



# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Catur dikenal sebagai olahraga otak papan strategi yang mewajibkan kita berfikir dan menyusun strategi. Dari banyaknya olahraga yang ada, catur merupakan salah satu olahraga yang sangat murah dan mudah ditemukan. Dengan harga 30rbu saja, kita bisa bermain catur. Namun berbanding terbalik dengan media pembelajaran dasar buku catur yang susah ditemukan. Menurut Heri Darmanto (2008) buku merupakan salah satu sarana yang bermanfaat untuk belajar catur. Banyak buku berbahasa inggris sudah banyak dan bagus, seperti buku Informatir, BCO dan ECO. Tetapi buku catur yang berbahasa indonesia masih sangat sedikit. Buku catur pun kebanyakan berisikan notasi notasi rumit gabungan angka dan huruf yang melelahkan mata. menjadikan seseorang hanya memahami cara bermain catur saja, itu pun dari mengamati, atau diajari secara konvensional oleh seseorang. Catur tidak pernah kehabisan peminat, namun bukan merupakan peminat dengan angka yang besar pula. Terlihat dari anak mudanya saja yang enggan dan bahkan tidak tertarik dengan catur. kurangnya literasi catur dari masyarakat sendiri, yang menutup jalan menuju ketertarikan terhadap catur. Adapun saat ini sisilain dari catur di Indonesia yaitu bisa ditemukan di beberapa kegiatan masyarakat seperti di pasar, di pos ronda, di kegiatan sekolah. Pemain amatir lebih banyak kita jumpai.

Padahal catur memiliki manfaat yang baik diantaranya yaitu meningkatkan konsentrasi, melatih daya ingat, melatih perencanaan/ strategi, meningkatkan

kecerdasan otak, melatih untuk memecahkan masalah, meningkatkan krestivitas, meningkatkan IQ, merangsang pertumbuhan otak, mencegah penyakit Alzheimer. Menurut sala, burgoyyne, macnamara, hambrick, Campetilli, Gobet (2017) menjelaskan bahwa pemain catur mengungguli pemain non-catur dalam keterampilan yang berbungan dengan kecerdasan.

Selain baik untuk kecerdasan otak. Jika dilihat dari sejarah catur, bahwa catur bukan hanya sebagai permainan pengisi waktu belaka, namun memiliki peran dalam sejarah. Juga catur dikenal sebagi seni. seperti dalam buku sejarah catur indonesia karya Bs. F.K.N. Harahap (1985:4) mengatakan bahwa catur bukan hanya sebuah permainan melainkan sebuah seni dalam arti yang sebenarnya dan sepenuhnya.

Namun jika literasi catur masyarakat, pada khususnya pe-catur kurang. Maka catur akan terus mengalami penurunan dalam hal peminat. Orang hanya bisa bermain catru saja, tanpa memiliki pemahaman lebih. Nilai nilai baik yang berada dalam catur pun tidak tersebar. Yang menjadikan catur hanya akan menjadi media pengisi waktu yang tidak produktif bahkan erat dengan kegiatan lain yang berdampak negatif, kecurangan kecurangan dalam permainan bahkan perjudian. Hal ini tentu bukan merupakan hal yang menyenangkan. Maka atas dasar itu melatar belakang penulis untuk melakukan penelitian yang berjudul **“PERANCANGAN BUKU GRAFIS MENGENAL CATUR, (SEJARAH SINGKAT).”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

- a.** Bagaimana merencanakan buku grafis alternatif pembelajaran dasar catur, untuk pecatur pemula?

## **1.3 Lingkup Perancangan**

Dari rumusan masalah tersebut, maka Lingkup Perancangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

### **a. Catur**

Catur saat ini dikenal sebagai olahraga otak papan strategi yang mewajibkan kita berfikir dan menyusun strategi dalam 8x8 yang berarti 62 korak hitam putih, yang berisikan 16 bidak. Catur dipercayai ada sekitar abad ke 6/7 di india dengan nama caturaga yang berasal dari bahasa sanskerta yang memiliki arti “empat unsur yang terpisah”. Empat unsur yang dimaksud yaitu api, air, udara dan tanah yang mewakili unsur unsur kehidupan. Menurut Fienso Suharsono ( 2007:1 ) Catur dimainkan di papan berisikan 64 kotak. Kombinasi warna kotak papan selain hitam-putih, terkadang hitam-merah, atau hijauputih. Namun yang lazim adalah hitam-putih. Ada 32 kotak putih dan 32 kotak hitam berselang-seling.

### **b. Pecatur Pemula**

Pecatur merupakan seseorang yang bermain catur atau pengolahraga, baik secara profesional (Atlit), yaitu pengolahraga yang mengikuti pelatihan secara teratur

dan kejuaraan mencapai prestasi yang berada dibawah naungan organisasi PERSACI (Persatuan Catur Seluruh Indonesia) juga atlit dalam sebuah komunitas atau sekolah. Atau pun pecatur amatir atau pemain hiburan. Yaitu pemain yang melakukan kegiatan tidak sungguh sungguh, dilakukan atas dasar kesenangan, dan bukan menjadi sebuah propesi. Kemudian Pemula disini yaitu pemain dengan pengetahuan teori dan tehnik yang rendah, bahkan tidak mengetahui. Dalam kata lain hanya bisa bermain saja. Maka pecatur pemula dalam hal ini yaitu seseorang pemain catur dengan kemampuan teori rendah.

#### **c. Media pembelajaran**

Media merupakan alat yang dapat membantu kebutuhan tertentu, yang sifatnya mempermudah. Sedangkan pembelajaran adalah bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan tertentu. Sehingga media pembelajran adalah alat yang dapat membantu seorang untuk mendapat suatu keilmuan tertentu.

#### **d. Buku pembelajaran ilustratif**

Buku pembelajaran yaitu buku yang berisikan pengetahuan tertentu yang dibuat untuk kebutuhan pendidikan dan keilmuan tertentu. Ilustratif merupakan gambaran visual yang bersifat ilustrasi, menerangkan, menjelaskan, menghias. Sehingga buku pembelajaran ilustratif merupakan buku yang berisikan pengetahuan tertentu dengan tampilan visual yang bersifat ilustrasi, menjelaskan, dan menghias.

#### **1.4 Manfaat Perancangan**

Secara teoretis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pengetahuan dasar mengenai permainan catur. Secara praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan referensi pembelajaran catur bagi:

- a. Masyarakat umum, dengan buku pembelajaran dasar catur ini diharapkan seseorang yang tidak tahu catur menjadi tahu.
- b. Pecatur, dengan media ini bisa membantu untuk memberi referensi pemahaman dasar catur.
- c. Pelatih catur, bisa menjadi referensi media dalam proses pembinaan dan kepelatihan atlit catur pemula.
- d. Peneliti lain, dimana penelitian ini bisa menjadi referensi peneliti lain untuk meneliti lebih dalam mengenai topik yang sama.
- e. Maksud dan tujuan, memberi referensi media tambahan dalam hal ini buku tentang catur.

#### **1.5 Skema Perancangan**

##### **Fenomena :**

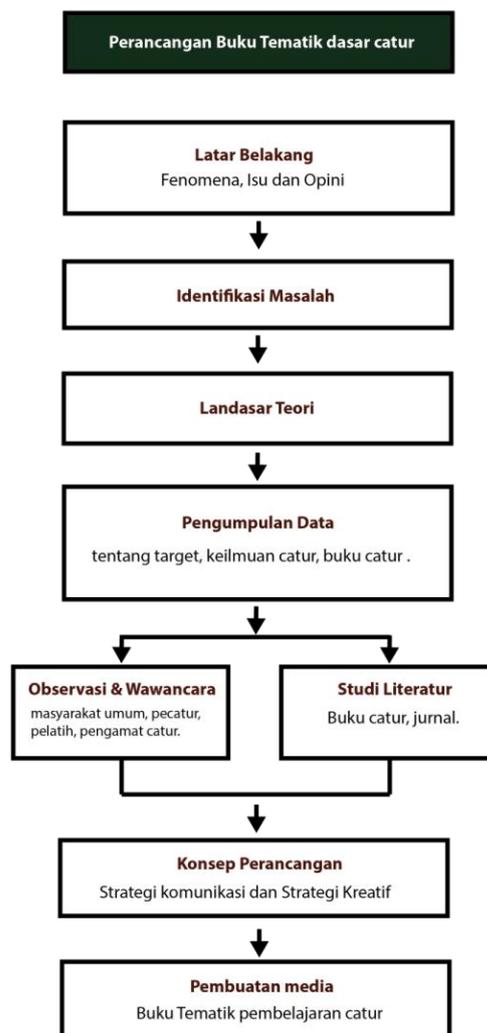
Catur merupakan olahraga yang dikenal di indonesia, namun remaja masih enggan untuk bermain catur. Banyak orang hanya sampai tahap bisa bermain catur. Tidak mengetahui sejarah atau bahkan aturan bermain yang sebenarnya. Catur hanya menjadi media pengisi waktu tidak produktif dan hiburan seperti beberapa lingkungan masyarakat di pos ronda, di pasar, di pangkalan ojek, yang menjadikan pandangan terhadap catur sebagai olah raga yang negatif.

**Isu :**

Catur merupakan olahraga yang rumit dan membosankan. Catur dikenal dengan salah satu media perjudi. Catur merupakan olahraga yang haram.

**Opini :**

Catur memiliki nilai nilai baik dan memberi banyak manfaat jika dilakukan dengan benar. Tentu informasi ini tidak akan diketahui jika kurangnya pemahaman dan literasi masyarakat atau bahkan pecatur itu sendiri.



Gambar 1.1 Mind Map ping Skema Perancangan

## 1.6 Metode Perancangan

### a. Metode Pengumpulan Data

#### - Data Primer

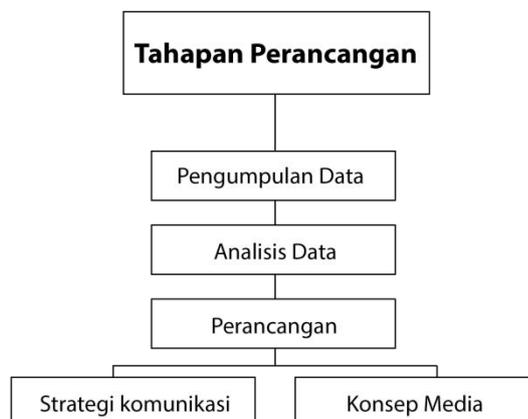
Metode pengumpulan data primer dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan wawancara pribadi dan wawancara terstruktur kepada pelatih catur, pengamat catur juga pemain catur pemula. juga melakukan kuisisioner terbuka kepada pecatur pemula dan remaja. Kemudian melakuakan adopsi materi catur dari buku buku catur yang telah diterbitkan.

#### - Data Sekunder

Metode pengumpulan data sekunder dalam penelitian ini yaitu dengan cara pempulan data dari, artikel dan jurnal yang sejenis.

### b. Tahapan Perancangan

Penelitian ini dilakukan dengan tahapan pengumpulan data. Kemudian menganalisis data. Dan yang terakhir perancangan, membuat strategi kuminikasi, membuat konsep media perancangan untuk buku grafis baik secara verbal dan visual.



Gambar 1.2 Tahapan Perancangan

## **1.7 Sistematis Penulisan**

Penelitian ini dilakukan dengan sistem penulisan sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN :**

Pemaparan berupa latar belakang masalah, rumusan masalah, lingkup perancangan, manfaat perancangan, skema perancangan, metode perancangan, dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORI :**

Menjelaskan teori atau pedoman yang digunakan untuk mendukung penyelesaian masalah atau pencapaian tujuan yang ingin dicapai, yaitu landasan utama dan landasan pendukung.

### **BAB III ANALISA DATA :**

Memaparkan data dan analisis objek penelitian, data dan analisis target dan analisis permasalahan .

### **BAB IV PERANCANGAN :**

Menjelaskan konsep perancangan dari hasil penelitian diantaranya konsep komunikasi, meliputi tujuan komunikasi, konsep media, konsep kreatif, dan purwarupa atau visualisasi.

### **BAB V PENUTUP :**

Terdapat simpulan dan saran.