

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Budaya

Budaya merupakan sesuatu bidang ilmu yang didalamnya terdapat nilai kepercayaan, unsur adat istiadat, pengetahuan, dan kesenian, nilai moral, dan masih banyak lagi. Ada beberapa pengertian budaya ataupun kebudayaan oleh para ahli, seperti Koentjaraningrat (2000) menjelaskan budaya berasal dari bahasa sansekerta yaitu Buddhaya yang berarti bentuk jamak dari kata Buddhi yang artinya segala sesuatu yang sangat erat sekali kaitannya dengan budi dan akal manusia. Budaya juga sangat berkaitan dengan bahasa ataupun cara berkomunikasi, yaitu diantara di suatu daerah atau juga adat istiadat. Jadi dari paparan diatas Koentjaraningrat mendefinisikan bahwa budaya sebagai daya budi yang terdapat didalamnya cipta, karsa dan rasa, sedangkan kebudayaan hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu tersebut. Koentjaraningrat menambahkan bahwa kebudayaan dapat dibagi atas tiga wujud yaitu; wujud kebudayaan sebagai sebuah kompleks dari ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan dan sebagainya, wujud kebudayaan sebagai suatu kompleks aktivitas serta tindakan berpola dari manusia dalam suatu masyarakat, wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia.

Menurut Liliweri (2002) kebudayaan merupakan pandangan hidup dari sekelompok seseorang atau grup dalam bentuk simbol-simbol yang semuanya diwariskan oleh leluhur mereka terdahulu atau dari generasi ke generasi lain yang

mereka terima tanpa sadar, nilai, kepercayaan, dan juga perilaku. Menurut, Taylor dalam Liliweri (2002) yang mendefinisikan kebudayaan secara tersusun oleh kategori-kategori kesamaan gejala umum yang disebut adat istiadat yang mencakup estetika, moral, hukum, kesenian, pengetahuan, kepercayaan, teknologi, rekreasional dan kemampuan lainnya serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan manusia sebagai anggota masyarakat. Dengan kata lain, kebudayaan mencakup semua yang didapatkan atau dipelajari oleh manusia sebagai anggota masyarakat.

2.1.2 Pendidikan

Pengertian pendidikan. Menurut Djumali dkk (2014), “pendidikan adalah untuk mempersiapkan manusia dalam memecahkan problem kehidupan di masa kini maupun di masa yang akan datang”. Menurut Sutrisno (2016), pendidikan merupakan aktivitas yang bertautan, dan meliputi berbagai unsur yang berhubungan erat antara unsur satu dengan unsur yang lain.

Menurut Kurniawan (2017), pendidikan adalah mengalihkan nilai-nilai, pengetahuan, pengalaman dan ketrampilan kepada generasi muda sebagai usaha generasi tua dalam menyiapkan fungsi hidup generasi selanjutnya, baik jasmani maupun rohani. H. Mangun Budiyanto sebagaimana dikutip oleh Kurniawan (2017), “berpendapat bahwa pendidikan adalah mempersiapkan dan menumbuhkan anak didik atau individu manusia yang proses berlangsung secara terus-menerus sejak ia lahir sampai ia meninggal dunia”. Menurut Trahati (2015), pendidikan adalah kegiatan yang dilakukan manusia secara sadar dan terprogram guna membangun personalitas yang baik dan mengembangkan kemampuan atau

bakat yang ada pada diri individu manusia agar mencapai tujuan atau target tertentu dalam menjalani hidup. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah usaha menyiapkan dan membekali generasi muda ilmu pengetahuan, pengalaman dan kemampuan dalam memecahkan masalah yang prosesnya berlangsung sejak lahir hingga akhir hayat, baik jasmani maupun rohani.

Prestasi di sekolah merupakan hal krusial bagi siswa, terutama siswa di Jepang. Mahalnya biaya pendidikan di Jepang membuat para orang tua harus mengeluarkan banyak uang dalam membiayai sekolah anaknya. Asahi Shimbun dalam artikelnya 3 Maret 1995 menyebutkan untuk pendidikan saja biaya yang dianggarkan oleh orang tua di Jepang berkisar sekitar 27,9 juta yen sampai 35,7 juta yen untuk setiap anak mulai ia masuk sekolah dasar sampai ia selesai belajar di perguruan tinggi dan ini pun tergantung tempat anak itu bersekolah, di sekolah negeri atau swasta (Jolivet, 1997).

2.1.3 Karakter

Anderson mendefinisikan mengenai karakter sebagaimana dikutip oleh Chowdhury (2016), karakter adalah kelebihan atau kualitas kepribadian yang mengarah pada ketaatan pada nilai-nilai. Samrin (2016), berpendapat bahwa karakter merupakan sikap atau tingkah laku manusia yang terwujud dalam tindakan, ucapan, perbuatan maupun pikiran berdasarkan norma-norma yang berlaku dimasyarakat. Menurut Berkowitz dan Bier sebagaimana dikutip oleh Ma'arif (2018: 37), karakter adalah gabungan dari beberapa psikologis karakter berupa nilai moral, tindakan moral, kepribadian, emosi, nalar dan karakteristik

individu yang mempengaruhi setiap tindakan seseorang sebagai agen moral.

Menurut Lorens Bagus sebagaimana dikutip oleh Kurniawan (2017), karakter dapat didefinisikan sebagai ciri khas masing-masing individu yang meliputi tingkah laku, kebiasaan, kegemaran, ketidaksukaan, kapasitas, ketrampilan, kekuatan, nilai-nilai dan gagasan atau ide-ide sebagai pembeda antara individu satu dengan yang lain. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa karakter adalah sikap dan tingkah laku manusia yang terwujud dalam tindakan, ucapan maupun pikiran dan menjadi ciri khas pembeda masing-masing individu.

2.1.4 Pendidikan Karakter

Menurut Fakry Gaffar sebagaimana dikutip oleh Kesuma dkk (2013), “pendidikan karakter adalah sebuah proses tranformasi nilai-nilai kehidupan untuk ditumbuhkembangkan dalam kepribadian seseorang sehingga menjadi satu dalam perilaku kehidupan orang itu”. Menurut Setiawati (2017), pendidikan karakter merupakan suatu ilmu yang diberikan untuk mewujudkan negara yang dapat dipandang oleh dunia internasional maupun Tuhan, bahwa bangsa tersebut berakhlak, berbudi perkerti dan bermartabat. Menurut Thomas Lickona sebagaimana dikutip oleh Ma’arif (2018), “pendidikan karakter sebagai upaya yang sungguh-sungguh untuk membantu seseorang memahami, peduli, dan bertindak dengan landasan inti nilai-nilai etis”.

Prasetyo dan Rivasintha sebagaimana dikutip oleh Kurniawan (2017), mendefinisikan pendidikan karakter adalah komponen ilmu pengetahuan, kemauan dan tingkah laku yang ditumbuhkan untuk melaksanakan nilai-nilai

karakter atau kepribadian, baik secara vertikal kepada Tuhan ataupun secara horizontal yaitu pada diri sendiri, sesama manusia dan lingkungan sekitar. Wulandari dan Kristiawan (2017), berpendapat bahwa pendidikan karakter merupakan suatu aktivitas yang memiliki gerakan mendidik individu manusia sebagai penerus bangsa dimasa yang akan datang. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan karakter adalah suatu aktivitas menanamkan nilai-nilai karakter pada generasi muda agar menjadi bangsa yang berakhlak dan bermartabat.

Menurut Trahati (2015), pendidikan karakter bertujuan untuk membentuk individu yang bermoral, berkepribadian yang baik, berakhlak dan bermartabat melalui sistem pendidikan. (Albertus 2007), berpendapat tujuan pendidikan karakter adalah mendorong dan mewujudkan perbaikan diri individu secara berlanjut atau berkesinambungan dan mengasah keahlian diri individu guna mencapai tujuan hidup yang lebih baik.

2.1.5 Edukasi

Edukasi merupakan suatu proses pembelajaran yang dilakukan baik secara formal maupun non formal yang bertujuan untuk mendidik, memberikan ilmu pengetahuan, serta mengembangkan potensi diri yang ada dalam diri setiap manusia.

Kemudian mewujudkan proses pembelajaran tersebut dengan lebih baik. Selain itu, edukasi juga merupakan upaya mengubah sikap dan perilaku seseorang ataupun kelompok dalam bentuk pendewasaan melalui proses latihan maupun melalui proses pembelajaran.

Sementara itu menurut WHO (2008), pengertian edukasi adalah proses meningkatkan kontrol dan sebagai upaya memperbaiki kesehatan, baik bagi individu maupun masyarakat. Dimana edukasi ini sebagai bentuk kepedulian terhadap pola perilaku ataupun pola hidup yang dapat mempengaruhi kesehatan mereka.

Dan menurut DEPKES RI (2021) dalam keperawatan kesehatan dan komunitas mendefinisikan edukasi sebagai upaya yang berbentuk proses seseorang atau kelompok meningkatkan dan melindungi kesehatan mereka dengan cara meningkatkan pengetahuan, kemampuan dan meningkatkan kemauan yang didorong karena adanya faktor tertentu.

Arti edukasi menurut Fitriani (2011) mengartikan edukasi sebagai pendidikan yang diperoleh melalui belajar, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak tahu mengatasinya sampai tahu solusinya. Berbeda lagi dengan pendapat Notoatmodjo (2012) pengertian edukasi adalah kegiatan atau usaha menyampaikan pesan kepada masyarakat, individu ataupun kelompok. Dimana pesan tersebut bertujuan untuk memberikan informasi yang lebih baik.

2.1.6 Nilai-Nilai Pendidikan karakter

Sekolah merupakan tempat pembelajaran pendidikan dan juga untuk mengembangkan karakter, begitu juga dengan lingkungan keluarga apalagi orang tua yang memperkuat perkembangan pendidikan itu.ada nilai nilai dalam pendidikan karakter yaitu dilihat dari sosial, moral, perilaku, dan perkembangan akademik. Lickiewicz (2020)

Aspek pendidikan menurut Berkowitz (2006) dipengaruhi dari:

1. Sosialisasi atau interaksi secara umum

sosialisasi atau interaksi secara umum dimaksud sebagai interaksi pada orang asing dengan tujuan interaksi yang ada sebagai tujuan berkomunikasi

2. Interaksi sesama teman

dengan berinteraksi bersama teman bisa meningkatkan kepercayaan diri dalam interaksi dan hubungan sosial

3. Lingkungan

dengan lingkungan yang baik dapat memberikan dampak yang baik terhadap perilaku dari apa yang dirasakan atau dilihat di lingkungan itu

4. Organisasi

berorganisasi memberikan nilai yang baik dalam rasa bertanggung jawab dan rasa bersalah ketika melakukan kesalahan

5. Pembelajaran pengabdian pada masyarakat

dengan mengikuti atau pengabdian yang dilakukan dalam lingkungan masyarakat dapat memberikan interaksi yang baik antar sesama warga dan memberikan kebaikan ketika berinteraksi sosial secara umum

6. Keluarga

keluarga merupakan salah satu nilai yang penting dalam memberikan pendidikan karakter, dimana keluarga merupakan awal mula seseorang belajar dalam berinteraksi dan bersosialisasi, dengan dukungan keluarga dapat memberikan pengaruh positif dalam melakukan sesuatu baik di waktu yang sama maupun untuk masa depan nanti

2.1.7 Hubungan pendidikan dan *Shogi*

Shogi adalah permainan tua yang ada turun temurun dari zaman ke zaman. *shogi* menjadi banyak peminatnya dari zaman dimana *shogi* bisa dimainkan oleh siapapun. sama halnya dengan catur permainan *shogi* memiliki banyak nilai yang ada di dalamnya seperti kedalaman pemahaman, logika yang kuat dan inisiatif yang datang ketika bermain *shogi*. Banyak yang mencerminkan bahwa permainan ini memberikan sikap penuh keseriusan dan rasa hormat sebagai sesama pemain.

shogi memiliki kontribusi penting untuk perkembangan berpikir dan sifat karakter.

selain itu juga memberikan efek positif pada pembentukan analisis dan pendalaman ketika mendata permainan ini juga bukan hanya olahraga yang memberikan kesan dramatis sesama pemain tetapi juga bisa menjadi sarana relaksi maupun kesenangan untuk kedua pemain. Butnariu (2022)

Shogi memberikan nilai positif berpikir yang baik untuk anak dalam mengembangkan kecerdasannya. Juga menampilkan kesan yang disiplin dan mengembangkan kreatifitas dalam kemampuan berimajinasi.

Diketahui dalam permainan papan baik itu *shogi* maupun catur memiliki peran yang penting apalagi dalam meningkatkan komunikasi dan interaksi dengan orang asing. Butnariu (2022)

2.2 Pengertian dan sejarah *shogi*

Shogi adalah permainan tradisional Jepang dan merupakan variasi dari catur barat. *Shogi* disukai dan dikenal secara luas di Jepang sama seperti Igo, juga paling terkenal dibandingkan dengan variasi permainan catur lainnya. Hanya saja,

diluar negeri *shogi* tidak sepopuler di Jepang. Berdasarkan data dari Nihon *Shogi* Renmei (Assosiasi *Shogi* Jepang) kurang lebih terdapat 15 juta orang pecatur yang dapat memainkan permainan ini

Menurut Nihon Dai Hyakka Zensho atau Encyclopedia Nipponica, *shogi* didefinisikan sebagai permainan dimana terdapat dua orang peserta yang saling bersaing untuk menentukan menang dan kalah berdasarkan pada peraturan. Para pemain duduk disalah satu sisi papan permainan dengan saling berhadapan satu sama lain. Sedangkan dalam kamus digital Jepang, *shogi* didefinisikan sebagai salah satu permainan dalam ruangan. Dimana pemainnya saling bersaing menggunakan 20 bidak diatas papan yang masing – masing memiliki 9 kolom baik secara vertikal dan horizontal. Permainan ini dimenangkan dengan cara mengambil bidak raja lawan. *Shogi* merupakan variasi dari catur barat dan dikenal secara luas di Jepang.

Pada umumnya, catur dan *shogi* memiliki banyak kesamaan. Tetapi, ada beberapa ciri khas dari *shogi* yang menjadi salah satu pembeda utama antara *shogi* dan catur. Baik dari segi alat permainan dan peraturannya. *Shogi* digemari sebagai salah satu permainan untuk mengisi waktu luang dan mengasah kemampuan berpikir. Seiring berjalannya waktu dan perubahan zaman, *shogi* pun berkembang dan kini memiliki beberapa varian. Terdapat beberapa modifikasi dari *shogi*, baik dari segi ukuran papan dan pemainnya. Ada beberapa ciri khas dari *shogi* yang menjadi pembeda utama permainan ini dari variasi permainan catur lain.

Bidak *shogi* yang telah diambil lawan dapat dimainkan kembali atau biasa disebut dengan istilah “drop rule”. Bidak juga dapat mengalami kenaikan pangkat. Ciri khas ini banyak mempengaruhi permainan *shogi* jika dibandingkan dengan

permainan catur barat. Alur permainan yang lebih dinamis dengan mengutamakan penyusunan strategi serangan secara efektif, juga sedikitnya hasil seri di akhir permainan (Legget, 1993). Ciri khas ini tentunya menjadi daya tarik tersendiri dari *shogi* dibandingkan variasi permainan catur lainnya.

2.2.1. Sejarah Permainan *Shogi*

Shogi diketahui berawal dari sebuah permainan kuno dari India yang bernama chaturanga. Permainan Chaturanga diperkirakan mulai dimainkan sekitar awal Masehi (Averbakh, 2012). Kata Chaturanga sendiri berasal dari bahasa Sanskerta, yaitu kata chatur ‘berarti 4 dan „anga“ berarti bagian. Chaturang diciptakan pertama kali oleh seorang raja India bernama Ravana. Dia menggunakan permainan ini untuk mengasah kemampuan para jenderal nya dalam mengatur taktik dan strategi (Legget, 1966).

Chaturanga dimainkan oleh empat orang pemain pada papan berukuran 8 x 8 dimana setiap pemain memiliki 8 bidak. Setelah mengalami perubahan bentuk pada abad ke-6, permainan ini masuk ke Persia ketika chaturanga dijadikan hadiah pemberian raja India kepada raja Persia. Chaturanga abad ini dimainkan oleh dua pemain (Averbakh, 2012). Setelah Persia ditaklukan oleh bangsa Arab pada abad ke -7, permainan ini berkembang dengan pesat. Permainan Chaturanga pertama kali masuk ke Asia Timur melalui perdagangan yang dilakukan bangsa Persia (Arab) dan Cina melalui jalur sutra.

Di Cina, permainan chaturanga berkembang pesat dan mulai disebarkan ke wilayah Korea dan Jepang. Chaturanga mengalami proses akulturasi disetiap

wilayah penyebaran. Nama dan peraturan permainan juga dirubah sesuaikan dengan kebudayaan lokal. Chaturangadikenal sebagai shatranj di Persia, xiangqi di Cina, janggi di Korea dan *shogi* di Jepang. Di Eropa chaturanga dikenal sebagai *chess* dengan istilah checkmate

Shogi dipercaya memiliki bentuk yang berbeda pada sekitar tahun 8 Masehi (Legget, 1993). Permainan *shogi* dianggap memiliki hubungan erat dengan permainan papan lainnya, seperti permainan catur Thailand makruk dan sittuyin dari Myanmar.

Tidak diketahui dengan pasti kapan *shogi* masuk ke Jepang dengan sedikitnya bukti. Beberapa ahli *shogi* berpendapat jika *shogi* sudah terbagi menjadi 2 bentuk atau lebih ketika masuk ke Jepang (Legget, 1993). Catatan tertua tentang *shogi* terdapat di buku teks Kirinshou pada tahun 1027. Tetapi hanya terdapat sedikit penjelasan yaitu tentang bagaimana cara menuliskan karakter kanji ke bidak *shogi*

Setelah dilakukan beberapa penelusuran lebih mendalam tentang *shogi*, ditemukan beberapa penemuan 16 buah bidak *shogi* di Kuil Koofujidi Nara pada abad ke- 11. Bidak ini terbuat dari kayu hinoki dan sudah memiliki bentuk yang sama dengan bidak *shogi* modern. Ada banyak catatan lain yang memuat kata *shogi*, namun tidak ada yang menyebutkan tentang aturan bermain *shogi* secara jelas. Kata *shogi* ditemukan dalam buku Shin Saru Gakki yang ditulis oleh Fujiwara Akihira pada tahun 1058–1064. Buku ini menjadi sebuah bukti permainan *shogi* sudah muncul pada zaman itu (Masukawa, 1996).

Pada Nichureki yang ditulis tahun 1220 – 1222, tertulis cara melangkah *sho shogi* (*shogi* berukuran kecil) dan *dai shogi* (*shogi* berukuran besar) (Masukawa, 1996). Variasi dari *shogi* ini kemudian disebut dengan Heian *shogi* dan Heian *dai shogi* di era modern ini. Ada juga tertulis jika pada tahun 1232 terdapat larangan bagi para biksu di kuil Kairyuuou untuk bermain *shogi*. Ini dikarenakan agar pertapaan biksu tersebut menjadi tidak terganggu (Masukawa, 2000). Sekitar tahun 1300, dalam Futsuu Shoudoushuu yang ditulis oleh seorang biksu Buddha, kembali dituliskan mengenai *dai shogi* yang dimainkan diatas papan 15x15 dengan 130 bidak. Catatan dari para bangsawan juga memperkuat bukti pada zaman itu *shogi* sudah muncul didalam masyarakat dengan dituliskannya kata *chuu shogi* (*shogi* ukuran menengah) (Masukawa, 1996). Tersebar cerita jika *shogi* diciptakan oleh Yuwen Yong yang berasal dari Cina atau dibawa oleh seorang tokoh bernama Kibi Makibi setelah ia mengunjungi dinasti Tang. Namun kebenaran dari cerita ini tidak dapat dipastikan dan akhirnya hanya dianggap sebagai kabar burung saja.

Shogi diketahui berasal dari evolusi catur china dan disebarluaskan oleh duta besar kekaisaran selama pemerintahan Nara (710-794), dan menjadi populer di kalangan bangsawan Jepang pada periode Heian (794-1185) ketika ibu kota Jepang pindah dari Nara ke Kyoto. Kata "*Shogi*" berarti "permainan para jenderal", yang berasal dari kata "Shogun", atau "panglima militer tertinggi".

Kaisar secara resmi Jepang disebut Shogun, yang memerintah samurai yang kuat dan sering memberontak. Kekuatan nyata di seluruh kekaisaran berasal dari Keshogunannya. Periode penting lainnya dalam sejarah *Shogi* adalah gangguan

pemerintahan kaisar Muromachi (1333-1568) oleh keluarga shogun turun temurun yaitu Ashikaga di ibu kota Kyoto. Pada saat ini versi *Shogi* yang paling populer adalah *Dai-shogi* (*Shogi* Besar, dimainkan di lapangan bermain 13 x 13, atau 15 x 15), berbeda dengan *Chu-shogi* (*Shogi* Menengah) dan *Sho-shogi* (*Shogi* Kecil) *Shogi* kecil mencapai puncak popularitasnya pada akhir periode ini, yang dimainkan pada papan berukuran 9 x 9, karena mengambil tiga bidak utama dari *shogi* medium yang disukai yaitu uskup, benteng, dan gajah mabuk (Sui -zo) Gajah yang mabuk disingkirkan karena memiliki kemampuan untuk dipromosikan menjadi seorang kaisar, yang tidak disukai Kaisar Go-Nara (1526-1557). *Shogi* modern dikembangkan dari versi *Sho-shogi* (*Shogi* kecil). Aturan tersebut secara resmi ditetapkan dan diresmikan pada awal periode Edo (1600-1868).

2.2.2 *Shogi* Elektronik

Penggabungan budaya lokal dan kemajuan zaman dapat mengoptimalkan manfaatnya dalam masyarakat (Sibarani, 2014). Kemajuan teknologi juga dapat dipadukan dengan permainan *shogi*. Dapat dilihat dari munculnya permainan *shogi* yang dimainkan dengan menggunakan alat elektronik baik itu komputer maupun smartphone. *Shogi* elektronik atau aplikasi *shogi* dalam komputer mengalami booming di Jepang, dimana dibuat komputer atau A.I dengan rancangan khusus untuk bermain *shogi* bertanding melawan para pecatur *shogi* profesional. Kemudian, ada juga dibuat aplikasi permainan *shogi* yang dapat di unduh kedalam smartphone. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membantu

berlatih bermain *shogi*, terutama untuk para pemula yang tertarik untuk bermain *shogi* namun tidak mampu membeli papan *shogi*.



Gambar 2.1 Shogi Elektronik

2.2.4. Permainan Shogi di Jepang

Di Jepang memiliki permainan papan yang disebut dengan *Shogi*. Papan permainan *shogi* bergaris - garis 9 lajur dan 9 baris. Kotak permainan tidak dibedakan dengan tanda atau warna. Di sisi kanan masing - masing pemain terdapat tempat bidak *shogi* untuk meletakkan bidak lawan yang sudah ditangkap. . Bidak *shogi* berbentuk segi lima dengan ujung lancip di bagian depan yang dipakai untuk membedakan lawan atau kawan. Bagian depan yang berujung lancip diletakkan menghadap ke arah wilayah lawan. Bidak pion dibuat lebih kecil. Bidak *shogi* tidak dibedakan dengan warna, melainkan dengan pangkat yang ditulis dengan kanji di atas permukaan bidak *shogi*. Selain bidak raja dan jenderal emas, setiap bidak *shogi* memiliki dua pangkat yang berbeda di kedua belah sisi. Pangkat ditulis di permukaan bidak *shogi* dengan memakai tintahitam. Pemain amatir sering memainkan bidak *shogi* yang salah satu permukaannya ditulis dengan tinta merah untuk menunjukkan kenaikan pangkat. . *Shogi*

memiliki 20 buah bidak yang terdiri dari raja 1 buah, benteng 1 buah, menteri 1 buah, jendral emas 2 buah, jendral perak 1 buah, kuda 2 buah, tombak 2 buah, dan prajurit 9 buah.

2.2.5. Alat Permainan *Shogi*

Permainan *shogi* terdiri dari beberapa alat yaitu papan *shogi* dan bidak *shogi* yang akan dipaparkan seagai berikut:

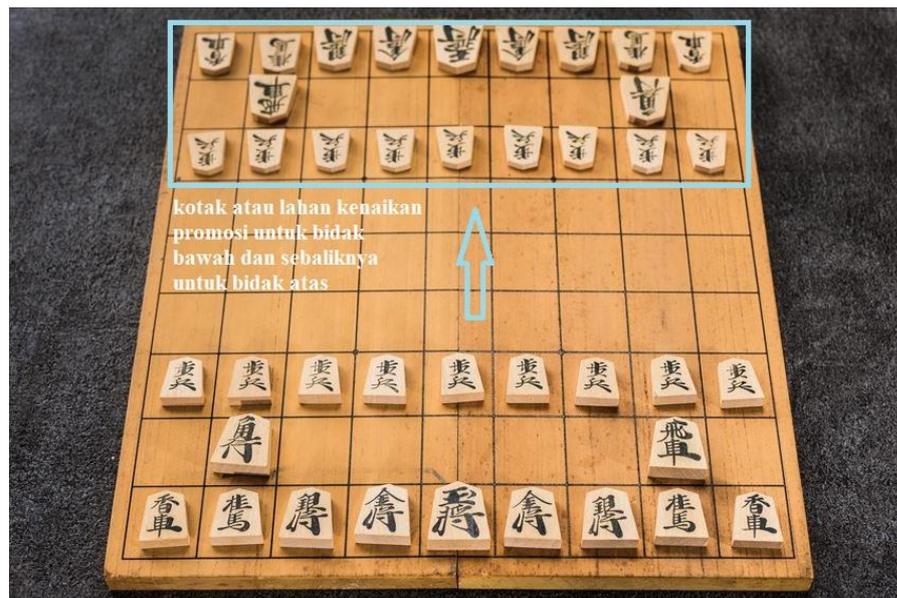
a. Papan *Shogi*

Papan *Shogi* memiliki ukuran kotak persegi yang dimana terdapat 9 x 9 kotak kecil yang di ukir untuk penempatan bidak *shogi*. Terbuat dari bahan dasar kayu. Dan jika di jumlahkan terdapat 81 kotak kecil disetiap papan *shogi* konvensional.



Gambar 2.3 Papan Shogi

Di dalam papan *shogi* terdapat zona khusus yaitu zona promosi, dimana bidak yang melewati daerah tersebut mengalami kenaikan pangkat. Garis hijau di dalam gambar di bawah menunjukkan zona promosi dalam papan *shogi*. Dimana zona promosi dimulai dari garis pertama sampai ketiga terjauh dari sisi pemain.



Gambar 2.4 Lahan Kenaikan Pangkat dalam Papan *Shogi*

b. Bidak *Shogi*

Jika bidak pada catur barat dibuat dengan berupa ukiran, bidak *shogi* berbentuk segilima dengan tuliskan kanji diatas dan dibawahnya (untuk bidak yang bisa dipromosikan) yang terbuat dari kayu dan juga sama seperti papan permainannya. Setiap kanji yang ada didalam bidak *shogi* akan mewakili posisi bidak dipapan permainannya. Bidak ratu (queen) dalam catur biasa tidak terdapat didalam bidak permainan *shogi*. Selain itu tidak ada warna tertentu yang membedakan anantara pihak lawan baik dalam papan permainan dan bidak yang biasanya menjadi ciri khas catur biasa (Wibowo, 2014). Bidak *shogi* disusun secara horizontal, dan ujung tajamnya menghadap arah lawan. Setiap bidak

disusun berdasarkan posisinya dan huruf kanjinya di cat dengan warna hitam. Sedangkan bidak yang mengalami kenaikan pangkat, ataupun yang sudah ditangkap lawan akan dimainkan menggunakan bidak dengan huruf kanji berwarna merah. Ini dilakukan untuk dapat membedakannya dengan bidak utama. Terdapat juga bidak *shogi* yang dilambangkan dengan motif catur umum, arah bergerak bidak, atau lambang huruf kanji yang dipersingkat. Hal ini dilakukan untuk mempermudah para pecatur pemula yang tidak dapat membaca kanji. Terutama di kalangan pecatur asing. Setiap pemain *shogi* masing – masing mendapat 20 bidak dengan 8 jenis yang berbeda. Nama-nama bidak tersebut adalah bidak ooshoo atau gyokushoo (raja), bidak hisha (benteng), bidak kakugyoo (menteri), bidak kinshoo (jenderal emas), bidak ginshoo (jenderal perak), bidak keima (kuda), bidak kyoosha (tombak) dan bidak fuhyoo (prajurit). Berikut ini adalah keterangan dari lambang, posisi bidak *shogi* (Legget, 1993).

1. Ooshoo atau Gyokushoo



Gambar 2.5 Bidak *Shogi* Ooshoo atau Gyokushoo

Bidak ini merupakan bidak dengan posisi tertinggi dalam permainan *shogi* yaitu bidak raja. Tidak mengalami promosi, dan untuk mengakhiri permainan bidak *ooshoo* harus ditangkap oleh lawan.

4. *Kinshoo*



Gambar 2.8 Bidak Shogi *Kinshoo*

Bidak *kinshoo* atau jenderal emas tidak terdapat dalam permainan catur biasa. Bidak *kinshoo* harus selalu berada di dekat bidak *ooshoo* atau bidak raja. Karena bidak ini memiliki fungsi khusus sebagai pelindung atau pengawal bidak *ooshoo*. Tidak mengalami promosi, namun kebanyakan bidak lain akan berubah menjadi *kinshoo* jika di promosikan.

5. *Ginshoo*

Bidak Awal



Bidak Promosi



Gambar 2.9 Bidak *Shogi Ginshoo* Awal dan *Ginshoo* Promosi

Bidak *ginshoo* atau jenderal perak memiliki fungsi sama seperti bidak *kinshoo*. Hanya saja, jika bidak *kinshoo* harus selalu berada di sisi raja, bidak *ginshoo* memiliki pergerakan lebih leluasa untuk melakukan serangan kepada bidak lawan. Bidak *ginshoo* dapat di promosikan menjadi bidak narigin.

5. Keima

Bidak Awal



Bidak Promosi



Gambar 2.10 Bidak *Shogi* Keima Awal dan Keima Promosi

Bidak keima dalam istilah catur biasa dikenal sebagai bidak kuda. Merupakan bidak yang lebih sering digunakan untuk melakukan serangan kepada bidak lawan. Bidak keima dapat di promosikan menjadi bidak narikei.

6. Kyoosha

Bidak Awal



Bidak Promosi



Gambar 2.11 Bidak *Shogi* Kyoosha Awal dan Kyoosha Promosi

Bidak kyoosha atau bidak tombak merupakan bidak baru dalam permainan *shogi*. Pada umumnya bidak yang berfungsi untuk melakukan serangan. Kyoosha adalah bidak lemah jika digunakan dalam posisi pertahanan. Bidak kyoosha dapat disamakan dengan bidak keima. Jika mendapat promosi bidak kyoosha berubah menjadi narikyou.

7. Fuhyoo

Bidak Awal



Bidak Promosi



Gambar 2.12 Bidak *Shogi* Fuhyoo Awal dan Fuhyoo Promosi

Bidak fuhyoo dikenal dengan bidak prajurit dalam catur biasa dan memiliki fungsi yang juga sama. Jika mendapat promosi, bidak fuhyoo akan berubah menjadi bidak tokin.

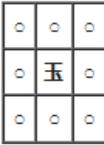
2.2.6 Peraturan Permainan *Shogi*

Terdapat beberapa poin peraturan dalam permainan *shogi*.

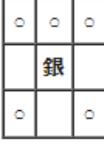
1. Setiap pemain harus mengucapkan salam “yoroshiku onegaishimasu” sebelum dan sesudah permainan.
2. Tidak boleh membatalkan posisi bidak yang telah digerakkan.
3. Permainan akan selesai jika terjadi tsumi atau skak mat. Dimana bidak raja lawan telah ditangkap dan mengatakan “Oote!”.
4. Bidak yang mengalami promosi akan kehilangan status promosinya ketika bidak tersebut ditangkap oleh lawan.
5. Bidak lawan yang telah ditangkap dapat dimainkan kembali (drop rule). Namun bidak tersebut tidak dapat menangkap bidak lawan, hanya untuk pertahanan dan tidak mengalami kenaikan pangkat.

2.2.6. Cara Memainkan Bidak *Shogi*

Adapun cara memainkan bidak *shogi* sebagai berikut:

Nama buah	Gerakan		Kenaikan pangkat	Gerakan	
<p>Raja atau <i>gyokushō</i> (玉将) <i>ōshō</i> (王将) alias: <i>gyoku</i> (玉) atau <i>ō</i> (王)</p> 		<p>Selangkah ke semua arah</p>	-	-	-
<p>Benteng atau <i>hisha</i> (飛車) alias: <i>hi</i> (飛)</p> 		<p>Vertikal dan horizontal, maju atau mundur, jumlah kotak: bebas. Tidak dapat melangkahi buah lain</p>	<p>Raja naga (竜王 <i>ryūō</i>) naga (竜 <i>ryū</i>)</p> 		<p>Seperti benteng + jenderal perak</p>
<p>Menteri <i>kakugyō</i> (角行) <i>kaku</i> (角)</p> 		<p>Diagonal, jumlah kotak: bebas Tidak dapat melangkahi buah lain</p>	<p>Kuda naga (竜馬 <i>ryūme</i> atau <i>ryūma</i>) alias: kuda (馬 <i>uma</i>)</p> 		<p>Seperti menteri + jenderal emas</p>

Gambar 2.13 Langkah Bidak *Shogi* 1

<p>Jenderal emas kinshō (金将) alias: kin (金)</p> 		<p>Selangkah horizontal (kiri/kanan), atau selangkah vertikal (depan/belakang), atau selangkah diagonal hanya ke depan</p>			
<p>Jenderal perak 銀将 (ginshō) alias gin (銀)</p> 		<p>Selangkah ke depan, atau selangkah diagonal (ke depan atau ke belakang)</p>	<p>Jenderal perak berpangkat (成銀 <i>narigin</i>)</p> 		<p>Seperti jenderal emas</p>
<p>Kuda keima (桂馬) alias: kei (桂)</p> 		<p>Dua langkah vertikal ke depan dan 1 langkah horizontal ke kiri atau ke kanan. Tidak dapat mundur, namun dapat melangkahi buah lain.</p>	<p>Kuda berpangkat (成桂 <i>narikei</i>)</p> 		<p>Seperti jenderal emas</p>

Gambar 2.12 Langkah Bidak *Shogi* 2

<p>Tombak <i>kyōsha</i> (香車) alias <i>kyō</i> (香)</p> 		<p>Hanya melangkah ke depan, jumlah kotak: bebas Tidak dapat melangkahi buah lain</p>	<p>Tombak berpangkat (成香 <i>narikyō</i>)</p> 		<p>Seperti jenderal emas</p>
<p>Pion 歩兵 (Fuhyō) alias: 歩 (fu)</p> 		<p>Selangkah ke depan dan hanya memakan buah yang ada vertikal yang di depannya</p>	<p>Tokin (と金) alias: と (to)</p> 		<p>Seperti jenderal emas</p>

Gambar 2.14 Langkah Bidak *Shogi* 3

2.2.7 Masuknya *Shogi* dalam Pendidikan

JT *Shogi* Japan Series dibuka di pusat konvensi Toki Messe di Niigata dengan 12 pemain top yang bersaing. Seri ini adalah turnamen resmi untuk pemain profesional, tetapi turnamen untuk siswa sekolah dasar juga diadakan dengan 185 anak ambil bagian. Turnamen *Shogi* untuk anak-anak diadakan di Tokyo, Osaka, dan sembilan kota lainnya di seluruh negeri tahun lalu, menarik 5.324 pemain, sekitar 700 lebih banyak dari tahun sebelumnya. Turnamen ini dilaksanakan untuk pemain profesional dan anak-anak yang diadakan di 11 kota. Diselenggarakannya kedua turnamen secara serentak ini bertujuan agar anak-anak dapat menikmati seharian penuh “melihat” dan “bermain” *shogi* untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang semangat permainan. Anak-anak yang bermain *shogi* dengan cara yang benar dan memperoleh kebiasaan berpikir terus menerus.

Takayuki Ajimine, merupakan seorang penasihat pendidikan sekolah di asosiasi *shogi* dan seorang guru di Sekolah Dasar Gyosei Tokyo, mengusulkan pengenalan *shogi* ke ruang kelas sehingga anak-anak dapat memperoleh daya konsentrasi dan perilaku yang lebih baik. Ajimine ingat suatu hari di bulan November 2005 ketika dia mengajar *shogi* di klub *shogi* sekolah. Yoshiharu Habu, yang menjadi master tetap pada 17 Juni tahun 2018, mengunjungi sekolah tersebut tanpa pemberitahuan sebelumnya dan mulai bermain game dengan beberapa siswa. Seolah-olah dia sedang memainkan saingan yang tangguh, dan tampaknya mengajari mereka pentingnya konsentrasi tanpa mengucapkan sepatah kata pun. Ajimine menekankan bahwa penting juga untuk belajar

mengatakan, “Saya ditekuni.” Dan membuat seorang anak akan bertanggung jawab atas apa yang dia lakukan. Takayuki Ajimine (2008)