

**GAMBARAN DINAMIKA KECENDERUNGAN KREATIVITAS
REMAJA GAMERS**

Dipertahankan di Depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas HKBP Nommensen Medan
Guna Memenuhi Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelas Sarjana Psikologi

Pada Tanggal

18 Oktober 2023

**MENGESAHKAN
FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN**

DEKAN

The image shows a circular official stamp of Universitas HKBP Nommensen, Faculty of Psychology. The stamp contains the text 'UNIVERSITAS HKBP NOMMENSEN' and 'FAKULTAS PSIKOLOGI'. Overlaid on the stamp is a handwritten signature in blue ink.

Dr. Nenny Ika Putri, M. Psi, Psikolog

DEWAN PENGUJI : TANDA TANGAN

1. Dr. Karina M. Brahmama, M. Psi, Psikolog

2. Ervina M. R. Siahaan, M. Psi

Two handwritten signatures in black ink are shown, each written over a horizontal line. The first signature is more stylized and appears to be 'D. Karina', while the second is 'E. Ervina'.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era revolusi digital 4.0 dimana era terdapat peningkatan perkembangan teknologi yang sangat canggih dan akan terus berkembang seiring dengan kesempurnaan pada teknologi tersebut. Hal ini berdampak pada proses pertumbuhan kecerdasan, sehingga membuat banyak individu menjadi ketergantungan dan lebih mengandalkan teknologi tersebut (Nur Arsi, 2022). Melalui teknologi individu dapat melakukan berbagai aktivitas mulai dari hal dasar seperti komunikasi hingga hal yang menyenangkan seperti hiburan. Salah satunya aktivitas yang menyenangkan dan hiburan tersebut adalah bermain *game online* (Rahmi, 2019).

Bermain *game online* menjadi semakin populer di seluruh dunia salah satunya di Indonesia. Hasil survei oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa salah satu konten hiburan yang banyak dipilih oleh masyarakat Indonesia adalah game online, yaitu sebesar 14, 23persen (Buletin APJII, 2022). Bahkan diprediksi akan meningkat di tahun 2025 sejalan dengan hal tersebut, perusahaan Verizon juga menyatakan bahwa

pengguna *game online* meningkat sebesar 75 persen selama masa pandemi covid-19 (CNN Indonesia, 2020).

Menurut survei oleh *We Are Social* dan Hootsuite 2022 diketahui bahwa sekitar 94.5 persen pengguna internet di Indonesia menggunakan aplikasi *game online* setiap bulannya. Sehingga Indonesia menduduki dengan jumlah pemain *game online* terbanyak ketiga di dunia dimana pengguna internet ini berusia sekitar 16-24 tahun yang memainkan *game online*. Berdasarkan data tersebut dapat terlihat bahwa jumlah pemain *game online* di Indonesia terbilang banyak (Dihni, 2022).

Beberapa peneliti mengatakan bahwa pengguna *game online* terbanyak berada pada rentang usia remaja. Hasil survei Decision Lap pada tahun 2018 mencatat bahwa pemain *game online* terbanyak di Indonesia rata - rata berusia 16 sampai 24 tahun, yaitu dengan persentase 27 persen (Lokadata, 2018). Penyebabnya adalah karena remaja sangat mudah tertarik dan mengikuti perkembangan yang ada serta mudah terjerumus terhadap percobaan hal - hal baru seperti *game online* (Novrialdy,2019)

Perkembangan teknologi saat ini sangat cepat hingga para ahli menyebutkan dengan gejala revolusi. Teknologi sekarang ini semakin efektif dan efisien untuk saling berkomunikasi, khususnya komunikasi jarak jauh. Salah satu perkembangan teknologi tersebut adalah internet. Internet

(Interconnection-Networking) adalah seluruh jaringan komputer yang saling terhubung menggunakan standar sistem global *Transmission Control Protocol/Internet Protocol Suite* (TCP/IP) sebagai protokol pertukaran paket (*packet switching communication protocol*) untuk melayani miliaran pengguna di seluruh dunia (Saputra 2016).

Internet pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 1990an, hadirnya internet sebagai sebuah infrastruktur dan jaringan telah menunjang efektivitas dan efisiensi operasional sebuah perusahaan, terutama peranannya sebagai sarana publikasi, komunikasi dan sarana untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Ghobadi, 2020)

Perkembangan teknologi dan informasi sudah sangat berkembang dari waktu ke waktu. Di zaman sekarang bentuk teknologi yang paling dekat dengan kita adalah *smartphone*. *Smartphone* adalah sebuah istilah dalam bahasa Inggris yang mengartikan sebuah perangkat telepon seluler yang dilengkapi berbagai fitur sehingga yang dilengkapi dapat melakukan pencarian berbagai informasi, messenger dan *game online*. Penggunaan *smartphone* dapat diperoleh siapapun tanpa mengenal usia termasuk anak remaja (Sufriani, 2021). Kementerian komunikasi dan informatika menyatakan bahwa penggunaan *smartphone* mencapai 167 juta orang atau dengan persentase 89 persen penduduk Indonesia adalah pengguna aktif dari *smartphone* (Arifin, 2022).

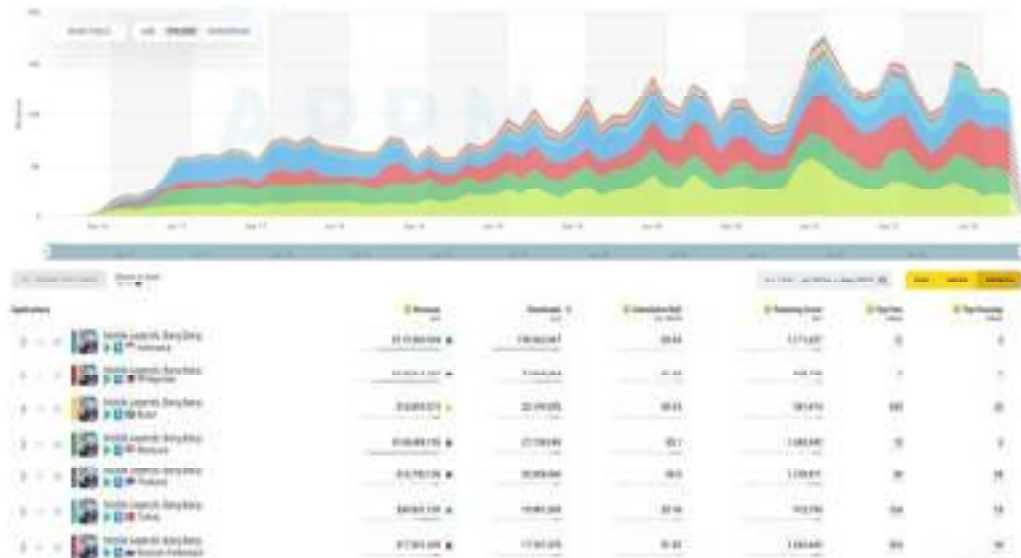
Aktivitas dalam mengakses media digital, pengguna internet di Indonesia menghabiskan waktu yang bervariasi. Waktu rata - rata setiap hari dalam penggunaan internet 8 jam 36 menit (2022). Rata - rata setiap hari waktu melihat broadcast, streaming dan video tentang permintaan sekitar 2 jam 50 menit, menggunakan media sosial melalui perangkat smartphone 3 jam 17 menit, menghabiskan waktu dengan mendengar musik 1 jam 30 menit, dan yang terakhir dengan bermain game 1 jam 19 menit (Hootsuite, 2022). Penggunaan smartphone di Indonesia sekitar 63 persen untuk merekam dan mengakses fitur kamera, 87 persen untuk melakukan komunikasi (Chatting), 42 persen untuk mengakses Maps, 40 persen Transportasi Online, 30 persen untuk belanja Online. 11 untuk mengakses mobile banking, dan 55 persen bermain game (Techologue.id, 2019).

Pengaruh kehadiran *game* ini cukup besar, terutama pada anak - anak muda. Berkembangnya industri *game* disertai dengan lahirnya sebuah generasi *gamers*, yaitu generasi yang sangat menyukai *game* dan menghabiskan banyak waktu untuk bermain *game*, menjadikan *game* sebagai rutinitas, menyukai semua jenis *game*, mampu memainkan banyak *game* baik secara kuantitas maupun kualitas membuat generasi *gamers* lebih banyak belajar dari *game* dan mereka juga sering disebut *gamers* (Duniagames, 2020).

Ada begitu banyak *game online* yang dimainkan oleh *gamers* yaitu :
action, fighting, driving or flying, sports, 3d shooter, card or board, strategy,

fantasy role playing, adventure, multiplayer, massively multiplayer online role-playing game, dan kombinasinya. Berdasarkan survei yang dilakukan pada tahun 2012 oleh *Agate Studio*, *game online* yang paling disukai *gamers* di Indonesia adalah jenis MMORPG dan MOBA (Syarif, 2012). Interaksi dan fantasi merupakan hal yang dicari individu saat bermain *game online*. Tidak mengherankan jika banyak *game multiplayer* berjenis MMORPG dan strategi yang dikembangkan. Saat ini telah dikembangkan *Multiplayer Online Battle Arena Games* (MOBA). MOBA merupakan istilah yang dipakai untuk *game online* yang melibatkan dua tim yang saling bertanding untuk merebutkan kemenangan. Permainan ini mirip dengan mengontrol satu karakter di dalam tim yang disebut sebagai *hero*.

Salah satu *game online* MOBA yang banyak dimainkan adalah *Mobile Legend: Bang bang*. Jumlah peminat *Mobile Legend* diseluruh dunia cukup banyak sampai mencapai 190 juta mengalahkan Negara – Negara seperti Brazil, Russia dan Filipina.(Taufik, 2022).



GAMBAR 1.1 Hasil survei yang dilakukan GamerwkID Juli 2016 – Sep 2022

Berdasarkan hasil survei tersebut Indonesia juga menyumbang pendapatan USD 119 Juta atau sekitar IDR 1,7 Triliun. Moonton didirikan pada bulan April 2014 di Distrik Minhang, Shanghai Tiongkok. Pada tanggal 6 April 2015, perusahaan ini meluncurkan permainan video pertamanya, yakni permainan pertahanan menara berjudul *Magic Rush: Heroes*. Setelah selesai mengembangkan permainan video tersebut, Moonton menambahkan sebuah permainan *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang kemudian diberi nama *Mobile Legends*. *Mobile Legends* diluncurkan secara global pada bulan November 2016, *Mobile Legends* pun sangat populer di Asia Tenggara, terutama di Indonesia. (Shanghai Moonton Technology 2014).

Hasil Survei *Mobile Marketing Association* (MMA) di Indonesia 55 persen *gamers*. Mencatat bahwa pemain rata – rata berusia 16 – 24 tahun dengan presentasi pemainnya mencapai 27 persen, usia 25 – 34 tahun memiliki presentasi pemainnya 23 persen dan usia 35 – 44 tahun memiliki presentasi pemainnya 5 persen (Burhan, 2022).

Game online merupakan cara gaya hidup baru bagi beberapa orang di setiap kalangan remaja. Banyak remaja sekarang bermain *game online* menggunakan smartphone dan komputer. Perkembangan teknologi yang pesat membawa perubahan dan kemudahan bagi khalayak dalam menjalankan aktivitas beragam kecanggihan teknologi dihadirkan, salah satunya smartphone yang dilengkapi berbagai fitur dengan sifat yang lebih fleksibel (Adisty, 2022). *Game* tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi menjadi lingkungan yang media yang diberikan kesempatan bagi seseorang untuk mempelajari hal - hal baru yang tidak ditemukan di lingkungan lain. *Game* dapat mempengaruhi cara seseorang berpikir dan memandang permasalahan (Levine,2006).

Di dalam sebuah *game online* biasanya terdapat masalah ataupun teka-teki untuk dipecahkan. Oleh karena itu diperlukan kreativitas, untuk menciptakan kreativitas maka dituntut berpikir kreatif agar dapat memecahkan masalah ataupun teka-teki di dalam *game online* tersebut (Saputra,2016). Dalam hasil wawancara yang dilakukan kepada seorang *gamers* di kota medan

memberikan pendapat bahwa bermain *game online* memberikan dia dapat berpikir secara lancar. Dimana dalam berpikir lancar ini berkaitan dengan penyelesaian masalah dan menemukan hal-hal baru dalam menyelesaikan masalah.

“Gini kan bang, kalau kita bermain game mobile legend. kita kan harus memikirkan strategi karena game mobile legend 5 VS 5 jadi bang kita harus berpikir bagaimana kita mengalahkan team lawan contohnya bang di team lawan mengambil hero dengan jenis Tank maka team kita bang mengambil yang bisa mengalahkan hero jenis Tank tersebut bang. Dimana dengan cara memikirkan strategi yang benar kita dapat memenangkan permainan dalam di game mobile legend. Kalau nggak lancar kita dalam memikirkan strategi dengan kreatif bang yah nggak menang lah bang. Hal itu juga kan bang berpengaruh nantinya sama kita juga dalam menyelesaikan masalah. Kayak kita menemukan hal – hal yang baru kita lebih siap dalam menyelesaikannya bang. (LP, Komunikasi personal, Desember2022).

Salah satu cara untuk melatih berpikir kreatif yaitu dengan bermain *game online* (Prensky,2001). Menurut para pemain *game online* justru banyak manfaat – manfaat yang positif berdasarkan survey yang dilakukan pada *gamers* MOBA mengatakan bahwa bermain *game online* dapat memberikan dampak yang positif bagi mereka diantaranya seperti melatih otak aktif untuk berpikir, meningkatkan kemampuan dalam memecahkan masalah dan mampu mengambil keputusan serta melatih kreativitas (Beedle, 2004). Gee (2005) mengemukakan bahwa di dalam permainan, bahkan yang tidak dirancang untuk tujuan edukasi terdapat prinsip - prinsip pembelajaran yang dapat melatih kemampuan individu, namun permainan yang mengandung unsur

hiburan dapat menjadi media belajar yang menyenangkan sehingga dalam membuat individu dapat berpikir kreatif. Beberapa penelitian telah dilakukan untuk membuktikan hal ini. Angguera, dkk (2013) mengemukakan bermain *game online* yang menurut kemampuan *multitasking* dapat meningkatkan atensi. Powers (2013) menemukan bahwa bermain *game online* dapat meningkatkan pemrosesan informasi individu dan Willoughby (2013) menemukan bahwa terdapat hubungan jangka panjang antara *strategy game*, kemampuan pemecahan masalah, dan prestasi siswa di sekolah. Hasil wawancara yang dilakukan kepada individu pemain *game online (Mobile Legend)* mengatakan bahwa dengan bermain *game online* meningkatkan kreativitas yang dimilikinya. Dimana memang dalam bermain *game online* kita harus kreatif dalam membuat taktik mengalahkan pemain lawan kita. Dalam wawancara kepada seorang *gamers MOBA* di kota Medan memberikan pendapat bahwa bermain *game online* juga membuat kita memiliki keterampilan menilai atau mengevaluasi. Dimana mampu mengambil keputusan terhadap situasi dan mampu menentukan patokan penilaian sendiri suatu tindakan.

“Itulah kan bang, memang saya sendiri merasakan bahwa dengan bermain game itu harus membutuhkan banyak sekali strategi apalagi game yang awak mainkan kan bang game mobile legend dimana game nya bang kalau mau menang harus menghancurkan tower yang dimiliki team lawan bang. karena mobile legend itu game yang di isi 10 pemain yang nanti nya di bagi menjadi 2 team bang yang akan membuat menjadi 5 vs 5. terus kan bang nanti team tersebut berusaha saling menghancurkan tower.

dan bukan hanya menghancurkan tower saja yang harus dipikirkan bang harus

memikirkan hero nya juga bang yang harus dipilih untuk menjaga tower nya bang. karena kalau sembarangan memilih hero dalam menjaga tower nya yang ada nanti team kita kalah bang. contohnya kan bang di mobile legend itu ada yang namanya hero jenis tank hero ini memiliki daya tahan yang paling kuat jadi di team kita harus memiliki hero dengan jenis yang bisa mengalahkan hero tank itu bang. tapi bang kalau kita mengambil hero tank semua di team kita bang salah juga bang karena nanti kita nggak ada yang punya damage besar buat hancurin tower nya bang karena hero tank nggak punya damage besar bang. sama juga bang kalau kita ambil hero dengan damage yang besar kita pasti kalah juga bang karna hero yang damage nya besar memiliki daya tahan yang paling lemah bang. jadi bang di dalam team harus berpikir juga bang harus seimbang bang cara pemilihan hero nya bang supaya kita bisa menang bang". Intinya bang main game ini kita harus mampu kayak mengembangkan suatu pemikiran supaya kita bisa memenangkan pertandingannya. Atau kayak kita mengerjakan hal yang baru pertama kali kita kerjakan kita harus memikirkan dulu cara pengerjaannya kalau asal dikerjakan kan hasilnya pasti nggak bagus bang. (PP, Komunikasi Personal, Desember 2022).¹

Sejalan dengan perkembangan *game online* tersebut, industri hiburan pada *game online* pun telah berkembang. Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang. Pada dasarnya game memang dirancang untuk tujuan hiburan. Namun bermain *game* juga merupakan suatu sarana sosialisasi. Bermain *game* juga memberikan kesempatan untuk bereksplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar (Sujiono, 2012). Sebagai sebuah sarana untuk bereksplorasi dan belajar, *game* dapat menolong individu untuk mengembangkan kreativitas. Prensky (2001) menyebutkan bahwa pengalaman bermain *game* memberikan kesempatan bagi individu untuk mengembangkan

kreativitas dan kemampuan berpikir kritis. Bagi anak-anak permainan peran

sangat bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas. Menurut para gamer, multiplayer *game* mendorong individu untuk semakin kreatif (Beedle, 2004).

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh peneliti, 32 dari 35 gamer setuju bahwa DOTA 2 juga menolong mereka untuk berpikir kreatif. Dalam bermain *game online* tentunya kita mendapatkan sebuah tantangan yang harus diselesaikan, dimana menyelesaikan masalah yang ada ini terkadang memang dibutuhkan kreativitas di dalamnya.

Para ahli pada umumnya mendefinisikan kreativitas sebagai sebuah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang unik dan berguna (Maltin, 2005). Namun kreativitas tidak hanya berkaitan tentang menciptakan sesuatu hal yang kreatif, melainkan kreativitas juga merupakan kemampuan untuk menyelesaikan sesuatu secara kreatif. Para psikolog kognitif memandang kreativitas sebagai bagian dari pemecahan masalah. Untuk menghasilkan ide - ide kreatif, individu juga melibatkan proses berpikir dan fungsi - fungsi kognitif tertentu (Reed, 2011).

Berdasarkan hasil penelitian Angga Tinova 2013 tentang “ *Game Online Dan Berpikir Kreatif tentang Hubungan Game Online DOTA terhadap Berpikir Kreatif Mahasiswa Di Kelurahan Padang Bulan Medan*. Pada tahun 2012 dipaparkan sebuah kesimpulan bahwa hubungan antara kreatif yang signifikan, semakin sering pemain bermain *game online* maka semakin tinggi nilai berpikir kreatifnya. Menurut Yudha 2013 juga mengatakan pemain *game online DotA* yang bermain dalam kurun waktu yang lama memiliki dampak

positif salah satunya mampu meningkatkan kemampuan berpikir luwes atau Fleksibel.

Bermain *Game online* merupakan salah satu aktivitas yang memberikan kesempatan bagi seseorang untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Salah satunya prinsip yang terdapat dalam permainan adalah *Performance before competence*, artinya dalam permainan setiap orang diberikan kesempatan untuk mencoba. Selain itu *game online* juga memiliki prinsip *Customization*, dimana individu dapat menyelesaikan permasalahan dengan level yang berbeda - beda, sehingga dapat memperoleh kesempatan untuk menyelesaikan permasalahan dengan berbagai cara (Gee, 2005). *Game online* dalam sebuah program sangat bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas, hal ini dikarenakan *game online* memberikan kesempatan bagi individu untuk mengontrol lingkungan yang kompleks dalam bentuk digital (Kalinauskas, 2014).

Dampak kehadiran *game online* memang masih sering menjadi perdebatan. Sebagian peneliti berhasil membuktikan pengaruh buruk bermain *game online*. Sebagian lagi membuktikan bahwa bermain *game online* membawa dampak yang positif. Sekalipun demikian, masyarakat tidak dapat menutup mata melihat fakta bahwa sebagian besar dari generasi muda cukup terlibat dalam dunia *game*. Bagi generasi *gaming*, mempelajari hal-hal baru di dalam *game* lebih menyenangkan dibandingkan hal-hal lain. Sebagaimana dijelaskan sebelumnya keterlibatan di dalam *game* bisa saja memberikan

kontribusi yang positif bagi pemainnya, termasuk pada pemain *game online*. Namun penelitian tentang *game online* masih terbatas, sehingga bukti ilmiah yang menunjukkan dampak *game online* ini bagi pemainnya sangat terbatas. Sekalipun menurut para pemainnya *game online* dapat membuat mereka menjadi lebih kreatif. Berdasarkan uraian diatas disimpulkan berpikir kreatif adalah cara berpikir dengan mendasarkan pada data atau informasi untuk menghasilkan berbagai alternatif penyelesaian masalah dengan penekanan kuantitas, keragaman jawaban secara lancar, luwes, orisinal, rinci, merencanakan atau melaksanakan dan peninjauan ide (Miner, 2013).

Munandar (2009) Kreativitas merupakan kemampuan umum dalam menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan dalam memberikan gagasan atau ide baru yang dapat diterapkan untuk memecahkan sebuah masalah atau kemampuan dalam melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pentingnya dalam berpikir kreatif diungkapkan oleh Ghufron dan Suminta (dalam, Fitriyanto & Sulandari, 2021) dimana bahwa kemampuan berpikir kreatif dapat meningkatkan dalam memahami dan mempertajam bagian dari otak yang berhubungan dengan kemampuan kognitif murni. Ketika kemampuan berpikir kreatif dalam seorang individu berkembang maka akan mengembagkan adanya gagasan-ganasan (ide), menemukan bahwa hubungan yang saling berkaitan, membuat dan memproses imajinasi, serta mempunyai banyak perspektif dalam sebuah

suatu hal atau sebuah peristiwa yang terjadi. Dalam proses berpikir kreatif ini mampu dalam melahirkan hal yang baru dan gagasan baru untuk direalisasikan (Fitriyanto & Sulandari, 2021).

Selain itu menurut Munandar banyak digunakan pula untuk mengembangkan keterampilan berpikir. Taksonomi Bloom Juga mengemukakan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan pola baru yang sesuai dengan kondisi/situasi tertentu dan juga kemampuan mengatasi masalah dengan mengeksplorasi kreativitas diri. Model pembelajaran Bloom, merupakan model pembelajaran yang memungkinkan mengubah proses pembelajaran. Dengan menggunakan Taksonomi Bloom dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memperluas pola berpikir mereka. Taksonomi Bloom terdiri juga dari enam tingkatan perilaku kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sistesis, dan evaluasi.

Tingkat pengetahuan, berkaitan dengan kemampuan untuk mengingat. Pemahaman adalah kemampuan untuk mengingat dan menggunakan informasi tanpa menggunakan dalam situasi baru atau situasi yang berbeda. Menerjemahkan, dan menghitung termasuk tingkat pemahaman. Tingkat keempat adalah analisis meliputi kemampuan untuk memisahkan suatu menjadi komponen – komponen untuk melihat hubungan dari bagian – bagian dan kesesuaiannya. Tingkat kelima dari kemampuan kognitif ini adalah sintesis yaitu kemampuan untuk menggabungkan bagian – bagian menjadi

keseluruhan yang baru. Sintesis ini berkaitan dengan kreativitas karena untuk menggabungkan unsur – unsur informasi menjadi suatu struktur yang sebelumnya tidak diketahui.

Menurut Hurlock (1993) menyatakan bahwa ketika timbulnya sebuah variasi atau perbedaan kreativitas pada setiap individu, hal itu dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti jenis kelamin, status sosial ekonomi, urutan kelahiran, dan intelegensi yang membuat terjadinya ada perbedaan kreativitas pada individu.

Hasil penelitian yang dilakukan Fitriyanto (2021) Jenis kelamin, status ekonomi, dan kategori permainan *game online* tidak berperan terhadap tingkat berpikir kreatif pemain, ketika diukur secara bersamaan. Secara spesifik, kelompok laki-laki dan perempuan juga tidak menunjukkan perbedaan berpikir kreatif pemain. Berbeda dengan kategori status ekonomi, kelompok dengan status ekonomi yang tinggi memiliki tingkat berpikir kreatif yang paling tinggi. Selain itu juga terdapat perbedaan yang signifikan berpikir kreatif yang ditinjau dari kategori permainan. Kelompok yang memainkan game kategori RPG memiliki tingkat berpikir kreatif yang lebih tinggi dibandingkan dengan yang memainkan game simulation.

Kreativitas akan berkembang jika memberikan kesempatan bagi individu untuk mempelajari ide-idenya dan memberikan kesempatan untuk

mencoba gagasan-gagasan imajinatif yang dimilikinya (Munandar, 2009). Memberikan kesempatan bagi individu untuk menemukan sendiri permasalahan dan solusinya sangat penting dalam meningkatkan kreativitas seseorang. Reed (2011) menyatakan bahwa contoh-contoh permasalahan yang dihadapi seseorang sangat bermanfaat untuk menemukan analogi-analogi baru. Hal ini membuktikan bahwa memberikan kesempatan bagi individu untuk memecahkan masalah dapat mendorong kreativitas.

Temuan yang dihasilkan penelitian Alexander E. dkk (2017) Kreativitas dievaluasi bukan dari struktur akhir tetapi dari jumlah ide yang dihasilkan oleh peserta dan dihasilkan baik dalam praktik maupun secara verbal. Setiap peserta berpartisipasi sekali dalam individu dan sekali dalam sesi dyadic; mitra dipilih secara acak. Aktivitas verbal dan operasi digital peserta dengan antarmuka Minecraft direkam menggunakan paket perangkat lunak FastStone Capture. Semua ide yang dihasilkan peserta diklasifikasikan sesuai dengan kriteria berikut: tipe (konseptual, fungsional, selektif, korektif, dan disengaja); tingkat struktur yang diacu oleh ide-ide (keseluruhan struktur, komponen struktur tertentu, atau elemen struktur); dan status ide yang diverbalkan (diimplementasikan atau tidak diimplementasikan).

Hasil menunjukkan bahwa peserta menghasilkan lebih banyak ide secara signifikan dan menghabiskan lebih sedikit waktu untuk membangun struktur yang ditentukan (rumah atau kapal) dalam sesi individu dibandingkan dengan sesi dyadic. Orisinalitas ide-ide mereka diukur oleh dua psikolog

secara independen: kedua ukuran tersebut ternyata mendekati ($r=0,876$); jumlah ide orisinal yang dihasilkan selama sesi individu dan dyadic tidak berbeda secara signifikan. Analisis implementasi ide menunjukkan bahwa, dalam sesi dyadic, peserta menghasilkan ide yang jauh lebih sedikit yang kemudian diimplementasikan.

Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana yang dilakukan Saputra (2016) pada variabel *game online* terhadap kreativitas berpikir anak di kelurahan Kadia Kecamatan Kadia kota Kendari *game online* sangat berpengaruh signifikan terhadap kreativitas berpikir anak di kelurahan Kadia Kecamatan Kadia Kota Kendari, menunjukkan sebuah nilai koefisien determinasi sebesar 0,876 dapat diartikan bahwa sebesar 87,60% ditentukan oleh (X) dan yang lain dipengaruhi oleh variabel lain diluar penelitian. Dimana individu memainkan *game online* seperti point blank dan *game online* clash of clans, akan memberikan dampak terhadap kreativitas si anak (Saputra, 2016).

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, permasalahan yang akan diteliti adalah :

Bagaimana memetakan dinamika kecenderungan kreativitas anak *gamers*?

1.3. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah dalam untuk melakukan pemetaan dinamika aspek kecenderungan kreativitas anak *gamers*

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan ilmiah dan memberi wawasan yang lebih luas bagi wahana perkembangan ilmu Psikologi, khususnya Psikologi Kognitif. Hasil penelitian juga diharapkan dapat digunakan sebagai bahan referensi dalam melakukan penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Memberikan informasi tentang dinamika kecenderungan kreativitas pada populasi anak *gamers*
2. Memberikan informasi bagi masyarakat tentang dinamika kecenderungan kreativitas anak *gamers* sehingga lebih memahami dampak bermain *game online*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Definisi kreativitas

Menurut Munandar (2009) kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal - hal yang baru dan memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi - solusi baru atau ide - ide yang menunjukkan kelancaran, kelenturan dan orisinil dalam berpikir. Secara umum kreativitas didefinisikan sebagai proses dimana seseorang mendapatkan atau menemukan solusi yang baru, berkualitas dan bermanfaat. Hal yang sangat penting dalam menghasilkan produk kreatif adalah kemampuan berpikir divergen. Guilford (1968) menemukan bahwa ada dua berpikir, yaitu konvergen dan divergen. Konvergen adalah cara berpikir mengarah individu untuk berfokus pada satu jawaban yang benar dan divergen cara berpikir individu untuk mencari berbagai alternatif jawaban. Seseorang berpikir divergen mampu berpikir akan mampu menghasilkan produk yang divergen. Kreativitas harus ditandai dengan adanya produk yang divergen atau kebervariasiaan respon individu (Matlin, 2009).

Menurut Makmur (2015) kreativitas adalah adalah sebuah proses dimana yang menuntut keseimbangan dan aplikasi dari ketiga aspek esensial yaitu kecerdasan analis, kreatif dan praktis. Dari ketiga aspek yang

disebutkan digunakan secara kombinatif dan seimbang akan melahirkan kecerdasan kesuksesan. Kreativitas memang tidak dapat dipisahkan dari proses berpikir. Kreativitas adalah suatu aktivitas kognitif yang menghasilkan suatu pandangan yang baru mengenai suatu bentuk permasalahan dan tidak dibatasi pada hasil yang pragmatis (Solso, dkk. 2008).

Jadi disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan suatu penyelesaian terhadap suatu masalah yang tidak hanya unik, tetapi juga berguna melalui sebuah proses berpikir yang melibatkan pemrosesan informasi.

2.2. Faktor yang mempengaruhi kreativitas

Munandar (2009) menjelaskan ada faktor eksternal terhadap kreativitas. Lingkungan yang berperan penting dalam mempengaruhi kreativitas adalah keluarga, sekolah, dan masyarakat. Sikap orang – orang di sekitar dan pola hubungan individu dengan lingkungan memberikan kontribusi terhadap kreativitas anak.

Menurut Hurlock (1993) menyatakan bahwa ketika timbulnya sebuah variasi atau perbedaan kreativitas pada setiap individu, hal itu dipengaruhi oleh beberapa faktor yang membuat terjadinya ada perbedaan kreativitas pada individu. Faktor tersebut diantaranya adalah :

- a. Jenis Kelamin

Salah satu yang menjadi faktor yang membuat perbedaan kreativitas yang terjadi pada individu adalah jenis kelamin, dimana jenis kelamin anak laki-laki menunjukkan kreativitas yang besar daripada seorang anak perempuan

b. Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi cenderung lebih kreatif daripada anak yang berasal dari sosial ekonomi kelompok yang lebih rendah

c. Urutan Kelahiran

Anak dari berbagai urutan kelahiran menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda. Perbedaan ini lebih menekankan pada lingkungan daripada bawaan. anak yang lahir di tengah, lahir belakangan dan anak tunggal mungkin lebih kreatif daripada yang lahir pertama

d. Ukuran Keluarga

Anak dari keluarga kecil cenderung lebih kreatif daripada anak dari keluarga besar.

e. Lingkungan kota dan lingkungan pedesaan

Anak dari lingkungan kota cenderung lebih kreatif daripada anak lingkungan pedesaan karena adanya perbedaan fasilitas yang disediakan.

f. Intelegensi

Setiap anak lebih pandai menunjukkan kreativitas yang besar daripada anak yang kurang pandai.

Maltin (2009) mengatakan bahwa ada hal yang dapat mendorong seseorang untuk memecahkan masalah secara kreatif :

1. Motivasi intrinsik

Jika individu melakukan sesuatu berdasarkan keinginan sendiri, jika akan lebih mungkin untuk menghasilkan sesuatu yang kreatif. Individu akan lebih mampu menghasilkan ide – ide yang kreatif saat mengerjakan pekerjaan – pekerjaan yang mereka sukai.

2. Inkubasi

Kondisi dimana seseorang meninggalkan sejenak pekerjaan yang harus diselesaikan untuk menemukan pemecahan yang kreatif. Solusinya untuk suatu permasalahan terkadang justru muncul saat meninggalkan permasalahan tersebut.

2.3. Aspek – Aspek Berpikir Kreatif

Menurut Munandar (2009) menjelaskan ciri - ciri kemampuan berpikir kreatif sebagai berikut:

1. Keterampilan berpikir lancar
 - a. Mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah atau pertanyaan.
 - b. Memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal.
 - c. selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
2. Keterampilan berpikir luwes (Fleksibel)
 - a. Menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi.
 - b. Dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda - beda.
 - c. Mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda - beda.
 - d. Mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
3. Keterampilan berpikir rasional
 - a. Mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik.
 - b. Memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri.
 - c. Mampu membuat kombinasi - kombinasi yang tidak lazim dari bagian - bagian atau unsur - unsur.

4. Keterampilan memperinci atau mengelaborasi
 - a. mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk
 - b. Menambahkan atau memerinci detil - detil dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.
5. Keterampilan menilai (mengevaluasi)
 - a. Menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, atau suatu tindakan bijaksana.
 - b. Mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka

2.4. Pengukur Kreativitas

Mengukur kreativitas termasuk salah satu hal yang rumit. dalam penelitian tentang kreativitas biasanya penelitian menggunakan dua pendekatan untuk mengukur kreativitas biasanya diukur menggunakan *divergent thinking test* atau kemampuan berpikir divergen. hal ini didasarkan pada pendapat Guilford yang mengatakan bahwa seseorang yang mampu berpikir kreatif adalah mereka yang mampu berpikir secara divergen. selain mengukur kemampuan berpikir kreatif, peneliti juga mengukur kreativitas berdasarkan karakteristik individu kreatif. individu kreatif diyakini akan menyenangi hal - hal yang kreatif pula. Beberapa alat tes yang menggunakan pendekatan ini adalah; *Attitude and Interest*

Inventories, Personality Inventory, dan Biographical Inventories and Self-Reports of Creative Activities.

2.5. Definisi *Game online*

Sebuah *game online* adalah permainan video yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, menggunakan komputer pribadi atau konsol video game. Jaringan ini biasanya internet atau teknologi setara, tetapi game selalu digunakan apapun teknologi yang saat ini: modem sebelum Internet, dan keras kabel terminal sebelum modem. Perluasan *game online* telah mencerminkan keseluruhan perluasan jaringan komputer dari jaringan lokal kecil ke internet dan pertumbuhan akses internet itu sendiri. *Game online* dapat berkisar dari yang sederhana lingkungan berbasis teks grafis game menggabungkan kompleks dan dunia maya dihuni oleh banyak pemain secara bersamaan. Banyak permainan online terkait komunitas online, membuat *game online* suatu bentuk kegiatan sosial di luar permainan pemain tunggal. *Game online* adalah teknologi daripada genre, sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama daripada pola tertentu gameplay. *Game online* yang dimainkan selama beberapa bentuk jaringan komputer, biasanya pada internet. Salah satu keuntungan dari *game online* adalah kemampuan untuk terhubung ke permainan multiplayer, meskipun single-player *game online* yang cukup umum juga. Keuntungan kedua dari *game*

online adalah bahwa persentase besar dari permainan tidak memerlukan pembayaran. Juga ketiga yang perlu diperhatikan adalah ketersediaan berbagai jenis permainan untuk semua jenis pemain game.

2.6. Jenis-Jenis *Game online*

Game online merupakan salah satu jenis permainan komputer yang memanfaatkan media jaringan komputer baik berupa LAN atau internet. Biasanya *game online* disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. *Game online* memiliki jenis yang banyak, mulai dari permainan sederhana berbasis teks sampai permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Untuk lebih jelasnya berikut ini adalah jenis-jenis *game online* berdasarkan jenis permainan:

1. Massively Multiplayer Online Firstperson shooter games (MMOFPS)

Game online jenis ini mengambil sudut pandang orang pertama sehingga seolah-olah pemain berada dalam permainan tersebut dalam sudut pandang tokoh karakter yang dimainkan, dimana setiap tokoh memiliki kemampuan yang berbeda dalam tingkat akurasi, refleks, dan lainnya. Permainan ini dapat melibatkan banyak orang dan biasanya permainan ini mengambil setting peperangan dengan senjata - senjata

militer. Contoh permainan jenis ini antara lain Counter Strike, Call of Duty, Point Blank, Quake, Blood, Unreal.

2. Massively Multiplayer Online Realtime strategy games (MMORTS)
Game jenis ini menekankan kepada kehebatan strategi pemainnya. Permainan ini memiliki ciri khas dimana pemain harus mengatur strategi permainan. Dalam RTS, tema permainan bisa berupa sejarah (misalnya seri Age of Empires), fantasi (misalnya Warcraft), dan fiksi ilmiah (misalnya Star Wars)
3. Massively Multiplayer Online Roleplaying games (MMORPG) Game jenis ini biasanya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. RPG biasanya lebih mengarah ke kolaborasi sosial daripada kompetisi. Pada umumnya dalam RPG, para pemain tergabung dalam satu kelompok. Contoh dari genre permainan ini Ragnarok Online, The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar, Final Fantasy, DotA.
4. Cross-platform online play Jenis ini dapat dimainkan secara online dengan perangkat yang berbeda. Saat ini mesin permainan konsol (console games) mulai berkembang menjadi seperti komputer yang dilengkapi dengan jaringan sumber terbuka (open source networks), seperti Dreamcast, PlayStation 2, dan Xbox yang memiliki fungsi online. misalnya Need for Speed Underground, yang dapat dimainkan secara online dari PC maupun Xbox 360.

5. Massively Multiplayer Online Browser Game Game jenis ini dimainkan pada browser seperti Mozilla Firefox, Opera, atau Internet Explorer. Game sederhana dengan pemain tunggal dapat dimainkan dengan browser melalui HTML dan teknologi scripting HTML (JavaScript, ASP, PHP, MySQL). Perkembangan teknologi grafik berbasis web seperti Flash dan Java menghasilkan permainan yang dikenal dengan “Flash games” atau “Java games” yang menjadi sangat populer. Permainan sederhana seperti PacMan bahkan dibuat ulang menggunakan pengaya (plugin) pada sebuah halaman web. Browser games yang baru menggunakan teknologi web seperti Ajax yang memungkinkan adanya interaksi multiplayer.
6. Simulation games Game jenis ini bertujuan untuk memberi pengalaman melalui simulasi. Ada beberapa jenis permainan simulasi, di antaranya life-simulation games, construction and management simulation games, dan vehicle simulation. Pada lifesimulation games, pemain bertanggung jawab atas sebuah tokoh atau karakter dan memenuhi kebutuhan tokoh selayaknya kehidupan nyata, namun dalam ranah virtual. Karakter memiliki kebutuhan dan kehidupan layaknya manusia, seperti kegiatan bekerja, bersosialisasi, makan, belanja, dan sebagainya. Biasanya, karakter ini hidup dalam sebuah dunia virtual yang dipenuhi oleh karakter-karakter yang dimainkan pemain lainnya. Contoh permainannya adalah Second Life.

7. Massively multiplayer online games (MMOG) Pemain bermain dalam dunia yang skalanya besar (>100 pemain), di mana setiap pemain dapat berinteraksi langsung seperti halnya dunia nyata. MMOG muncul seiring dengan perkembangan akses internet broadband di negara maju, sehingga memungkinkan ratusan, bahkan ribuan pemain untuk bermain bersama-sama. MMOG sendiri memiliki banyak jenis seperti: a. MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) b. MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy) c. MMOFPS (Massively Multiplayer Online FirstPerson Shooter) d. MMOSG (Massively Multiplayer Online Social Game).

2.7. Jenis – Jenis *Gamers*

Tidak semua pemain *game online* bermain dengan frekuensi yang sama. Frome 2003 membedakan *gamers* berdasarkan intensitas bermain ke dalam tiga kelompok, yaitu:

1. *Regular gamers*

Kelompok ini adalah individu – individu yang bermain *game online* beberapa kali sehari atau setiap hari.

2. *Casual gamers*

Kelompok individu – individu yang bermain *game online* di akhir pekan saja atau sekali sampai dua kali dalam seminggu.

3. *Non gamers*

Kelompok individu yang pernah bermain tapi tidak menuruskannya lagi atau pernah bermain tapi tidak dilakukannya secara rutin.

Selain itu bermain *game* menurut Brainbridge (2010) mengajarkan pemain kebiasaan untuk berpikir apalagi dalam menyusun strategi dalam untuk bereksplorasi dan kreativitas. Steinkuehler (2006) mengatakan bermain *game MMORPG dan MOBA* juga memberikan kesempatan bagi pemain untuk saling berbagi pemikiran karena dalam masalah tidak dapat diselesaikan dengan satu pemikiran saja dan harus membutuhkan kesempatan untuk bekerjasama satu sama lain.

2.8. Memetakan Dinamika Kreativitas anak *Gamers*

Perkembangan teknologi yang begitu pesat membuat masyarakat untuk lebih banyak menghabiskan waktu bermain internet. Salah satu aktivitas yang dilakukan masyarakat melalui internet adalah bermain *game online*. Bermain *game* mengajarkan pemain dengan kebiasaan untuk berpikir, termasuk untuk strategi untuk bereksplorasi dan kreativitas (Brainbridge, 2010).

Nickerson (2009) mengatakan bahwa untuk bisa mengembangkan kreativitas, setiap individu harus terlibat secara langsung dalam aktivitas pemecahan masalah agar melatih kemampuan dalam memecahkan

masalah. Hal ini dikarenakan *game* memiliki prinsip *customization*, dimana *game* menyajikan permasalahan dalam tingkat atau level yang berbeda – beda sehingga dapat melatih pemainannya dan bisa menyelesaikannya. Selain itu *game* juga memberikan kesempatan bagi setiap individu untuk bisa berkompetisi. Kompetisi merupakan hal yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas karena melalui kompetisi individu dapat mengevaluasi kemampuan dalam memecahkan masalah.

MMORPG dan MOBA merupakan salah satu jenis golongan *game* strategi dan petualangan. Permainan yang melibatkan strategi dan pemecahan masalah dan *MMORPG dan MOBA* juga tergolong kedalam jenis *action-adventure game* pemain memberikan kemampuan bagi individu untuk melatih pemecahan masalah. Berdasarkan uraian diatas dapat dilihat bahwa aktivitas pemecahan masalah bermanfaat dalam mengembangkan kreativitas seseorang, sehingga *MMORPG dan MOBA* dapat bermanfaat untuk mengembangkan kreativitas.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Identifikasi Variabel Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, deskriptif. Metode penelitian deskriptif digunakan untuk menyelidiki pemikiran, pendapat, dan perasaan orang. Metode yang dapat dilakukan untuk melakukan penelitian deskriptif adalah penelitian skala likert. Dalam penelitian ini metode skala likert yang akan digunakan adalah metode pengumpulan data kuesioner. Metode kuesioner dapat dilakukan menggunakan alat bantu untuk mendapatkan informasi tentang suatu populasi (Sugiyono, 2017). Metode skala likert dapat bersifat spesifik dan terbatas dalam cakupannya. Artinya dalam penelitian pengumpulan data kuesioner dapat membatasi penyelidikannya sesuai dengan kebutuhan penelitian (Shaughnessy, dkk 2012).

Penelitian ini dilakukan untuk memetakan dinamika kreativitas anak *gamers*. Sesuai dengan tujuan penelitian tersebut penelitian ini termasuk jenis penelitian kuantitatif deskriptif. Metode yang akan digunakan adalah metode skala likert.

3. 2 Definisi Operasional Variabel Penelitian

Adapun variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah memetakan dinamika kecenderungan kreativitas anak *gamers*.

3.2.1. Kecenderungan Kreativitas

Kecenderungan kreativitas adalah merupakan potensi kemampuan untuk melihat dan memikirkan hal - hal yang baru dan memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi - solusi baru atau ide – ide seseorang dengan pola kecenderungan kreativitas memiliki kemampuan orisinil dalam berpikir. tetapi juga berguna melalui sebuah proses berpikir yang melibatkan pemrosesan informasi. Kemampuan berpikir kreatif dilihat dari kemampuan individu untuk menghasilkan banyak ide yang bervariasi, original dan mampu mengembangkan serta menuangkannya secara terperinci. Pengambilan instrumen angket mengenai Kecenderungan Kreativitas dengan lima pilihan alternatif jawaban yang disajikan dalam bentuk *checklist* dengan menggunakan *skala likert*. Penelitian dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif yaitu untuk melakukan pengembangan alat ukur pada instrumen Kecenderungan Kreativitas pada *Gamers* pada aspek Kreativitas, Serta mengetahui nilai validitas, reliabilitas dan kualitas dari item yang khususnya mengukur kreativitas: Kreativitas Berpikir Lancar, Ketrampilan Berpikir Luwes (Fleksiel), Ketrampilan Berpikir Rasional, Keterampilan Memperinci atau

Mengelaborasi, dan Keterampilan Menilai (Mengevaluasi). Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang tentang fenomena sosial (Deni Dermawan 2013).

3.2.2 Subjek Penelitian

Populasi adalah salah satu hal yang esensial dan perlu mendapatkan perhatian dengan saksama apabila peneliti ingin menyimpulkan sesuatu hasil yang dapat dipercaya dan tepat guna untuk daerah atau objek penelitian (Yusuf, 2014). Dimana subjek dalam penelitian ini sesuai dengan karakteristik yang digunakan yaitu :

1. Remaja yang berusia 16 – 24 tahun
2. Aktif bermain *game online MMORPG* dan *MOBA*
3. Berdomisili di Kota Medan

Pada prosedur pemilihan subjek penelitian di dasarkan dengan kepemilikan aktif dalam bermain *game online (MMORPG dan MOBA)*.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1. Populasi

Menurut Sugioyono (2016) definisi populasi dalam penelitian dalam suatu wilayah yang meliputi karakteristik dan kualitas sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek yang hendak diteliti untuk dipelajari dan dibuat kesimpulannya. Berdasarkan pengertian diatas, maka dalam penelitian yang menjadi subjek populasi penelitian adalah *gamers* dengan rentang usia 16-24 tahun yang berdomisili di kota Medan.

Sesuai data dilangsir dari badan pusat statistik kota Medan pada tahun 2022. Total populasi *gamers* dengan rentang usia 16 – 24 tahun adalah 125 orang dari jumlah populasi tersebut dapat dihitung sampel nya dengan *G*Power 3.1.97*.

3.3.2. Sampel

Menurut Sugiyono (2016) sampel penelitian didefinisikan sebagai bagian dari populasi penelitian yang memiliki kualitas dan karakteristik yang sama dengan kualitas dan karakteristik populasi penelitina tersebut. Adapun teknik sampling dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan salah satu teknik *non-probability* sampling yaitu *Incidental sampling* yang merupakan teknik penentuan sampel berdasarkan kebetulan, yaitu siapa saja yang secara kebetulan bertemu dengan penelitian dan dipandang memiliki kecocokan dengan sumber data. Dengan teknik ini, individu yang

akan menjadi sampel adalah individu – individu yang dapat ditemukan oleh peneliti (Sugiyono, 2016). Adapun jumlah sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan rumus *G*Power 3.1.9.7*.

Dalam panduan manual *G*Power 3.1.9.7 (2020)* dijelaskan bahwasanya *G*Power 3.1.9.7* merupakan program perangkat lunak atau *software* untuk menghitung analisis daya statistik untuk berbagai macam uji statistik seperti uji t, uji F, dan beberapa uji statistik lainnya dengan *effect size* yang kemudian hasil analisis ditampilkan secara grafis. Pada perhitungan jumlah sample penelitian dengan menggunakan *G*Power 3.1.9.7* yang diperoleh merupakan sampel minimal pada uji statistik yang didasarkan pada jurnal penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rino Saputra (2016) dengan *effect size* sebesar 0,876, nilai *alpha* signifikansi sebesar 0,05 dan beta sebesar 0,876 sehingga didapatkan jumlah sampel yang di perlukan dalam penelitian ini yaitu minimal sebanyak 28 orang. Namun dalam proses pengolahan data, hasil, yang diperoleh data tidak berdistribusi normal. Menurut Azwar (2006) agar data penelitian dapat berdistribusi normal, maka peneliti menambah jumlah sampel penelitian, sehingga peneliti memperoleh total sebanyak 125 orang responden penelitian yang merupakan *gamers* di kota Medan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data suatu proses awal sampai dengan data yang diperlukan dalam penelitian dianalisis, kemudian disimpulkan. Mengingat data variable sangat dibutuhkan dalam penelitian ini. Dengan pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dimana data tersebut harus dapat dipercaya. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah skala kreativitas

3.4.1 Alat Ukur

Untuk mengukur data yang tepat dan sesuai dengan variabel yang di teliti maka dibuat skala psikologi yang dikembangkan dari definisi operasional tentang variabel yang menjadi focus penelitian, yaitu skala kecenderungan kreativitas. Tahap selanjutnya akan dilakukan penilaian atau skoring pada skala tersebut

3.4.2 Alat ukur Kreativitas

Variabel kecenderungan kreativitas diungkapkan dengan menggunakan skala yang dibuat dan disusun berdasarkan teori Munandar (2009). Model skala kreativitas ini menggunakan model skala likert yang dibuat empat pilihan jawaban dan menghilangkan jawaban netral. Hal ini dilakukan untuk menghindari jawaban subjek yang mengelompok.

Penyusunan instrument angket atau kuesioner mengenai memetakan dinamika kecenderungan Kreativitas Anak *Gamer* disajikan dalam bentuk *Checklist* dengan menggunakan *Skala Likert*. *Skala likert* memiliki dua bentuk pernyataan, yaitu: pernyataan positif dan pernyataan negatif. Dalam *skala likert* alternatif jawabannya adalah Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Skor untuk pernyataan positif adalah SS=4, S=3, TS=2, dan STS=1 sedangkan skor untuk pernyataan negatif adalah SS=1, S=2, TS=3, STS=4.

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, maka alat ukur yang akan digunakan harus diujicobakan (*try out*) terlebih dahulu dengan tujuan untuk memperbolehkan aitem – aitem yang layak dapat digunakan sebagai alat ukur dalam penelitian.

3.5 Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini akan dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik Univariat dari Sugiyono (Notoatmodjo, 2012). Data dari pengukuran dinamika kecenderungan kreativitas yang di peroleh dari skala likert dan discoring dengan menggunakan bantuan SPSS. Analisis data ini dimaksud untuk menjawab rumusan masalah mengenai pemetaan dinamika aspek kreativitas anak *gamers*.