

BAB III

ANALISIS DATA

3.1 Data dan Analisis Objek Penelitian

3.1.1 Studi Literatur

a. Pengetahuan umum mempengaruhi kemampuan catur

Menurut Prof. Ds. Max (dalam Harahap, 1985) mengemukakan bahwa untuk menjadi seorang Grandmaster (atau pecatur kuat) si pemain juga membutuhkan *common interlligence* (kecerdasan umum) yang agak luas. Bagitupun sebaliknya. Menurut Trincherro dan Sala (2016) menjelaskan kemungkinan yang terjadi dari bukti empiris yaitu orang yang memiliki kemampuan intelektual yan tinggi tertarik pada catur.

b. Catur Sebagai Seni

Menurut Ds. F.K.N. Harahap (1985) mengatakan catur selain sebuah permainan, juga merupakan seni dalam arti kaya yang sebenarnya dan sepenuhnya. Sebagai seni catur misalnya sudah berabad- abad dipelihara untuk memproduksi problim-problim. Dijelaskan pula dalam buku yang sama seorang seniman yang mengungkapkan bahwa catur dimana-mana sudah mulai dari abad pertengahan dijadikan thema dalam seni rupa: lukis, ukiran ukiran, pahat dan lain sebagainya.

c. Catur Berkorelasi dengan Akademik

Menurut Gobet, F., & Campitelli, G. (2006). di sekolah diberbagai negara (Amerika serikat, Prancis, Argentina) menawarkan catur sebagai mata pelajaran opsional, dan beberapa bahkan mengusulkan kelas catur. Jelas ada minat yang kuat diseluruh dunia dalam potensi keuntungan dari catur dalam pendidikan. Kemudian dalam kesimpulan dari penilitan yang ia lakukan menerangkan keoptimisan tentang manfaat instruksi catur, mengusulkan agar catur berkembang, antara lain kecerdasan umum, kemampuan berkonsentrasi, kekuatan ego, pengendalian diri, kemampuan analisis.

d. Buku sebagai media pembelajaran catur

Menurut Heri Darmanto (2008) buku merupakan salah satu sarana yang bermanfaat untuk belajar catur.

3.1.2 Analisis Buku

Dalam proses pembuatan media untuk peningkatan literasi catur. Penulis merangkum dan menganalisis dari beberapa buku yang diantaranya:

no	Judul Buku	Penulis	Tahun	Pengkajian cerita
1	History of Chess	H. J.R Murray	1913	Apa itu catur dan Sejarah catur ?
2	Chess The History Of the	Richard Eales	1985	Sejarah Catur, dan

	Game			sejarah catur India
3	Sejarah Catur Indonesia	Ds. F.K.N. Harahap	1985	Catur masuk indonesia, dan sang legenda Narsar Karo Karo.
4	Chess For Dummies	James Eade	2005	Tutotial catur
	Educational benefits of chess instruction: A critical review	Fernand Gobet & Guillermo Campitelli	2006	Manfaat catur

Tabel 2.1 Analisis Buku

a. Rangkuman materi sejarah catur dari buku Chess The History Of the Game oleh Richard Eales, 1985.

Atas perkembangannya, catur menjadi ambigu dengan beberapa deskripsi. Diantanya catur sebagai olahraga, ilmu pengetahuan bahkan sebagai seni. Atau mungkin merupakan gabungan dari hal itu. Seperti di inggris dimana pernah terjadi diskusi apakah catur akan di subsidi oleh dewan olah raga atau dewan seni. Walaupun secara esensial catur merupakan permainan.

Saat catur dimasukan ke dalam kontek sejarah kehidupan bangsawan dan beradabannya di abad pertengahan, yaitu diantara abad ke 5-15. Maka tumbuhlah keilmuan dan pendidikan di abad ke 18-19. kemudian di abad 20 olahraga ini sudah mulai terorganisir, menjadikan catur hal yang luar biasa dan daya tariknya menjadi jelas. Bahwa tidak ada permainan dengan kompleksitas seperti catur yang menetapkan banyak budaya dan peradaban yang berbeda didalamnya.

Menurut sejarahnya catur banyak yang menyepakati itu berasal dari India abad ke 6-7. kemudian berkembang ke Arab dan Eropa Barat melalui Persia. Teknis catur yang terus berkembang dianggap serius sebagai sesuatu selain permainan belaka. Bagi Antropologi, permainan rumit dan aturan yang rumit terutama ketika dimainkan pada masyarakat primitif pada masanya, mengartikan kedekaran yang jelas dengan sebuah ritual dan upacara.

b. Rangkuman materi sejarah catur dari buku History of Chess oleh H. J.R Murray, 1913.

SEJARAH catur harus digolongkan sebagai permainan perang. Dua pemain mengarahkan konflik antara dua pasukan dengan kekuatan yang sama di medan pertempuran, dibatasi luasnya, dan tidak memberikan keuntungan bagi kedua belah pihak. Para pemain tidak memiliki bantuan selain yang diberikan oleh kemampuan penalaran mereka sendiri, dan kemenangan biasanya jatuh ke tangan pemain yang imajinasi strategisnya lebih besar, yang arah pasukannya lebih terampil, yang kemampuannya untuk meramalkan posisi lebih berkembang.

Permainan ini memiliki literatur yang isisnya mungkin melebihi semua permainan lain digabungkn. Idiom dan teknisnya telah diteruskan ke bahasa sehari hari, prinsip dan kemungkinan permainan telah dipelajari selama empat abad. Dan keseriusan catur sekarang merupakan warisan yang kaya dari kebijaksanaan dan pengalaman yang tercatat. Permainan ini telah mencapai standar tinggi dan reputasi dalam hal kesulitan. Reputasi ini meluas dan sering kali menghalangi banyak orang untuk mempelajarinya.

Bukti filosofis catur dari bukti dokumenter paling awal yaitu tahun 7M dikaitkan dengan India, Persia dan Islam. Sangat menarik untuk dicatat bahwa tradisi Persia dan Arab sepakat dalam menganggap permainan catur berasal dari India. Walaupun tidak ada kepastian permainan papan apa yang ada di India pada masa abad ke 7. karena sastra yang bersifat puitis dan karakter prosa yang sukar diterjemahkan.

Permainan ini bermula di India kemudian diadopsi oleh Persia. Setelah Persia ditaklukkan oleh Kekaisaran Romawi Timur, catur menyebar ke dunia muslim. Dan Islam menjadi pionir besar catur pada masanya. Kemudian dari sana menyebar lagi ke Eropa Kristen, dan pada abad 11-13 susunan dan metode dikembangkan sampai saat ini.

Permainan dengan sifat yang sama (permainan perang, dengan keragaman seperti catur) banyak ditemukan di Asia selain India. Seperti *Sittuyin* di Burma, *chhōeu tâng Annam*, *chātor Melayu*, *chandaraki Tibet*, *shatara Mongol*, *siang h'i Cina*, *tjyang keui Corean*, dan *sho-gi Jepang*. Tidak ada keraguan bahwa semua permainan ini sama-sama diturunkan dari permainan asli India. Yaitu mereproduksi caturanga Sansekerta.

Itu bisa jadi alasan kenapa mayoritas orang Asia adalah pecatur dan catur boleh tanpa berlebihan digambarkan sebagai permainan nasional orang Asia.

c. Ringkasan materi Catur India dari buku Chess The History Of the Game oleh H. J.R Murray, 1913.

Sebelum abad ke 7 Masehi, catur tidak dapat dibuktikan dengan secul bukti dokumenter kontemporer di wilayah manapun. Itu disebut juga sebagai zaman

kegelapan catur yang tidak tertembus. Adapun yang diketahui pasti di India yaitu dua teknik yang disebut Chaturaga dan Ashtapada. Chaturaga sangat awal diartikan sebagai “Berkaki empat”, sekitar abad 1 atau sebelum itu, telah diterapkan pada tentara India dengan empat lengan yaitu prajurit, kavaleri, kereta atau Gajah. Yang ke empat hal itu merupakan cikal bakal element atau buah catur yaitu yang dikenal sebagai pion, kuda, benteng, dan luncur. Sedangkan Ashtapada secara harfiah diartikan sebagai “berkaki delapan” ditetapkan pada papan permainan enam puluh empat persegi oleh Pantanjali pada awal abad kedua SM.

Sindiran untuk catur pada sastra sansekerta dimulai pada abad ke tujuh. Dan oleh sarjana sansekerta ditemukan referensi catur, satu-satunya dasar keyakinan bahwa catur dimaksudkan adalah penggunaan istilah *ashtāpada*. Karena ini mungkin juga berarti permainan dadu yang lebih tua di papan *ashtāpada*, kiasan ini tidak mungkin secara meyakinkan dikaitkan dengan permainan catur yang lebih muda.¹ Referensi yang paling awal muncul dalam *Vāsavadattā* karya Subandhu (ed. Hall, 284), sebuah roman prosa, ditulis menurut Macdonell (*Skr. Lit.*, 232) di awal abad ke 7, yang menceritakan kisah populer dari *Vāsavadattā*, Putri Ujjayin, dan Udayana, Raja Vatsa. Dalam karya ini Subandhu menggambarkan musim hujan sebagai berikut: Waktu hujan memainkan permainannya dengan katak untuk catur (*nayadyatir*), yang, berwarna kuning dan hijau, seolah-olah berbintik-bintik dengan lac, melompat ke lapangan hitam (atau taman- tempat tidur) kotak (*koshthikā*).

Catur merupakan permainan yang menggunakan papan, itu kenapa mudah untuk mengklasifikasikan kedalam jenis genetik board-game pada masa ini. namun dalam sejarahnya dikaitkan dengan Ashtapada, permainan dengan papan yang

ditemukan dalam literatur sansekerta. Catur menjadi menemukan sodara satu permainan papan diantaranya balapan dadu, Backgammon, dan ludo. Game balapan muncul pada abad ke 3. ini menandakan lebih awal muncul ketimbang game strategi (catur), dan tentu ini merupakan spekulasi dari teori Murday penulis buku dengan segudang literatur caturnya.

Permainan papan tentu saja sangat kuno, seperti dapat ditelusuri kembali ke papan yang digali di kota pertama Ur dan lukisan pemain di makam kerajaan Lama Mesir (sekitar tahun 2500 SM). tetapi tidak ada yang lebih awal dari catur yang dapat membuktikan permainan strategi antara kekukatan yang sama yang terdiri dari berbagai elemen. Itu kenapa catur menjadi permainan yang memiliki ciri khas yang permainan yang kompleks.

Catur menjadi permainan yang menggambarkan peperangan kontemporer, dan simbol hierarki sosial di india.

d. Rangkuman materi catur indonesia dari buku Sejarah Catur Indonesia oleh Ds. F.K.N. Harahap, 1985 .

Ke Indonesia catur jelas kemudian dibawa oleh wisatawan dan pedagang hindu dari india entah dalam abad keberapa. Pembuktian aturannya dapat dipergunakan alat alat catur kuno sekali yang ditemukan di Tapanuli oleh bangsa Belanda sebelum perang Dunia II. Abad 5-6 setelah masehi mustinya pelancong pelancong hindu membawa caturnya ke sriwijaya (Palembang) dua abad kemudian ke purnawarman (Jawa Barat) pada akhirnya diseberangkan ke pulau Bali Bahwa musafir hindu telah membawa caturnya ke indonesia umumnya dan ke beberapa bagian khususnya, hal itu merupakan suatu HIPOTESA yang hampir dapat

dikatakan bersifat pasti. Di pulau jawa pengembara hindu itu membangun candi candi kian indah, penuh arca elok dan permai, lagi pula di antaranya banyak yang mengingatkan kepada biji biji catur zaman dulu dan yang menyerupainya pula. BUKANKAH CATUR SELAIN PERMAINAN, JUGA MERUPAKAN SENI DALAM ARTI KATA YANG SEBENAR BENARNYA DAN PERNUHNYA?

Dikala Hindu membawa catur ke indonedia mula mula dimainkan dikalangan maharaja, kemudian brahma atau para imam, kemudia kesatria atau tentara, akhirnya menyusup ke golongan waisya atau pedanga dan sudra atau petani. Setelah hindu, arab pun masuk ke indonedia membawa agama dan catur ke wilayah lain seperti, aceh, minangkabau, Kalimantan selatan dan Sulawesi Selatan.

Adakalanya catur digemari di kalangan raja, penyair, seniman, pedagang, di rumah rumah minum. Diapun dimainkan dengan macam macam ragam biji yang berlainan, menurut selera penduduk setempat. Nama biji bisa berbeda dan kayu pembuatan biji biji bisa berbeda beda. Di jawa sering ditemukan biji biji dari kayu bambu. Di Sumatra selatan banyak didapati biji biji dari gading. Di sumatra utara misal Orang karo suka sekali maen catur dengan ragam variasi.catur bisa dimanikan bukan hanya dengan 32 biji, tapi 48. papan tentu harus ditambah dan permainan menjadi lebih berbelit dan kompleks dan pasti lebih sulit. Menurut orang karo. Orang yang sudah mahir main catur karo jauh lebih mudah menjadi pecatur ulung dalam catur internasional. Banyak macam biji catur yang ada di seluruh dunia. Tapi bentuk standar untuk pertandingan pertandingan internasional resmi hanya satu yakni dari howard staunton.

Kira kira seabad yang lalu pecatur pecatur terkuat di bumi main di rumah rumah minum terkenal di london, paris, wina, berlin, new york, boston dan lain lain. Selain sebagai permainan belaka atau jalan untuk mencari nafkah, catur sering pula dianggap sebagai seni. Sebagai seni, catur misalnya sudah berabad abad dipelihara untuk memproduksi problem problem. Pengemar pengemar problem ini umumnya menciptakan atau memecahkan problem catur diwaktu malam hari. Usaha ini sungguh mengasyikan serta memuaskan bagi para pengemar. Catur dimana mana sudah mulai dari abad pertengahan dijadikan thema dalam seni rupa lukis ukir ukiran pahat dan lain sebagainya. Hasil pengamatan dari biji bij catur indonesia. Mestinya catur dimainkan sepanjang zaman di berbagai kalangan, mulai dari kalangan istara sampai rakyat jelata.

Pemain pemain indonesia dulu tidak mencatat partai-partainya. Mustinya mutu pemain itu tidak terlalu tinggi, karena pemain pemain kita tidak memakai buku-buku teori. Teori permainan eropa abad 16 dan 27 sudak agak tinggi. KOFFIEHUIS SCHAAK permainan catur asal Tapanuli/Sumatra Timur suku bagsa Karo dan Simalungun. Catur kedai kopi dengan taruhan uang ataupun barang atau sawah/ladang. Sehingga mutu permainan cepat meningkat. Abad 20 (perang dunia ke 1) lebih banyak diketahui tentang catur indo. Mengenai catur ditanah batak dapat pula dikatakan bahwa catur disana belum dapat kenal teori catur modern kala itu akibat negeri itu sampai tahun 1903 (ditaklukannya si Singamangaraja oleh tentara kolonial Belanda) tiada hubungan dengan dunia luar.

e. Rangkuman materi Catur Masa Hindia Belanda dari buku Sejarah Catur Indonesia oleh Ds. F.K.N. Harahap, 1985.

Catur dalam kerangka suatu Organisasi sungguh sudah ada di Indonesia di Zaman sekitar Perang Dunia I. Dipelihara oleh Belanda dan Indo-Belanda atau golongan Timur-Asing : Arab, Cina, India, Jepang dan Indo-Arab serta Indo-Cina. Secara hati-hati dan kecil-kecilan Belanda telah mendirikan perkumpulan catur pada tahun 1896 di Surabaya dan tahun 1898 di Batavia (Jakarta). Semarang, Jogja dan Magelang tahun 1911. kemudian di Bandung tahun 1912 Klub-klub catur mengundang pecatur kuat dari luar negeri untuk ekshibisi simultan, atau dwi-lomba dari pemain terkuatnya. Sampai tahun 1915 di Jogja apa yang disebut Nederlands-Indische Schaakbond atau disingkat N.I.S.B yang berarti Persatuan Catur India Belanda. Jogja ketika itu memprakarsai karena tinggal D.Bleykmans, yaitu seorang nabi catur Hindia Belanda selama 25 tahun.

f. Rangkuman materi Narsar Karo Karo Sang Legenda dari buku Sejarah Catur Indonesia oleh Ds. F.K.N. Harahap, 1985

Narsar merupakan pecatur legenda di tanah Batak. Tahun 1913 telah berkunjung ke pulau Jawa Si Narsar, atau si Jago (Juara Batak). Tahun 1916 lautan sudah banyak ranjau yang dibuat oleh kapal perang Jerman. Jadi. Tidak ada yang bersedia mengundang dan menerima undangan. Untuk memenuhi gairah catur yang berhenti selama 3 tahun. Diundanglah kembali si Narsar Karo-Karo, si Jago karo-karo. Suatu Sprookjesfiguur! Atau suatu figur dongeng! Narsar bermain simultan di beberapa tempat seperti Bandung, Jogja, Surabaya, Jakarta. Dengan kemenangan-kemenangan di atas 69% bahkan di Jakarta mencapai 98%. Sesudah

perang dunia I, pembesar catur di Jakarta secara sportif memberi Narsar peluang mengembangkan bakatnya di Eropa. Namun Narsar tidak maju maju. Ternyata pengetahuan Umumnya (*algemene ontwikwling*) kurang. Sehingga tak sanggup dia mengikuti cara hidup umumnya. Juga tidak mengerti pula bahwa untuk lebih maju dalam catur tak cukup dia main catur kedai kopi saja! Prof. Dr. Max Euwe dalam buku *Veldheerschap op 64 Velden* mengemukakan bahwa untuk menjadi Grandmaster atau pemain kuat. Si pemain juga membutuhkan Common intelligence (kecerdasan) yang agak luas.

g. Rangkuman materi Pengenalan dan Tutorial Catur dari buku Chess for Dummies oleh James Eade, 2005.

● **Pelengkapan catur.**

Dalam catur saat ini ada beberapa komponen atau alat yang digunakan. Diantaranya tentu seperangkat papan catur. Papan dengan buah catur. Ada pula jika dalam perlombaan menggunakan jam catur. Yaitu benda yang berfungsi mengatur waktu berfikir setiap orang. Dan menandakan juga apa catur masuk kedalam catur kilat 3 menit, catur cepat 25 menit atau catur klasik 1,5 jam.

● **Fase Permainan Catur**

Ada tiga fase dalam permainan catur yang menjadi kesatuan yaitu permainan pembukaan (*Opening*) Permainan tengah (*middle*) dan permainan akhir (*endgame*). adapun sedikit gambaran tentang setiap fase.

- ✓ Pembukaan : Yaitu fase awal dari permainan, diantaranya yaitu 20 langkah awal. Tujuan pembukaan yaitu untuk mengaktifkan kekuatan. Seperti

halnya dalam peperangan kita menyiapkan strategi posisi setiap prejurit. Apakah akan membuat pertahanan kuat atau ingin dengan berani menyerang.

- ✓ Permainan tengah : Dalam pase ini kita sudah menyiapkan posisi bidak kita, dan sudah bisa melihat posisi bidak lawan. Ini saat nya ide kreatif kita dipakai. Dimana membutuhkan strategi yang lebih liar untuk melanjutkan permainan. Pada pase ini dimungkinkan setiap bidak sudah saling berbenturan. Atau peperangan sudah dimulai. Dalam tehnik catur bisa yang diandalkan ini yaitu tehnik kombinasi.
- ✓ Permainan akhir : fase akhir dimana dimungkinkan bidak tidak lagi lengkap. Akibat peperangan yang dilakukan di permaian tengah. Papan menjadi lebih lenggang dan terbuka. Dalam fase ini sering kali keunggulan sudah terlihat baik secara posisi atau pun secara kekuatan perwira. Permainan akhir bisa menjadi sangat panjang. Jika tidak ada yang bisa memukul raja satu sama lain permainan bisa berakhir dengan imbang atau remis.

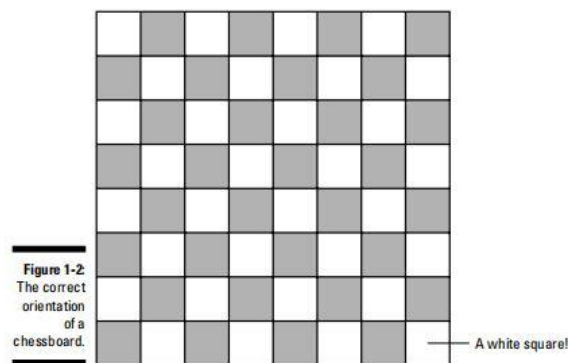
● Papan Catur

Papan merupakan lengkapan utama dalam catur, jika ada papan kita bisa membuat bidak bidak catur dengan benda apapun sesuai kesepakatan dan bisa mulai bermain catur. Seperti yang dilakukan orang sulawesi pada zaman dulu. Papan catur seperti dalam sejarahnya merupakan hal yang akhirnya dapat mengklasifikasikan catur sebagai permaian papan. Menemukan sodara sesama permaian yaitu blackgammon.

Papan catur satu satunya yang diadopsi dari pemain hebat Howard Staunton pada tahun 1849. yang bisa kita lihat di setset papan catur masa ini yang lebih ringkas dan minimalis jika dibandingkan dengan bentuknya yang dulu.

Set papan kayu lebih populer dan direkomendasikan karena memberika kesan menenangkan dan lebih berbobot lebih memuaskan untuk disentuh. Banyak di indonesia industri kecil yang membuat set catur berbahan dasar kayu dengan kualitas dan bentuk yang beragam. Tapi alternatif lain selain kayu yaitu berbahan plastik hitam dan putih umumnya.

Papan umumnya berwarna putih atau terang dan satu warna gelap. Tidak selalu warna hitam dan putih. Karna warna dengan kontras tinggi tidak direkomendasikan. Apa lagi untuk ditatap terus menerus dalam waktu berjamjam. Papan berbahan dasan roll vinil tekstur kayu umumnya berwarna krem cerah dan coklat. Warna yang lebih nyaman dimana.

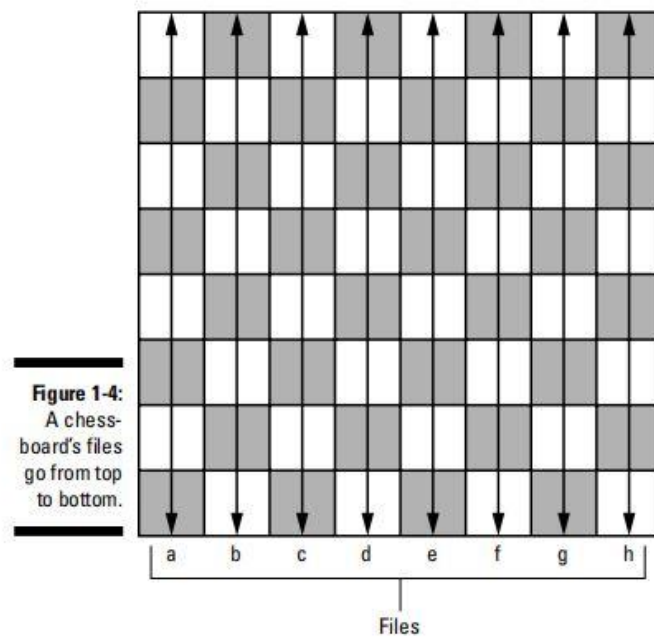


Gambar 3.1 Papan catur

Banyak salah dalam memasang papan. Perlu diingat. Papan dengan kotak putih harus dengan posisi di kanan bawah.

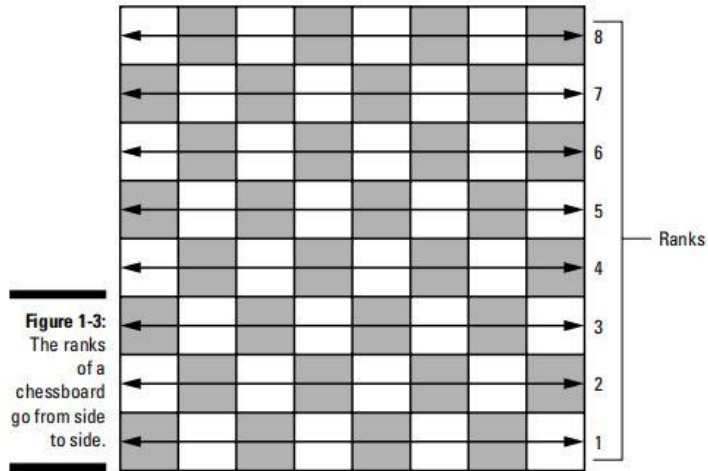
- **Notasi catur**

Notasi merupakan sebuah permainan untuk menulis catatan tentang jalannya permainan kita. Juga membaca permainan catur orang lain. Notasi merupakan catatan kapan kita bermain dengan siapa kita bermain, menggunakan buah hitam atau putih, langkah langkah apa saja yang kita jalankan. Semua tercatan dalam notasi. Jadi sangat menungknkan kita untuk mengulang permainan dan menganalisis hangkah apa yang kurang tepat dalam permainan kita sebelumnya. Dalam sebuah perlombaan hal ini wajib dilakukan sebagai bukti sahnya suatu permainan. Adapun yang menjadi alat bantu yaitu angka dan huruf yang terpasang dipapan.



Gambar 3.2 notasi 1

Papan dengan arah horizontal berisi huruf dengan awalan A sampai H dari arah kiri



Gambar 3.3 notasi 2

Secara vertikal berisi angka 1 sampai 8 dari arah bawah.

Figure 1-5:
The squares are marked to show the letter of the file and the number of the rank.

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Gambar 3.4 notasi 3

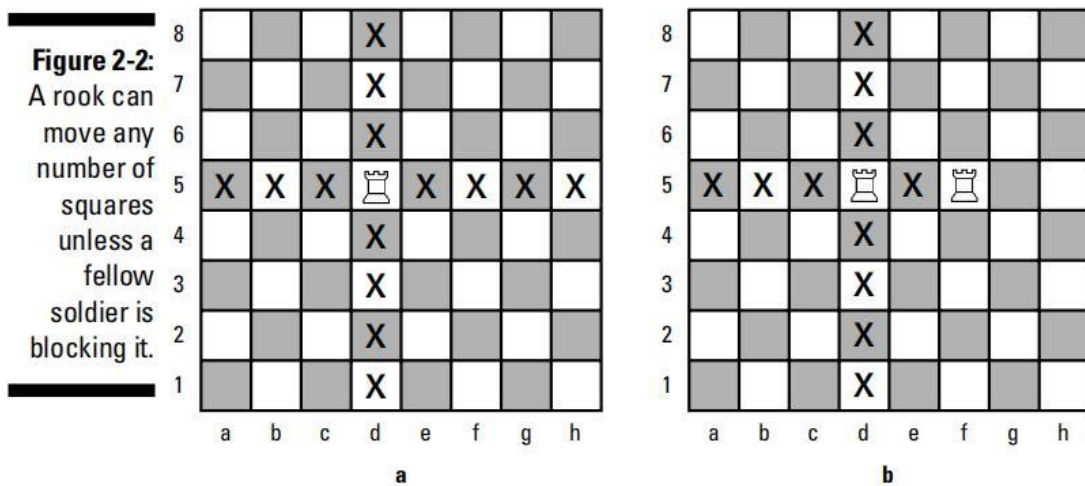
Menjadikan semua petak memiliki nama atau titik kordinatnya masing masing.

A1 dipojok kanan bawah berlalu jika kita memegang bidak putih.

- **Penjelasan buah catur.**

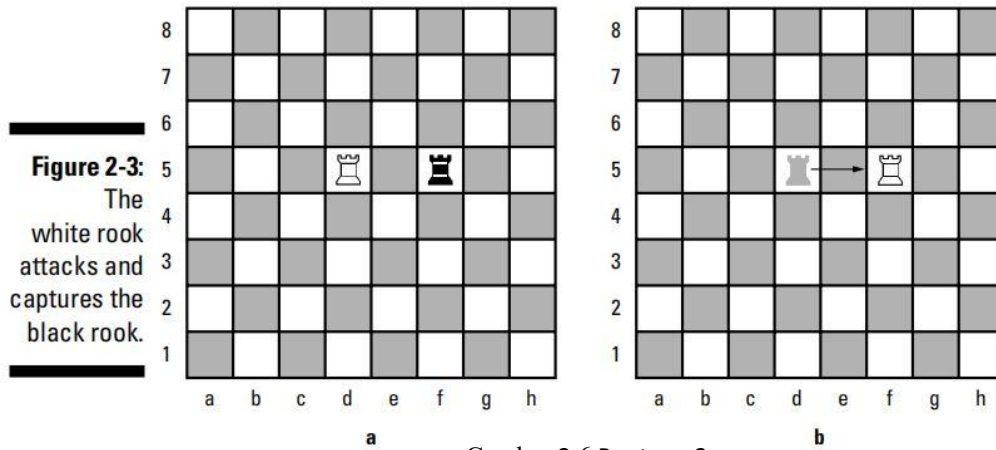
- ✓ **Benteng**

Dalam bahasa belanda toren (gerbang).Terlihat seperti menara atau sebuah kastil. Namun dari sejarahnya benteng merupakan perkembangan dari sebuah kereta perang. Seperti kereta Ben Hur yang kuat. Benteng tidak dapat berbelok dengan mudah (cepat dan kuat) dan memiliki nilai yang cukup besar. Yaitu (5)



Gambar 3.5 Benteng 1

Langkah benteng lurus, garis atas, bawah atau samping. Benteng tidak dapat menempati petak yang ditempati salah satu bagiannya sendiri. Dan tidak bisa melompati petak yang tertutup bidak lain. Benteng memiliki hubungan istimewa dengan raja, yaitu bisa membuat skakmat raja musuh. Berbeda dengan kesatria dan uskup atau luncur. Benteng juga memiliki gerakn istimewa dengan ratu. Yaitu rokade. Mode pengamanan dalam bertahan.



Gambar 3.6 Benteng 2

Benteng bisa memakan di jalur gerakannya. Dia bisa menghapus potongan petak lawan dan mengambil tempatnya.

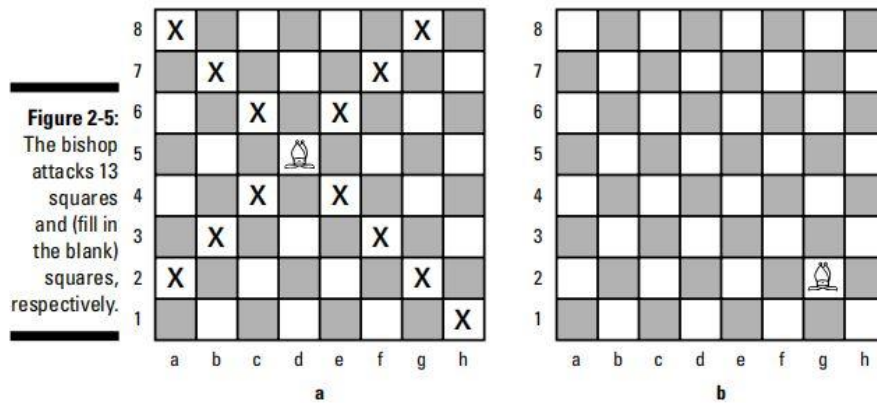
✓ ***Fill/ Gajah/ luncur/***

Bidak ini lebih dikenal dengan sebutan luncur atau kuncung di Indonesia. Namun bidak ini merupakan revolusi dari pasukan perang gajah atau *fil* dalam bahasa Arab, *Rokh* dalam Erofa, Bishop dalam bahasa Inggris atau *Loper* (kurir) dalam bahasa Belanda. Gajah dalam pasukan perang lebih menggambarkan seorang prajurit India kuno yang duduk di atas seekor gajah yang melepar tombak ke arah musuh atau pemanah di menara kastil. Itu kenapa perkembangan dan perubahan bentuk menjadi lebih ramping.

Lalu kenapa bidak ini disebut uskup bukan pemanah? Itu karena tampilan potongan ukiran itu mirip dengan uskup mitra (topi runcing yang dipakai uskup) untuk orang Eropa abad pertengahan. Sebuah ketidak-sengajaan yang menjadi kebiasaan.

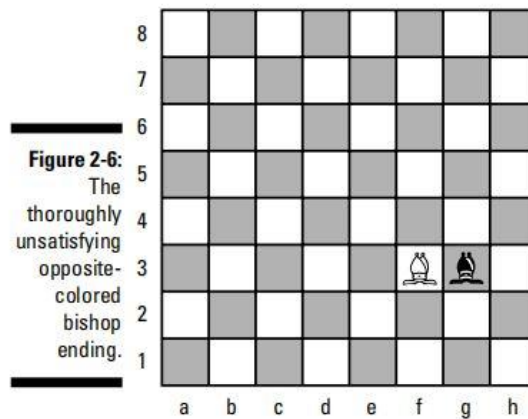
Uskup menyerang tidak dengan tangan kosong dan menyerang dari jarak jauh. Langkah kuncung yang ramping menjadikan gerakannya seperti pemanah yang meluncur diantara kotak sepanjang diagonal. Kekuratan uskup berada tergantung

pada dimana diposisinya. Satu uskup hanya bisa bergerak disatu warna sesuai diagonal dan tidak bisa berubah.itu kenapa uskup tidak bisa memakan atau menangkap diluat diagonal atau



Gambar 3.7 Gajah 1

Gerakan uskup relatif mudah dikuasai atau dalam hal ini ditutup. Namun serangan jarak jauh sering mengejutkan dan tak terlihat.48



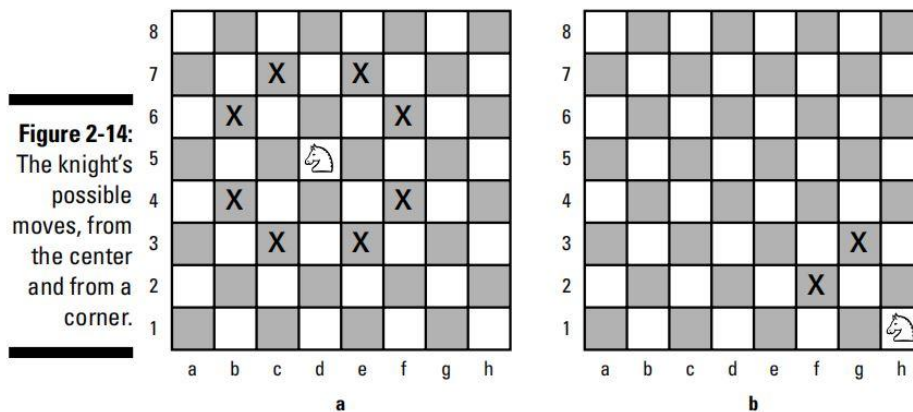
Gambar 3.8 Gajah 2

warna petak. Sedekat apapun jaraknya. Uskup bisa berciuman namun belum menangkap.

✓ **Kuda/ Kesatria**

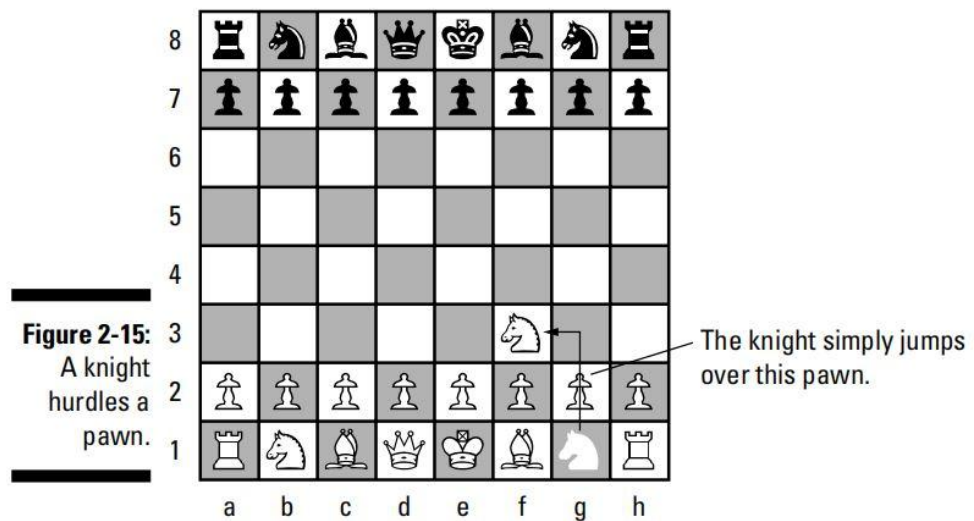
Seperti bentuknya kesatria berasal dari kavaleri tentara tua. Nilai kesatria sama dengan uskup karna tidak bisa membunuh bekerjasama dengan raja. Namun kesatria menyukai pertarungan jarak dekat. Kesatria benar benar gila dan siap tarung

Jika dilihat dari kesatria sebagai kesatria abad pertengahan yang menunggang kuda dengan tombak. Dia akan melempar tombak tidak terlalu jauh namun justru akan menikam awan yang dekat. Tapi jika musuh bisa melewati tombakan kesatria, kesatria tidak berdaya. Kesatria perlu mengeluarkan pedang dan bertarung dengan jarang yang sangat dekat.



Gambar 3. 9 kuda 1

Langkah kesatri berbentuk L. dengan dua bidak keatas dan satu bidak ke samping. Dan itu berlaku kesagala arah. Itu kenapa kesatria tidak berdaya dengan bidak yang yang tepat ada disamping

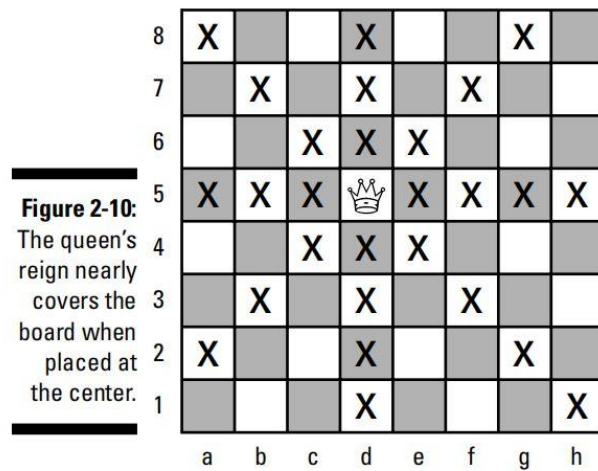


Gambar 3. 10 kuda 2

Kesatria satu satunya bidak yang bergerak bisa menembus bidak lain. Asalkan petak yang dituju kosong. Kesatria suka berada di depan karna serangannya yang jarak dekat, nanum justru sering dipaksa mundur oleh pion rendah. Kesatria memukul dengan cara menempati petak yang ditemati lawan tentu dengan atulan langkanya L.

✓ Ratu / Queen

Ratu merupakan bidak paling kuat, dan monititasnya yang paling mobile. Kelahiran ratu merupakan revolusi dari wazir india yang merupakan menteri utama atau penasihat raja. Awalnya merupakan bidak yang lemah yang merukan karakter pria yang diberi kekuatan di akhir abad ke 15. eropa masa itu sudah terbiasa dengan ratu (queen) yang kuat. Dan menjelaskan perubahan jenis kelamin.



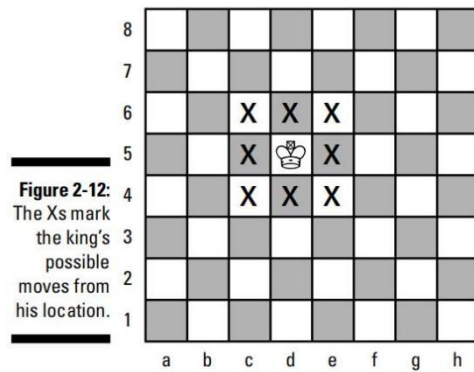
Gambar 3.11 Ratu

Pergerakan ratu lebih mudahnya merupakan gabungan dari langkah benteng dan langkah gajah. Karna ratu merupakan bidak yang kuat dan berharga, maka tidak sepadan jika ditukar dengan bidak lain, itu kenapa ratu biasa berada dibelakang menunggu pion kuda dan gajah bertarung dan dia benahan dari belakang. Namun justru di permainan tengah menuju akhir menteri akan menjadi yang paling berbahaya.

✓ **Raja/ king**

Raja dalam catur bukan merupakan bidak yang kuat, namun dia yang paling penting. Ketika raja diserah. Sampai mati harus dibela walau dengan pengorbanan perwira lain.

Raja menentu kemenangan dalam permainan. Jika raja lawan terkenal skakmat maka permainan selesai. Namun tidak semudah itu membunuh raja. Salahsatu caranya yaitu dengan berperang menghadapi masukannya. Dan menekan raja sampai menyerah.

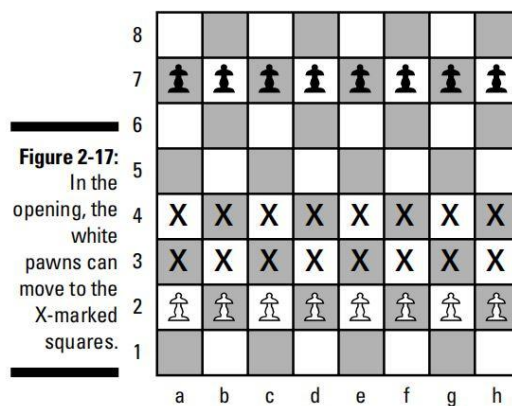


Gambar 3.12 Raja

Jangkauan perbergerakan raja sangat pendek. Dia hanya bisa melangkah satu petak kesemua arah. Terkecuali saat melakukan rokade atau pengamanan. Raja tentu bisa untuk menangkap bidak lawan jika keadaannya lemah tanpa penjangan. Pada umumnya raja akan terus berada di bawah pertahan yang dibuat pion sampai akhirnya peperangan berakhir. Dan catur berada pada babak akhir. Baru lah sang raja keluar.

✓ **Pion / Prajurit**

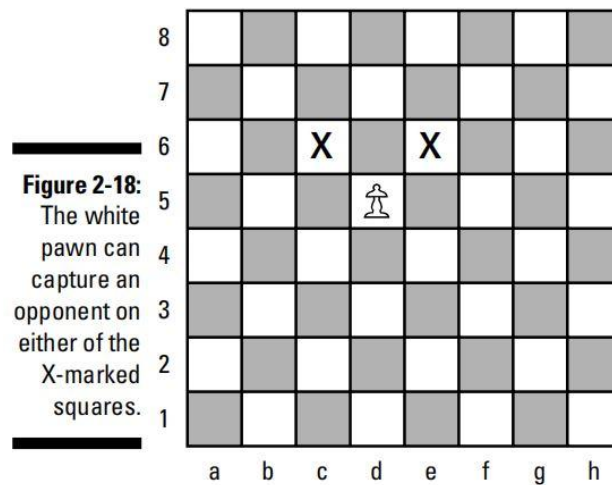
Dalam catur pion merupakan bidak terbanyak ya itu berjumlah 8 masing masingnya. Dalam nilai memang pion merupakan nilai terkecil. Bahkan banyak yang menjadi meremehkan dengan memberikan pengorbanan pengorbanan pion.



Gambar 3.13 Pion 1

Pergerakan pion terbatas. Hanya bisa bergerak satu langkah kedepan. Kecuali pada langkah pertama pion bisa melangkah 2 petak selakaligus. Pion tidak bisa bergerak mundur atau kesamping.

Walau secara nilai rendah namun pecatur Francois Philidor mengatakan bahwa pion merupakan nyawa dari permainan. Adapun alasannya karna pion memiliki paling banyak jumlahnya. Pion bisa jadi penentu ruang gerak serangan atau bahkan menahan serangan lawan. Pion hanya akan ditukar dengan pion. Bisak lain merasa lebih bernilai dan tidak ingin ditukar dengan pion rendahan. Pion bergerak kedepan dan saling mengikat.



Gambar 3.14 Pion 2

Saat pion ingin menangkap bidak lawan. Berbeda dengan awah geraknya. Pion menangkap dengan satu gerakan diagonal satu petak didepannya.

h. Manfaat Catur dari Jurnal Educational benefits of chess instruction karya Fernand Gobet & Guillermo Campitelli, 2006

Banyak manfaat dari permainan catur, diantaranya bagi kesehatan mental, memori, juga ada yang berkaitan dengan akademik. Termasuk yang diteliti oleh Fernand dan Guillermo pada 2006. dimana sekolah di berbagai negara (misalnya, Amerika Serikat, Prancis, Argentina) menawarkan catur sebagai mata pelajaran opsional, dan beberapa bahkan mengusulkan kelas catur. Bahwa secara tersirat kegiatan catur dapat menghasilkan keterampilan yang bisa ditransfer ke domain lain.

Ditemukan oleh Doll dan Mayr (1987), yang membandingkan master catur dengan kelompok kontrol yang tidak bermain catur pada tes "Model Kecerdasan Struktural Berlin".⁴ Mereka menemukan bahwa para master tampil jauh lebih baik dalam kecerdasan umum dan— dalam tugas-tugas yang terkait dengan "kapasitas pemrosesan informasi untuk informasi yang kompleks," "kecepatan kerja", dan "pemikiran numerik.. Frydman dan Lynn (1992) mempelajari kemampuan mental pemain catur muda Belgia (sekitar 11 tahun) menggunakan versi Prancis dari Skala Kecerdasan Wechsler untuk Anak-anak, banyak digunakan tes IQ yang terdiri dari skala verbal dan kinerja. Mereka menemukan bahwa sampel mereka memiliki IQ umum yang lebih tinggi daripada rata-rata populasi, serta lebih tinggi IQ kinerja dan IQ verbal yang lebih tinggi (IQ kinerja lebih tinggi daripada IQ lisan).

Keahlian dalam catur membutuhkan perolehan pengetahuan khusus, termasuk ingatan akan sejumlah besar pola spesifik catur yang dapat menghasilkan gerakan, evaluasi, atau rencana yang tepat (Simon & Kejar, 1973; Gobet & Simon, 1996)

Chi (1978) serta Schneider, Gruber, Gold dan Opwis (1993) meneliti peran keahlian catur dalam mengingat memori pada anak-anak dan orang dewasa, dan baik di dalam maupun di luar bidang keahlian. Kesimpulan Seperti yang ditunjukkan dalam dokumen yang dikumpulkan oleh USCF, guru catur dan master catur optimis tentang manfaat instruksi catur, mengusulkan agar catur berkembang, antara lain kecerdasan umum, kemampuan berkonsentrasi, kekuatan ego, pengendalian diri, kemampuan analisis, dan kemampuan membaca.

De Groot (1977) lebih spesifik dan memiliki menyarankan bahwa instruksi catur dapat memberikan dua jenis keuntungan: pertama, "tingkat rendah" keuntungan," seperti peningkatan konsentrasi, belajar kehilangan, belajar itu peningkatan datang dengan belajar, atau minat di sekolah di kurang mampu lingkungan; dan kedua, "keuntungan tingkat tinggi," seperti peningkatan kecerdasan, kreativitas, dan prestasi sekolah.

3.1.3 Studi Karakter buah Catur

no	Nama Karakter	<i>Inner Life</i> (latar belakang)	<i>Visual Distintion</i> (Ciri khas visual)	<i>Expressive Traits</i> (ekpresi andalan)
1.	Benteng	Prajurit perang dengan Sebuah kereta perang (chariots) India, prajurit kuat dengan nilai 5 di catur.	Pria kekar, menaiki Kereta perang dengan kuda yang berkerumun.	Wajah serius.
2.	luncur	Prajurit pemanah.	Senjata Pistol	Wajah picik,

		Suka berperang jarak jauh, licik serangan tidak terduga. Menggunakan gajah sebagai tunggangan	howdah dan panah.	mata tajam, senyum sinis.
3.	Kuda	Prajurit perang berkuda (Kavaleri). Petarung gila, suka bertarung jarang dekat, berjali besar. Seorang dengan senjata tombak.	senjata	Berteriak dengan gagah berani.
4.	Ratu	Yang dulunya seorang penasihat raja (counsellor) pria. Menjadi Seorang ratu yang sangat kuat, bernilai 9 dalam catur. Menguasai dan mendominasi.	Pembawa panji (alferez atau mayor del Rey)	Wajah tenang. Berwajah serius dan tegas.
5.	Raja	Seorang raja india yang tenang. Melangkah dengan hati hati. Bergerak	Menggunakan Mahkota dan pedang	Tersenyum tenang. Penuh wibawa.

		secukupnya.		
6.	Pion	Pasukan prajurit kaki perang (Infateri) india. Garda terdepan. Siap berkorban. Selalu kroyokan.	Prajurit kaki, menggunakan senjata diantaranya tombak panah dan pedang juga tameng tua india	Serius penuh keberanian.

Tabel 3.1Studi karakter buah catur

3.1.4 Observasi

Observasi yang dilakukan kepada komunitas catur yang berada di Kota Tasikmalaya. Yaitu bertempat di area olah raga yang dikenal dengan nama Dadaha. Di area itu ada berbagai pasilitas olahraga termasuk Catur. Tempatnya disampir lintasan lari dan samping lapangan basket. Di area catur dipasilitasi dengan meja dan kursi kayu yang memanjang. Dengan stiker papan catur menempel dimeja, dan buah catur yang harus kita pinjam kepada pengelola. Komunitas Catur di Dadaha terhitung sepi sejak beberapa bulan kebelakang. Hanya ada beberapa orang saja yang terlihat bermain catur dan resing tidak ada sama sekali. Kegiatan dalam komunitas sendiri yaitu bermain santai di Dadaha. Beberapa orang menjadikannya tempat mencari kesenangan dengan berjudi dengan nilai kecil. Membuat perlombaan dengan seponsor pribadi yang mampu membiayai hadiah. Kemudian mengikuti perlombaan yang diadakan komunitas atau pemerintahan di kota lain.

3.1.5 Wawancara

a. MN (Master Nasional) Imat Suhmat (Pelatih Catur)

Melatih catur sejak tahun 2001. telah berhasil menciptakan pemain pemain catur kuat di jawa, bahkan luar pulau jawa. Beberapa hal yang ia sampaikan mengenai permasalahan catur diantaranya:

- 1) Keberhasilan proses pelatihan catur disuatu kota/ kabupaten, dipengaruhi besar oleh keseriusan pengurus (percasi) tiap daerah.
- 2) Jika disuatu kota/ kabupaten minim peminat catur. Itu bukan karna tidak adanya bakat disana. Melainkan kurangnya atau bahkan tidak adanya sosialisasi.
- 3) Catur banyak mendapat pandangan negatif. Itu dampak dari penomena penomena yang terjadi pada catur dimasyarakat. Yang menjadikan kurangnya kepercayaan orang tua untuk memberi dukurangan kepada anak yang bermain catur. Bahkan pendapat catur itu haram.
- 4) Tidak semua orang yang bermain catur itu benar benar keinginan atau kesadaran sendiri. Tak jarang meraka hanya mengikuti perintah.

Korelasi catur dan Akademik menurut padangan pelatih Imat dari pengalamannya melatih kurang lebih 20 tahun.

- 1) Beliau banyak mengalami pembuktian, dimana seorang anak yang awalnya nilai akademik rendah. Setelah mengikuti pelatihan catur menjadi meningkat.

- 2) Tujuan utama ia melatih catur yaitu menjadikan catur sebagai media untuk meningkatkan akademik. Karna jika mengejar prestasi (atlit) itu hanya pilihan.
- 3) Ia menyakinkan bakat ada disetiap orang. Hanya seberapa besar bakatnya. Dan siapa yang mengalinya yang akhirnya mempengaruhi.

Saran dari Pak MN Imat jika dibuatkan media buku referensi dasar catur diantaranya:

- 1) Diterangkan manfaat sebenarnya dari catur. (dalam upaya memberi pandangan baik terhadap catur yang selama ini kurang baik di masyarakat).
- 2) Menjelaskan korelasi catur dan peningkar akademik.
- 3) Membuat buku yang tidak membosankan (terutama untuk anak)

b. Suharyanto Iskandar (Pelatih, Penjual Buku Catur, dan Psikologi Catur)

Pak Yanto merupakan seorang pelatih bersertifikat sekaligus kordinator Humas Percasi DIY. Keseharian menjual buku catur secara online melalui Facebook dan Instagram. Beliau aktif sebagai atlit sejak taun 1984. tahun 2017 beliau bekerja sebagai editor, penulis, staf redaksi dan pengasuh 2 rubik di Majalah Catur Perjuangan Indonesia. Adapun beberapa hal yang disampaikan mengenai buku catur diantaranya:

- 1) Buku-buku catur berbahasa indonesia amat sangat sedikit yang memenuhi standar kualitas. Karena ditulis oleh pecatur dibawah level dan tidak betul luas dan dalam pemahaman teori catur.

- 2) Ironisnya buku-buku berbahasa Indonesia yang memenuhi standar kualitas (seperti kaya Lugito Hayadi, Djamil Djamal, Denny Yuswanto, Taufik Halay, Sean Winsand dll) sudah lama habis dari pasaran.
- 3) Beliau memastikan bahwa tahun 1961 sudah ada buku teori catur berbahasa Indonesia.
- 4) Buku catur yang menarik dengan ilustrasi didalamnya biasa ditemukan di majalah catur baik luar atau dalam negeri. Namun majalah catur Indonesia sudah tidak terbit lagi.
- 5) Menurutnya buku menjadi salah satu media yang sangat baik untuk penjiwaan dan pemahaman bahkan gagasan hingga filosofi catur.
- 6) Buku yang membahas tentang filosofi atau sejarah sangat jarang. Tapi salah satu buku yang terkenal dan lengkap yaitu buku History Of Chess karya H.J.R Muraay.

Tiga karakteristik ilmu catur yang khusus dan berbeda menurut pa Yanto diantaranya :

- 1) Teori permainan Catur. Diantaranta teori pembukaan, permainan tengah, permainan akhir, kalkulasi, teori menyerang, bertahan dan lain lain.
- 2) Problem Catur, yaitu termasuk apa yang disebut “*study* catur” dirancang oleh komposer catur. *Study* ini bersifat realistis dan meningkatkan *skill* catur. Seperti “*problem*” yang merangsang fikiran, imajinasi dan hiburan.
- 3) Psikologi catur, sisilain catur yang penting namun sering dabaikan. Kecuali oleh pecatur elit kelas dunia.

3.1.6 Kuisisioner

a. Kuisisioner kepada atlit pemula.

yang dilakukan kepada atlit pemula wanita kota tasikmalaya, tentang apakah mereka menggunakan media buku dalam belajar catur. Adapun pertanyaan yang diajukan yaitu :

- Apakah pernah menggunakan media pembelajaran buku dalam berlatih catur?
- Apakah saat ini menggunakan media buku dalam berlatih catur?

Yang didapat dari kuisisioner yaitu 3 dari 7 atlit pemula tidak pernah sama sekali menggunakan buku dalam proses pembelajaran catur. Kemudian 6 dari 7 atlit saat ini tidak menggunakan media buku dalam proses pelatihan catur.

b. Pengenalan mereka mengenai sejarah catur Indonesia.

Hasil dari penyebaran kuisisioner terbuka kepada pecatur (atlit, pensiunan atlit, pelati, atau wasit) di jawabarat. Tentang apakah mereka mengetahui sejarah catur indonesia? Dimana mereka merupakan seorang praktisi dibidang catur ini, dan bisa di dianggap seorang yang tertarik dan menyukai catur. Dari 42 orang 50% tidak mengetahui sejarah catur indonesia.

3.1.7 Dokumentasi

a. saat observasi kepada komunitas catur



Gambar 3.15 Observasi

b. Wawancara dengan pelatih



Gambar 3.16 Wawancara

3.2 Data dan Analisis Target

3.2.1 Target Primer

a. Demografis

Usia : 13-18 tahun

Status : belum menikah (Pecatur pemula)

Pendidikan : SMP sampai SMA sederajat.

Tingkat ekonomi : belum punya penghasilan

b. Geografis Jawa Barat

c. Psikografis

- 1) Aktif secara sosial
- 2) Tidak suka membaca kalimat yang panjang
- 3) Mengikuti topik terkini yang ada di internet
- 4) Pintar secara akademis
- 5) Tertarik dengan olahraga catur
- 6) Memprioritaskan pendidikan

3.2.2 Targer Sekunder

a. Demografis

Usia : 18-24 tahun

Status : belum menikah

Pendidikan : SMP sampai Sarjana

Pekerjaan : Pelajar, Tenaga Usaha Jasa, Tenaga Usaha Penjualan.

Tingkat ekonomi : belum punya penghasilan - Middle Class - SES B

berdasarkan BPS - Pendapatan mulai dari Rp3.000.000 atau Rp5.000.000



b. Geografis Jawa Barat







c. Psikografis


- 1) Aktif secara sosial
- 2) Tidak suka membaca kalimat yang panjang
- 3) Mengikuti topik terkini yang ada di internet
- 4) Memiliki rasa ingin tahu yang tinggi

3.2.3 Preferensi Visual/ Moodboard

a. Reverensi visual Karakter buah Catur

N0	Reperensi	Foto	Deskripsi
1.	Dari film Ben Hur, dan film mahabharata		Reverensi Benteng, kereta perang.
2.	Dari film mahabharata		tentara kaki untuk pion,

3.	Cerita perang salib		Kesatria kuda
4.	Cerita mahabharata		Tentara gajah untuk kuncung
5.	Dari film mahabharata		Ratu india untuk Ratu
6.	Dari film mahabharata	 	Raja india.
7.	Buku Sejarah catur Indonesia	 <p data-bbox="683 1921 932 1955">Si Narsar, pecatur Karo yang legendaris itu. Foto : Kenang-kenangan Kajuaraan Nasional 1976.</p>	Narsar Karo karo

8.	Buku Chess The History Of the Game		Bentuk Catur modern, dan bentuk catur india kuno
----	------------------------------------	--	--

Tabel 3.2 Reverensi visual karakter buah catur

b. Reverensi media

NO	Reperensi	Foto
1.	Buku cerita ilustrasi (Clavis)	
2.	Buku Novel Nanti Kita ceritakan Tentang Hari Ini (NKCTHI)	
3.	Buku catur	

Tabel 3.3 Reverensi Media

c. MoodBoard

Moodboard disini dipakai sebagai referensi untuk membuat desain buku yang akan dibuat. Diantaranya presentasi visual gambar, karakter ilustrasi, warna, juga layout. Hal ini disesuaikan dengan topik atau pun dipilih secara acak. Namun tetap berdasarkan kecocokan tema dan data yang didapat mengenai target.



Gambar 3.17 MoodBoard

3.3 Analisis permasalahan

a. Analisi SWOT

- Strength (Kekuatan)

Media buku ilustrasi yang akan dibuat akan menjadi media alternatif juga media referensi tentang catur. hal ini memiliki keunggulan tentu dalam hal kemudahan dan kejelasan materi yang akan disampaikan karna menggunakan alat bantu yang itu ilustrasi sebagai penjelas.

- Weakness (Kekurangan)

Tidak semua hal tentu akan diilustrasikan. Bagian yang dirasa utama dalam materi saja yang akan di ilustrasikan. Kemudian karna ingin menerangkan sedikit banyaknya hal mengenai catur, tentu ada yang teks teks yang cukup panjang akan ada dalam buku.

- Opportunity (Peluang)

Catur merupakan permainan nasional negara asia dan kepopuleranya di indonesia menjadikan sebuah peluang yang baik. Tidak banyak atau bahkan belum ada sama sekali yang membuatkan buku tentang catur yang berbagasa indonesia dan dikemas dalam bentuk buku ilustrasi.

- Threat (Ancaman)

Kurangnya minat baca masyarakat indonesia.

b. Kesimpulan

Dari segala stigma dan pandangan tentang catur yang dianggap rumit, membosankan, negatif. Menjadikan halangan seseorang mempelajari catur, ditambah kurangnya buku tentang catur. Maka solusi yang ditawarkan yaitu membuat media alternatif buku ilustrasi dasar catur, untuk pecatur pemula remaja, dan remaja pada umumnya.

c. *What To Say*

“BUKU GRAFIS MENGENAL CATUR (SEJARAH SINGKAT)”