk emosi, dimana terkadang dia bahagia dan sesaat kemudia dia mengalami kesedihan. Maka dari itu ada baiknya penaganan yang dilakukan kepada SH sendiri dapat berbentuk psikoterapi |

|    |            |  |  |
|----|------------|--|--|
| 8. | AG (L) 31. | <p><b>Baik</b>, di kegiatan berlangsung AG sendiri kelihatan seperti kebigungan, dimana dari ekspresi dan gerak tubuhnya susah untuk di nilai. Walaupun begitu dia dapat menyelesaikan pekerjaannya dengan baik dengan bantuan dari tim dan perawat sendiri.</p> | <p>AG sendiri, seperti membutuhkan bimbingan eksklusif dari seorang mentor dalam melatih dia lebih baik lagi dalam kehidupan yang dimilikinya, mungkin AG juga disarankan dalam mengikuti kegiatan berbentuk kelompok. Dimana dapat membantu dirinya dalam berinteraksi dengan orang lain, agar dia tidak pasif dalam melakukan suatu hal.</p> |
| 9. | PT (P) 35. | <p><b>Sangat Baik</b>, PT sendiri melakukan kegiatan dengan mandiri dan tanpa ada bantuan dari tim. Selain itu dia menikmati dari kegiatan itu berlangsung dan dapat menginterpretasikan apa yang telah dia buat.</p>  | <p>Dapat disarankan untuk dilakukan terapi kelompok, karena PT sendiri suka menyendiri dan kurang berinteraksi dengan orang lain.</p>  |



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **V.A. KESIMPULAN**

Dari kegiatan bermain warna yang dilakukan di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan mendapatkan dua poin penting yang dapat di garis besari, dua poin besar itu berkaitan dengan feedback yang didapatkan pasien berkaitan dengan kegiatan bermain warna yang telah dilaksanakan. Berkaitan dengan dua poin tersebut adalah poin dimana pasien mendapatkan feedback yang positif dan ada juga pasien yang mendapat feedback yang kurang :

#### **Feedback Positif**

Dari pelaksanaan kegiatan bermain warna yang dilakukan bersama dengan para pasien yang berada di rumah sakit Jiwa Mahoni Medan ada beberapa pasien yang memang mendapatkan feedback yang positif dari kegiatan itu sendiri. Ada beberapa faktor yang membuat mereka mendapatkan feedback yang positif dari kegiatan itu sendiri, pasien dengan fokus yang baik dalam pelaksanaan bermain warna akan lebih mendapatkan perasaan yang bahagia setelah dia menyelesaikan gambaran atau tempelan puzzle. Seperti pada pasien SM dia lebih bahagia dalam mengerjakan gambar yang dilakukannya, karena memang pada dasarnya SM fokus terhadap apa yang sedang dikerjakan di depannya. Selain itu faktor lainnya adalah pasien yang memang ingin mengikuti kegiatan tersebut datang dari dirinya sendiri, bukan karena sesuatu iming-iming sesuatu jika dia mengikuti kegiatan tersebut. Karena ketika pasien memberikan hatinya dalam kegiatan itu sendiri, dia lebih dapat dalam menyalurkan emosi yang dimilikinya selama bermain warna sendiri. Intinya pasien yang memang mendapatkan feedback positif adalah pasien yang menyalurkan semua yang dia rasakan dalam sebuah gambar yang dibuatnya dari warna-warna yang tersedia. Selain itu kemungkinan lain yang membuat pasien

mendapatkan feedback yang positif adalah pasien memang memiliki hobi dalam menggambar, dan membuat dia lebih senang selama berlangsungnya kegiatan itu sendiri.

### **Feedback Kurang**

Dalam pelaksanaan kegiatan bermain warna sendiri, kita harus memperhatikan sebenarnya bagaimana kondisi dari pasien kita sendiri. Karena kita tidak dapat memberikan kegiatan bermain warna kepada seluruh pasien dengan kondisi permasalahan psikologis yang berbeda. Hal tersebut menjadi evaluasi bagi tim sendiri untuk kedepannya. Salah satu kasus dari permasalahan ini jatuh kepada pasien AY, dimana pasien memang mengalami kondisi yang autis sejak dia lahir. Ada beberapa poin permasalahan yang di dapatkan, di mana sebenarnya AY tidak dapat mengikuti kegiatan bermain warna ini dengan baik. Jadi fokus dari bagaimana penuangan emosi dalam kegiatan bermain gambar sendiri kurang dapat, sehingga kegiatan bermain warna hanya kegiatan begitu saja tanpa ada manfaat yang didapatkan oleh pasien sendiri. Selain itu, faktor lain yang menyebabkan pasien kurang mendapatkan feedback positif dari kegiatan ini sendiri adalah bagaimana pasien yang tidak fokus dengan apa yang sedang dia kerjakan di depan nya. Untuk yang lainnya adalah pasien yang dari awal tidak ingin ikut dari dalam kegiatan tapi terpaksa mengikuti karena bujukan dan yang lainnya, hal seperti ini akan memerikan dampak terhadap hasil yang di dapatkan pasien nantinya, berkaitan dengan bagaimana para pasien menuangkan segala emosi yang dimiliki ke dalam sebuah kegiatan bermain warna sendiri.

## V.B. Temuan Selama Kegiatan Bermain Warna.

Dalam pelaksanaan kegiatan bermain warna yang dilaksanakan III dan I kali pelaksanaan bermain puzzle dengan pasien yang berada di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan didapatkan beberapa temuan yang menarik :

1. Salah satu yang menjadi pemicu dari pasien mendapatkan perasaan yang bahagia dari kegiatan bermain warna sendiri, datang dari bagaimana pasien tersebut fokus dengan apa yang sedang dia lakukan sekarang. Contohnya ketika pasien memang sedang dalam kegiatan menggambar sebaiknya dia fokus dengan warna dan gambar yang dibuat, bukan memikirkan hal-hal yang lain diluar dari konteks bermain warna tersebut. Hal ini sama seperti teknik *grounding*, salah satu upaya dalam manajemen stress pada seorang individu. Dimana teknik ini bekerja dengan cara bagaimana individu tersebut menarik diri dari emosi negatif, ingatan, pikiran, atau kilas balik, sehingga membuat dia fokus kembali dengan kondisinya sekarang (Alifian, 2022). Dimana pengalihan dari emosi-emosi negatif yang dimiliki oleh pasien dapat dilakukan dengan bermain warna ini sendiri.
2. Bentuk dari *reinforcement* (pemberian rokok dan kue) dalam kegiatan bermain warna pada pasien, akan mempengaruhi dari tujuan sebenarnya dari kegiatan bermain warna itu sendiri. Tujuan utama dari bermain warna sendiri adalah bagaimana para pasien dapat menuangkan segala emosi yang dimiliki ke dalam permainan bermain warna yang sedang dilaksanakan. Tapi dengan pemberian *reinforcement* dalam kegiatan bermain warna ini sendiri, akan menimbulkan fokus dari para pasien bukan lagi ke bagaimana pasien dapat menuangkan emosi yang dimiliki

nya, tetapi akan menjadi fokus bagaimana mereka setelah menyelesaikan kegiatan bermain warna sendiri akan mendapatkan rokok atau kue.

3. Dalam kegiatan bermain warna juga tidak hanya berfokus ke dalam bagaimana para pasien menuangkan emosi yang dimiliki ke dalam bermain warna, tetapi dalam bermain warna ini juga membantu para pasien dalam berinteraksi dengan pasien yang lainnya, di kegiatan bermain warna ini para pasien dapat lebih intens dalam melakukan interaksi antara satu pasien dengan pasien lainnya. Selain itu para pasien juga terkadang saling membantu satu dengan yang lainnya ketika membutuhkan. Interaksi antar pasien ini sangatlah baik dikembangkan, dimana dari hal ini para pasien dapat lebih banyak lagi melakukan interaksi dengan baik.
4. Dari pelaksanaan kegiatan bermain warna sendiri, jenis kelamin mempengaruhi tingkat bagaimana pasien menikmati proses dari bermain warna itu sendiri, dimana pasien dengan jenis kelamin perempuan lebih menikmati bermain warna dicapai pada pasien dengan jenis kelamin pria. Hasil observasi, pasien dengan jenis kelamin wanita lebih menunjukkan ekspresi yang bahagia selama proses dari bermain warna itu sendiri, sedangkan pada pasien pria hanya mengikuti saja dari berlangsungnya bermain warna itu sendiri.
5. Gangguan dan permasalahan yang dihadapi oleh pasien memberikan pengaruh terhadap hasil dari kegiatan dari bermain warna itu sendiri. Contohnya, pada pasien yang memang mengalami gangguan emosi dan stress akan lebih mendapatkan

manfaat yang lebih positif dari pelaksanaan kegiatan bermain warna ini sendiri. Berbeda dengan pasien yang mengalami gangguan autis, dimana kurang mendapatkan manfaat berkaitan dengan penyaluran emosi ke dalam permainan warna ini sendiri.

6. Dari kegiatan yang berlangsung, kebanyakan pasien kurang dapat berinteraksi dengan baik terhadap lingkungan sosial yang dimiliki. Para pasien masih banyak yang pasif selama berada di sebuah kelompok dan lebih suka menyendiri. Hal tersebut mungkin dapat menjadi evaluasi ke depannya berkaitan dengan bagaimana pasien dapat dilatih lebih aktif di sebuah kelompok sosial.

## **V.C. Saran.**

Dalam kegiatan magang yang telah dilakukan beberapa bulan di Rumah Sakit Jiwa Mahoni Medan, tentunya tidak selamanya berjalan dengan lancar. Bahkan ada beberapa kendala yang didapatkan oleh tim sendiri selama kegiatan magang berlangsung di RSJ Mahoni Medan. Dari hal tersebut penulis memaparkan beberapa saran untuk kegiatan magang yang selanjutnya untuk tim atau individu yang ingin melakukan kegiatan magang yang berfokus ke klinis, dan saran untuk pelaksanaan bermain warna.

### **A. Saran Untuk Individu/tim yang ingin magang berfokus ke Klinis.**

Dalam pelaksanaan magang sendiri di Rumah Sakit Jiwa Mahoni untuk mendapatkan pembelajaran secara langsung berkaitan dengan fokus klinis, RSJ sudah menyediakan wadah yang baik untuk mahasiswa dalam menimba ilmu berkaitan dengan psikologi klinis. Tetapi ada beberapa kendala di dalamnya selama kegiatan magang berlangsung, dimana di RSJ sendiri tidak memiliki seorang psikolog. Sehingga para mahasiswa yang ingin magang di RSJ Mahoni kurang

mendapatkan koordinasi apa saja pelaksanaan yang harus dilakukan di RSJ. Berkaitan dengan perihal itu, saran penulis, ada baiknya sebelum tim ingin magang di RSJ Mahoni Medan mempersiapkan topik yang akan diangkat selama kegiatan magang di RSJ, dimana seperti sebuah modul pelaksanaan sebuah kegiatan. Dimana ketika tim sudah masuk ke dalam lapangan nantinya, mengetahui dan dapat melaksanakan kegiatan dengan baik. Contohnya, dalam 4 bulan pelaksanaan kegiatan magang di RSJ ada perhitungan baik dengan topik dan waktu. Semisalnya tim ingin mengambil Konseling, disini beberapa pasien yang harus didapatkan dan berapa lama kegiatan dari konseling dilakukan.

Ketika tim telah mempersiapkan dari awal berkaitan dengan apa yang akan dilaksanakan selama magang di Rumah Sakit Mahoni Medan, ini akan buat teman lebih prefer akan pekerjaan yang akan dilaksanakan disana nantinya. Hal ini juga membantu para tim yang dimana nantinya yang memang memiliki pamong lapangan yang tidak sesuai dengan jurusan yang teman miliki, dari situ teman sudah memiliki persiapan dan bahan dalam pencapaian teman dalam pelaksanaan kegiatan itu sendiri.

#### **B. Saran Untuk Lanjutan Kegiatan Dari Bermain Warna.**

Ada beberapa saran yang harus diperhatikan oleh pembaca, jika menginginkan melakukan pelaksanaan bermain warna seperti yang telah dilakukan oleh penulis. Dalam bermain warna ini kita sebaiknya harus lebih prefer dengan beberapa kendala nantinya. Sebaiknya jika menginginkan pelaksanaan bermain warna lebih efektif, fokuslah ke 1 individu atau 2 individu saja. Karena ketika kita bermain di klasikal, kita kurang dapat memmanagement keseluruhan individu dalam pelaksanaan bermain warna itu sendiri, yang nantinya bermain warna itu sama saja tidak ada artinya. Jadi lebih baik fokus ke 1 pasien yang memang dapat

diterapkan bermain warna sebagai katarsis dalam mengungkap segala emosi negatif yang mereka miliki dari bermain warna sendiri.

Selain itu teman juga harus memperhatikan pelaksanaan waktu yang dilakukan selama bermain warna, karena ini penting sekali. Sebaiknya dalam mencapai tujuan yang memiliki dampak baik bagi para pasien, ada baiknya teman melakukan pelaksanaan 4 kali kepada pasien itu sendiri. Karena kendalanya di Rumah Sakit Jiwa Mahoni adalah pasien yang terkadang memang cepat keluar dari rumah sakit, jadi ini bahan evaluasi bagi pada tim dalam melakukan pelaksanaan kegiatan apapun itu bersama dengan pasien yang ada di sana.

Dalam pelaksanaan bermain warna sendiri bukan hanya menyuruh para pasien bermain warna, jadi sebaiknya para tim yang memang menginginkan pelaksanaan bermain warna, ada baiknya teman memahami beberapa materi yang sebaiknya tim ketahui dalam pelaksanaan bermain warna itu sendiri. Karena memang bermain warna yang dilakukan bersama dengan pasien yang ada di rumah sakit jiwa mahoni medan diadaptasi dari Art Therapy. Tim dapat mencari beberapa referensi art therapy di google atau dari jurnal, ini akan membantu teman nantinya dalam pelaksanaan bermain warna sendiri.

### **C. Bagi Fakultas Psikologi Nommensen Medan.**

Pelaksanaan magang sendiri, terkadang mahasiswa mendapatkan beberapa kendala. Dimana terkadang pamong di lapangan tidak sesuai dengan rumpun keilmuan dari psikologi dan meskipun pamong di lapangan rumpun nya sama dengan psikologi, di lapangan sendiri terkadang project yang dilaksanakan tidak tahu mau menuju ke arah mana yang memang dapat memabangun mahasiswa dengan ilmu psikologi nya. Memang psikologi dapat diaplikasikan ke semua sisi dari kehidupan manusia, tetapi ada baiknya selama kegiatan magang ini

dapat melakukan project yang tertata dan signifikan manfaat nya bagi individu. Ada baiknya juga setiap dosen pembimbing yang memanggag mahasiswa magang, mereka dapatembesarkan project yang dapat dikerjakan oleh mahasiswa selama melakukan kegiatan magang. Karena itu memang sangat membantu dari mahasiswa nantinya selama pelaksanaan dari kegiatan magang itu sendiri.

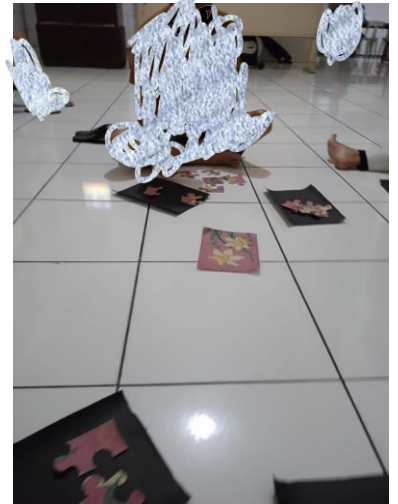


## Daftar Pustaka

- Betterhelp. (2023, Januari 18). *What Are Neurotic Disorders, And How Can I Get Help?* From Betterhelp: <https://www.betterhelp.com/advice/neuroticism/understanding-neurotic-disorders/>
- Editor. (2023, Januari 23). *Siapa yang dapat disebut Psikolog Klinis?* From IPK INDONESIA: <https://www.ipkindonesia.or.id/siapa-yang-dapat-disebut-psikolog-klinis/>
- ePsikologi. (2020, Agustus 4). *Psikologi Warna: Pengertian, Teori dan Manfaatnya Untuk Bisnis.* From ePsikologi : Media Belajar Ilmu Psikologi: <https://epsikologi.com/psikologi-warna/>
- Hadi, A. P. (2022, Desember 1). *Psikologi Warna Dalam Desain* . From Universitas Stekom : D3 Komputer Grafis: <http://komputer-grafis-d3.stekom.ac.id/informasi/baca/PSIKOLOGI-WARNA-DALAM-DESAIN/a3d63c0b0479ac50cd199d14a2725dadf1e1e95a>
- Harini, N. (2013). Terapi Warna Untuk Mengurangi Kecemasan. *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan* , 291-303.
- Irmayanti, N., Kusnadi, K. S., Putri, F. O., & Yuvensius. (2022). Art Therapy Sebagai Sarana Dalam Pelepasan Emosi (Katarsis) Pada Anak Di Sekolah Sungai Surabaya. *Prosiding PKM-CSR*, 1-7.
- Jonauskaite, D., Abu-Akel, A., & Mohr, C. (2020). Universal Patterns in Color-Emotion Associations Are Further Shaped by Linguistic and Geographic Proximity. *SAGE Journals*.
- Junaidi, A., & dkk. (2020). *Panduan Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi Di Era Industri 4.0 Untuk Mendukung Merdeka Belajar-Kampus Merdeka*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kasim, I. L., Widyastuti, & Ridfah, A. (2021). Peranan Mewarnai Mandala Dalam Menurunkan Kecemasan Mengerjakan Skripsi Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Psikologi Sains dan Profesi (Journal Psychology of Science and Profession)*, 140-150.
- Kurt, S., & Osueke, K. K. (2014). The Effects of Color on The Moods of College Students. *SAGE*, 1-12.
- Malchiodi, C., & Crenshaw, D. (2014). *Creative Arts and Play Therapy for Attachment Problems*. New Yorks: A Davision of Guilford Publications, Inc.

- Monica, & Lauzar, L. C. (2011). Efek Warna dalam Dunia Desain dan Periklanan . *Humaniora*, 1084-1096.
- Ni'matuzahroh, & Prasetyaningrum, S. (2016). *OBSERVASI DALAM PSIKOLOGI*. Malang: Penerbit Universitas Muhammadiyah Malang.
- Oliver, A. (2022, Maret 26). *Psikologi Warna: Apa Itu, Manfaat, Jenis dan Makna Warna, serta Cara Memilihnya*. From Glints: <https://glints.com/id/lowongan/psikologi-warna/#.ZAWWinZBy5c>
- Paksi, D. F. (2021). Warna dalam Dunia Visual. *Imaji*, 90-97.
- Saputra, D., Satiadarma, M., & Subroto, U. (2019). Penerapan Art Therapy Untuk Mengurangi Perilaku Menyakiti Diri Sendiri (Self-Injurious Behavior) Pada Dewasa Muda Mengalami Distress Psikologi. *Inquiry Jurnal Ilmiah Psikologi*, 26-40.
- Setiana, A. D., Wiyani, C., & Erwanto, R. (2017). Pengaruh Art Therapy (Terapi Menggambar) Terhadap Stres Pada Lansia. *Jurnal Kebidanan dan Keperawatan* , 192-202.
- Sulistyarini, I. R., & Novianti, N. P. (2012). *Wawancara : Sebuah Metode Efektif Untuk Memahami Perilaku Manusia*. Bandung: CV. Karya Putra Darwati.
- Thejahanjaya, D., & Yulianto, Y. H. (2022). Penerapan Psikologi Warna Dalam Color Grading Untuk Menyampaikan Tujuan Dibalik Foto. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1-9.
- Widjaja, P. C., & Wulan, R. (1998). Hubungan Antara Asertivitas Dan Kematangan Dengan Kecenderungan Neurotik Pada Remaja. *Jurnal Psikologi*, 56-63.

## LAMPIRAN







VIDEO KEGIATAN REKREASI BERMAIN WARNA  
MAGANG RUMAH SAKIT JIWA MEDAN  
HANYA DAPAT DIAKSES MELALUI EMAIL UHN