

Gambaran Kreativitas Atlet Catur (Studi Kasus Tentang Kreativitas Atlet Catur)

Tanti Susilarini
Universitas Persada Indonesia Y.A.I.
Jl. Diponegoro No. 74, Jakarta Pusat, Indonesia
E-mail: tanti.gestalt@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui gambaran kreativitas pada atlet catur SCUA. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pengambilan sampel yang digunakan adalah tiga subjek dengan kriteria tertentu yang dianggap mewakili kelompok dari fenomena yang diteliti. Subjek adalah atlet catur yang telah/pernah mengikuti perlombaan/kejuaraan baik laki ataupun perempuan yang berusia 10-12th. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan tes psikologi. Data tersebut dianalisa dengan menelaah seluruh data yang tersedia dari berbagai sumber, kemudian direduksi dan diperiksa keabsahannya. Berdasarkan analisis data, hasil penelitian menunjukkan bahwa pada individu atlet catur terlihat memiliki kreativitas sangat baik, terutama dalam pola berpikirnya, namun demikian antara kreativitas verbal dan figural, berdasarkan hasil yang ada menunjukkan bahwa atlet catur memiliki pola kreativitas figural yang lebih baik dibandingkan dengan kreativitas verbalnya walaupun kreativitas verbalnya tidak bisa dikatakan rendah juga, dalam arti bahwa pola pikir atlet catur lebih kearah tindakan nyata, jauh lebih praktis dibandingkan dengan pola pikir teoritis.

Kata kunci : Kreativitas, Catur

ABSTRACT

The purpose of this research is to get the creativity depicted on SCUA chess athletes. In this research the methods used are qualitative research methods with a case study approach. The sampling taken that was used were three subjects with certain criteria that were thought to represent a group of studied phenomena. The subject is a chess player who has entered a race for both men and women in the age of 10-12th. Data-gathering techniques in this study using interviews, observation and psychological tests. It was analyzed by reviewing all the available data from various sources, and then being reduced and examined validity. Based on data analysis, research shows that the individual checkers seem to have very good creativity, especially in their thinking patterns, and yet, between verbal and figural creativity, based on the results suggests that the chess player has a better pattern of figural creativity than the verbal, though not so much low, In the sense that the chess player's mindset is more practical than the theoretical mindset.

Key Word : Creativity, Catur

PENDAHULUAN

Kreativitas menurut Renzulli (dalam S.C. Utami Munandar, 2002) mengatakan bahwa kreativitas merupakan daya cipta yang memungkinkan memunculkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi serta dalam semua bidang usaha lainnya.

Pada dasarnya setiap individu mempunyai potensi untuk memiliki sikap kreatif walaupun masing-masing berbeda satu sama lain. Bakat kreatif dimiliki oleh semua individu tanpa pandang bulu dan yang lebih penting lagi ditinjau dari pendidikan baik formal ataupun in formal adalah bahwa bakat tersebut dapatlah ditingkatkan dengan baik jika memang diasah serta dilatih sejak dini, tidak terkecuali pada atlet catur. Dalam hal ini permainan catur dianggap sebagai permainan yang bisa dikatakan melatih kognitif individu untuk mempergunakan serta mengembangkan pola pikirnya menjadi jauh lebih baik melalui latihan-latihan secara berkala sejak dini.

Permainan catur diprediksikan akan mampu mengajarkan hal yang dibutuhkan anak sejak dini.. Berdasarkan fenomena tersebut diatas, maka penulis tertarik untuk meneliti gambaran kreativitas pada atlet catur (anak yang mengikuti pelatihan catur lebih dari 2 tahun di sekolah catur Utut Adianto Jakarta).

KREATIVITAS

Utami Munandar (1992) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan dan orisinalitas dalam berpikir serta kemampuan untuk mengelaborasi dengan gagasan, prakarsa (ide) dan imajinasi, sehingga untuk merangsang munculnya gagasan, ide maupun imajinasi anak, perlu

dibangkitkan rasa ingin tahu untuk mengenal segala sesuatunya. Sependapat dengan Utami Munandar, Guilford (dalam S.C. Utami Munandar, 1992) mengatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melihat bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu masalah. Lebih lanjut dikatakan pula bahwa dalam membahas kreativitas, maka dibedakan antara pemikiran divergen dan konvergen.

Ciri-ciri Kreativitas

Kreativitas pada dasarnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut (dalam Utami Munandar, 1992):

- a. Ketrampilan berpikir lancar
- b. Ketrampilan berpikir luwes (fleksibel)
- c. Ketrampilan memperinci (mengelaborasi)
- d. Ketrampilan menilai (mengevaluasi)

Sedangkan menurut Torrance (dalam Moh. Ali dan Moh. Asrori, 2006) ciri-ciri kreativitas adalah memiliki rasa ingin tahu yang besar, tekun dan tidak mudah bosan, percaya diri dan mandiri, merasa tertantang oleh kemajemukan dan kompleksitas, berani mengambil resiko serta berpikir divergen.

Faktor yang mempengaruhi kreativitas

Menurut Utami Munandar (1992) factor-faktor yang mempengaruhi kreativitas adalah : a.usia, b.tingkat pendidikan orang tua, c. tersedianya fasilitas serta d. adanya penggunaan waktu luang.

Catur

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, catur adalah permainan yang dilakukan oleh dua orang, yang dilengkapi dengan buah catur sebanyak 16 buah berwarna hitam dan putih.

Manfaat Permainan Catur

Manfaat permainan catur diantaranya adalah (buzzgroup.wordpress.com):

1. Catur dapat meningkatkan daya konsentrasi
2. Catur dapat mengembangkan pemikiran yang logis, sebab memerlukan strategi
3. Catur dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas
4. Catur mengajarkan individu untuk menjadi mandiri
5. Catur dapat mengembangkan kemampuan untuk memprediksi segala kemungkinan
6. Catur mengilhami motivasi diri.
7. Catur sangat berhubungan erat dengan sains, teknologi, psikologi serta membuka wawasan dunia.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini, untuk mendapatkan gambaran yang menyeluruh dan mendalam tentang kreativitas atlet catur maka digunakan pendekatan kualitatif beserta studi kasus. Kristi Poerwandari (2005) menyatakan bahwa penelitian kualitatif menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti transkrip wawancara, catatan lapangan, gambar, foto, rekaman video dan lain sebagainya. Penelitian kualitatif mencoba menerjemahkan pandangan-pandangan dasar interpretif dan fenomenologis.

Prosedur Penentuan Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah atlet catur yang telah berlatih sejak usia kanak-kanak. Untuk itu, penulis menetapkan karakteristik subjek yang akan dijadikan sampel penelitian sebagai berikut :

- a. Berusia 10-12 tahun
- b. Telah mengikuti pelatihan catur minimal 2 tahun

Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua cara pengumpulan data, diantaranya adalah wawancara dan observasi serta menggunakan triangulasi (Patton dalam Moleong, 2007).

ANALISA HASIL PENELITIAN

Terdapat tiga subyek penelitian dalam penelitian ini, yaitu M, Z dan C. Subyek M berusia 16th berjenis kelamin perempuan, merupakan Grand Master wanita termuda didunia. Interview pada M dilaksanakan pada tanggal 15 September 2013 jam 15.30 – 16.30 dan tanggal 22 September 2013 jam 14.15 – 15.00 di gedung KONI Jakarta Pusat. Menurut M dirinya bukan orang yang kreatif karena sehari-hari waktunya banyak dihabiskan di tempat pelatihan dan sekolah sehingga malas untuk mencari ide lagi, namun pernah juga saat temannya ulang tahun M menuliskan dan menggambar gambar yang unik-unik untuk temannya.

Z berusia 14th berjenis kelamin wanita. Interview dilaksanakan pada tanggal 5 Okt 2013 jam 14.00 – 14.40 dan tanggal 10 Okt 2013 jam 18.30 – 20.00 di sekolah catur Utut Adianto - Sunter. Sejak TK Z sudah belajar catur dari ayahnya namun baru fokus semenjak bergabung di sekolah catur 2 tahun yang lalu. Z tertarik dengan catur karena menurutnya catur itu unik. Sejak SD pun Z sudah sering ditunjuk sebagai

perwakilan sekolah untuk perlombaan catur dan selalu menang. Namun untuk prestasi yang paling berharga adalah saat menjuarai Kejurda DKI sebagai juara pertama beberapa bulan yang lalu. Menurut pengakuan Z dirinya tergolong anak yang kreatif, Z mampu menyelesaikan masalah yang dihadapi dengan berbagai cara dan mampu menciptakan hal-hal yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Z juga merupakan sosok yang humoris, rasa ingin tahunya besar dan suka akan hal-hal yang baru. Menurutnya hidup kreatif itu penting untuk menemukan pilihan yang terbaik dari yang baik. Z selalu berusaha untuk mengeluarkan ide-ide yang dimilikinya yang mungkin tidak terpikirkan oleh orang lain. Kreativitas Z juga semakin terasah semenjak semakin menguasai catur, langkah-langkah catur yang bervariasi mengajarkan Z bagaimana berpikir dari segala sudut dan berfokus mendapatkan jurus-jurus terbaik untuk memenangkan sebuah pertandingan. Rasa ingin tahunya yang besar membuatnya senang berada ditengah teman-temannya dengan demikian Z berharap mendapat wawasan baru atau hal-hal baru dari orang-orang sekelilingnya, bukan hanya itu saja Z juga senang mengeksplorasi sendiri dengan mencari tau dari internet. Kesukaannya berada dilingkungan yang baru membuatnya mudah mendapatkan pengalaman-pengalaman baru, teman-teman yang baru serta tantangan yang baru pula. Z menuturkan bahwa dirinya senang jika dipuji saat berprestasi namun tidak larut dalam pujian tersebut, dirinya berusaha tetap rendah hati dan menganggap pujian tersebut merupakan pengingat untuk tetap mempertahankan prestasinya bahkan dapat lebih baik lagi.

C laki-laki berusia 12th. C. Interview dilaksanakan pada Tanggal 2 Nov 2013 jam 11.00 – 12.45 bertempat

di SCUA – Sunter. C merupakan anak bungsu dari 2 bersaudara. Perawakannya kurus berkacamata dan tidak terlalu banyak bicara. Jawaban yang diberikan juga tidak panjang, selalu menjawab hanya ke inti persoalan. Awal ketertarikan C pada catur saat masih duduk di kelas 2 SD, saat istirahat atau pulang sekolah sering melihat kakak kelasnya bermain catur.

PEMBAHASAN

1. Gambaran Kreativitas

Subyek M tidak menunjukkan kreativitas berupa ide maupun membuat sesuatu produk yang bersifat original. Kekreatifan M hanya terlihat saat bermain catur, M mampu menjalankan langkah-langkah bidak dengan berbagai variasi yang sulit ditebak oleh lawan main. Tanpa kreativitas yang tinggi sulit bagi seorang pemain catur untuk memenangkan perlombaan apalagi perlombaan tingkat dunia.

Pada subyek Z kreativitasnya terlihat pada seringnya membuat majalah dinding, ide-ide yang dimiliki selalu baru dan kemampuannya dalam membuat humor-humor segar mampu membuat teman-temannya tertawa. Dalam bermain catur tentunya kreativitas yang telah didapatkan dalam pelatihan yang telah diikuti Z sangat membantu saat berlomba. Walaupun saat ini Z baru memenangkan kejuaraan tingkat DKI Jakarta hal ini sudah membuktikan bahwa Z kreatif dalam menjalankan setiap langkah dengan focus dan maximal.

Pada subyek C kreativitasnya sudah kelihatan sejak kelas 3 SD, C mampu menciptakan aneka pesawat dari kertas yang merupakan pemikiran secara original dan menjual berbagai kartu kepada teman-temannya. Kegiatan science dan robotic yang diikuti C

semakin membuatnya kreatif. Tdk jarang C membuat berbagai percobaan untuk memenuhi rasa ingin tahunya yang besar. Pelatihan catur yang diikuti C lebih dari 3 tahun membuatnya jauh lebih kreatif.

2. Dampak Kreativitas

Adapun dampak kreativitas pada M adalah kepiawaiannya menjalankan bidak catur dengan berbagai cara, sulit bagi lawan untuk menebak langkah apa yang akan dijalankan M sehingga prestasi demi prestasi berhasil diraih M. Dalam kehidupan sehari-harinya dampak kreativitas tersebut terlihat pada kemampuan M mengurus dirinya secara mandiri ditengah-tengah jadwal yang padat, mempergunakan waktu luangnya bersama keluarga dan teman-teman, berani menghadapi permasalahan dan menyelesaikannya dengan baik.

Dampak kreativitas pada Z yaitu mampu menghasilkan tulisan-tulisan di majalah dinding, ide-ide baru membuat sesuatu di sekolah, membantu teman memecahkan masalah dan mengetahui apa yang menjadi keinginannya dan bagaimana untuk mencapainya. Z juga tumbuh menjadi pribadi yang berani menghadapi tantangan dengan mengikuti berbagai kegiatan dan menargetkan untuk sukses pada bidang yang diikutinya tersebut.

Sedangkan pada C dampak kreativitasnya yakni terpilih mengikuti discovery club disekolah yaitu suatu club yang bertujuan melakukan

berbagai percobaan science bagi siswa-siswa yang berprestasi dan berminat di bidang science. Cara berfikir C yang divergen juga membuatnya mampu melihat dari berbagai sisi. Hal ini sangat membantu C untuk memahami berbagai hal. Kadangkala C juga mampu menghasilkan uang dari barang-barang yang dijualnya. Wawasannya yang luas menjadikan C dapat memberi saran dan masukan kepada teman, guru dan keluarga tentang banyak hal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui pengambilan data alat tes TKV (Tes Kreativitas Vigural) dan TKF (Tes Kreativitas Figural) terlihat bahwa secara keseluruhan kreativitas subyek yang ada menunjukkan hasil bahwa kreativitas verbal yang dimilikinya lebih rendah jika dibandingkan dengan kreativitas figuralnya, walaupun tidak bisa dikatakan rendah juga. Untuk Subyek M berdasarkan hasil olah data menggunakan alat tes kreativitas didapat hasil rendah untuk kreativitas verbalnya dan high average untuk kreativitas figuralnya. Sementara itu untuk Subyek Z, didapat hasil rendah untuk kreativitas verbalnya dan average untuk kreativitas figuralnya. Sedangkan untuk Subyek C, berdasarkan hasil olah data menggunakan alat tes kreativitas didapat hasil Average untuk kreativitas verbalnya dan Very Superior untuk kreativitas figuralnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Lexy J. Moleong . 2007. *Metode Penelitian Kualitatif edisi revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Matsuhashi, Y., dkk, 1988. *Journal Adolescent Health Care* Volume 10, (1988): 409-412. Dipublikasikan [online]

- http://www.ancpr.com/effects_of_fatherlessness_on_chi.htm. Diakses pada 3 Mei 2013.
- Nur M. Gurfon & Rini Risnawita. 2012. *Teori-Teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.

- Papalia, Diane E, Olds Sally Wendkos and Feldman Ruth Duskin. 2009. *Human Development Buku ke-1 (edisi ke-10)*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Rekers, G. 1986. *Journal of Family and Culture*, Volume 2, No. 3 (Autumn, 1986): 8-31. Dipublikasikan [online] http://www.ancpr.com/effects_of_fatherlessness_on_chi.htm. Diakses pada 3 Mei 2013.
- Save M. Dagon. 1990. *Psikologi Keluarga (Peran Ayah dalam Keluarga)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sri Muliati Abdullah. 2010. *Studi Eksplorasi Tentang Peran Ayah dalam Pengasuhan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Universitas Mercubuana.
- Teachman, Jay D. 2004. *The Childhood Living Arrangements of Children and the Characteristics of Their Marriages*. *Journal of Family Issues* Volume 25 (January 2004): 86-111. Dipublikasikan [online] http://www.fatherhood.org/media/consequences_of_father_absence_statistics. Diakses 3 Mei 2013.
- Wakerman, E. (tanpa tahun). *Father Loss: Daughters Discuss the Man that Got Away*. (Garden City, N.Y.: Doubleday. Dipublikasikan [online] http://www.ancpr.com/effects_of_fatherlessness_on_chi.htm. Diakses pada 3 Mei 2013.
- Wesye M. Nangoy, Jovan R. Basir & Zusje W.M Warou. 2010. *Konsep Diri Remaja*. Manado: Universitas Negeri Manado.
- Williams, Ray . *The decline of fatherhood and the male identity crisis*. Dipublikasikan pada 19 Juni 2011 oleh Ray Williams dalam Wired for Success. [online] Diakses 8 Februari 2013.