BAB II.KAJIAN TEORI OLAHRAGA CATUR

II.1 Olahraga

Menurut Arthur Siahaya (2016) olahraga adalah suatu aktivitas yang mengarah pada potensi jasmani dan rohani yang melibatkan proses sistematik berupa kegiatan atau usaha. Olahraga bisa berupa pertandingan, permainan, maupun perlombaan. Banyak orang yang mengartikan bahwa olahraga adalah kegiatan yang selalu di identikan dengan peralatan olahraga dan mengikuti pelatihan olahraga lain. Membahas tentang olahraga , olahraga dibagi menjadi dua bagian, yaitu:

- Olahraga yang bersifat atletik.
  olahraga yang bersifat atletik merupakan jenis olahraga yang umumnya dilakukan secara individu tetapi ada beberapa cabang olahraga atletik yang dilakukan secara berkelompok seperti lari estafet, sedangkan olahraga atletik yang dilakukan secara individu di antaranya lari, lempar lembing, lempar cakram, renang, lompat indah, senam.
- Olahraga yang menggunakan strategi.
  dibandingkan dengan kekuatan fisik, olahraga ini selalu ada lawan peamain atau beradu, contoh olahraga permainan diantaranya adalah basket, sepakbola, bulutangkis, tenis meja, catur.

II.2 Catur

II.2.1 Sejarah Catur

Bey Magethi (2012) menjelaskan dipandang dari sudut perkembagan sejarahnya, permainan catur telah dikenal manusia semenjak zaman kuno. Ada yang mengatakan catur berasal dari masyarakat Yunani, Romawi, Kastilia, Babylonia, Mesir, Yahudi, Persia, Cina, Hindu, Arab, Kastilia, Irlandia dan welsch. Chaturangga pada masa itu sudah mengenal 64 petak (8x8) seperti sekarang ini. Arti dari chaturangga yang berasal dari Bahasa Sanskrit ini adalah " 4 tangan" dari angkatan perang yang ketika itu terdiri atas kereta perang, perang gajah, pasukan gajah, pasukan barakuda dan pasukan berjalan. (h.7 dan 8)

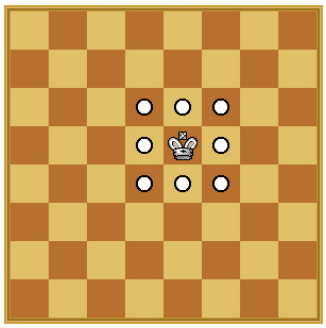
Bey Magethi (2012) menjelaskan catur dimainkan oleh dua orang secara bergantian. Permainan ini dilakukan diatas papan catur. Papan ini terdiri atas 8 baris horizontal dan 8 baris vertical yang masing-masing terdiri atas 8 petak yang berbentuk bujur sangkar. Petak-petak tersebut silih bergantian gelap dan terang. Hal ini dibuat untuk memudahkan dalam membedakan petak-petak yang saling berdekatan satu sama lain. Berbeda dengan permainan dam, catur terdiri dari 64 petak. Petak berwarna terang biasanya disebut petak putih, sedang yang gelap biasa disebut petak hitam. (h.11 dan 13)

II.2.2 Nama Dan Gerakan Buah Catur

Bey Magethi (2012) menjelaskan yang menarik dari permainan catur adalah bahwa Raja, Mentri, Benteng, Gajah, Kuda, dan Bidak melangkah dengan cara berlainan. Oleh karena itulah permainan catur mempunyai kemungkinan-kemungkinan yang berbeda. (h.14)

- Raja

  Langkah (gerakan) Raja paling sederhana, Raja dapat melangkah dalam segala arah, tetapi tiap kali melangkah hanya satu petak. Raja dapat melangkah ke samping, atas atau bawah.

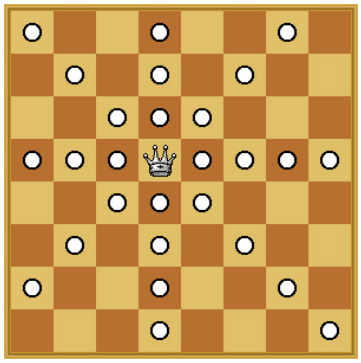


Gambar II.1 Gerakan Raja

Sumber:https://fromones.files.wordpress.com/2011/01/king_move.jpg?w=500 (Diakses pada 12/04/2016)

- Mentri

  Mentri seperti halnya Raja, dapat bergerak dalam baris lurus: *vertical*, dan horizontal ataupun diagonal. Tetapi tidak seperti raja yang hanya dapat melangkah satu petak tiap kali bergerak , mentri dapat bergerak secara bebas.

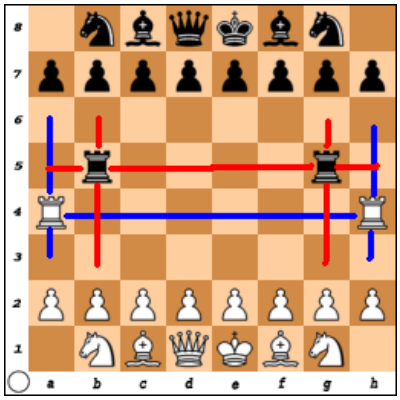


Gambar II.2 Gerakan Mentri

Sumber:https://fromones.files.wordpress.com/2011/01/queen_move.jpg?w=300&h=300 (Diakses pada 12/04/2016)

- Benteng

  Benteng dapat bergerak horizontal dan *vertical* dalam satu arah, benteng tidak dapat bergerak pada arah diagonal karenanya tidak sekuat mentri selain itu tidak dapat melangkahi buah catur lain baik teman maupun lawan.

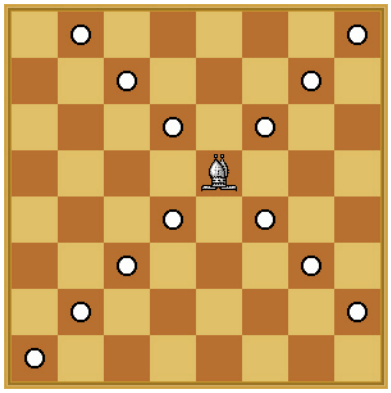


Gambar II.3 Gerakan Benteng

Sumber:http://i123.photobucket.com/albums/o300/KutuSakti/Bentengok.png (Diakses pada 12/04/2016)

- Gajah

  Seperti Mentri, Gajah dapat bergerak dan memukul pada arah diagonal,. Tidak seperti Mentri dan Benteng, Gajah tidak dapat bergerak dalam baris horizontal dan vertikal

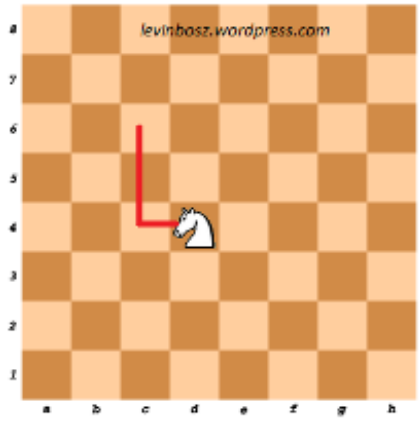


Gambar II.4 Gerakan Gajah

Sumber:https://fromones.files.wordpress.com/2011/01/bishop_move.jpg?w=500(Diakses pada 12/04/2016)

- Kuda

  Kuda memiliki gerakan yang sangat berbeda dari buah catur yang lain, kuda dapat melompati semua buah catur yang lain, baik kawan maupun lawan, Pergerakan kuda bisa menyerupai huruf L



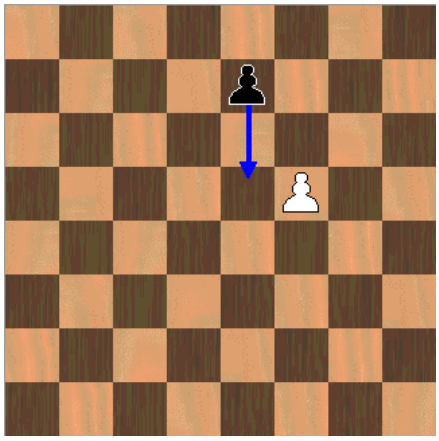
Gambar II.5 Gerakan Kuda

Sumber https://levinbosz.files.wordpress.com/2013/01/kuda.png

(Diakses pada 12/04/2016)

- Bidak

  Bidak hanya dapat bergerak ke satu arah maju kedepan dan hanya dapat memukul pada arah diagonal, bidak dapat bergerak dua langkah pada awal bidak bergerak (belum begerak dari tempat pertama)



Gambar II.6 Gerakan Bidak

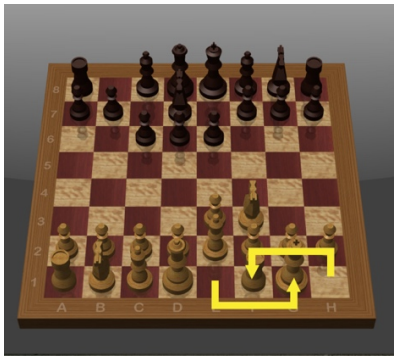
Sumber:https://www.chessclub.com/user/resources/rules/images/enpassant1.gif

(Diakses pada 12/04/2016)

Selain gerakan-gerakan yang sudah dijelaskan, ada juga gerakan-gerakan lain yang bias dilakukan buah catur seperti :

- Rokade

  Rokade merupakan gerakan khusus dalam catur di mana Raja bergerak dua petak menuju Benteng di baris pertamanya, kemudian meletakkan Benteng pada petak terakhir yang dilalui Raja.



Gambar II.7 Rokade

Sumber; Dokumentasi Pribadi

(Diakses pada 12/04/2016)

- En passant

  Ketika pion bergerak dua petak maju dan ada pion lawan yang berada satu petak dalam baris tujuan, maka pion lawan dapat menangkap dan

menempati petak yang baru saja dilalui pion tersebut (seolah-olah pion tersebut bergerak satu petak maju). Namun, gerakan ini hanya dapat dilakukan sesaat setelah gerakan pion maju dua petak, atau hak lawan untuk melakukan gerakan *en passant* ini hilang



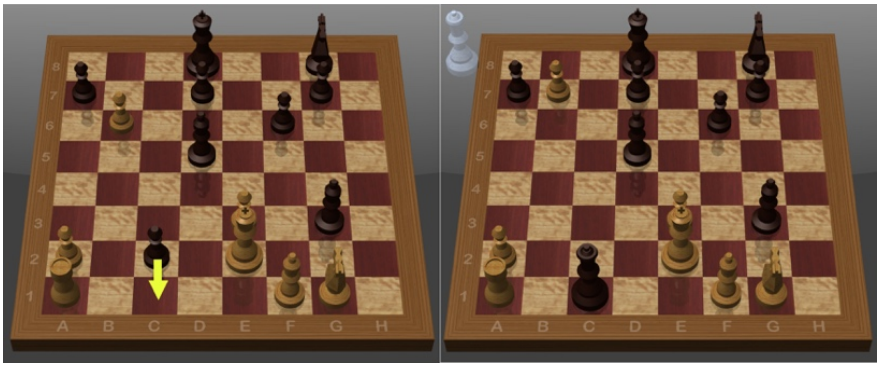
Gambar II.8 en passant

Sumber; Dokumentasi Pribadi

(Diakses pada 12/04/2016)

- Promosi

Ketika pion telah maju hingga menempati baris paling akhir, berbarengan dengan gerakan maju tersebut, pion dipromos*i*kan dan harus ditukar dengan bidak berdasarkan keinginan pemain, yaitu Ratu, Benteng, Gajah, ataupun Kuda dengan warna yang sama. Pada umumnya, pion dipromosikan menjadi Ratu. Tidak ada peraturan yang membatasi bidak yang dipilih sebagai promosi, jadi dimungkinkan memiliki bidak yang melebihi jumlahnya waktu awal permainan (semisal, dua Ratu).



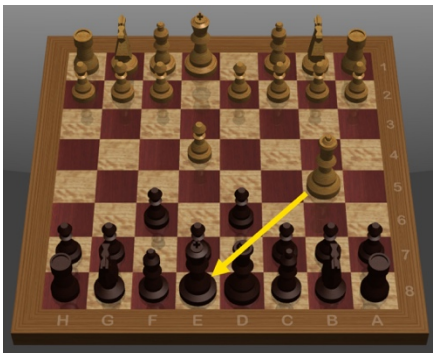
Gambar II.9 Promosi

Sumber; Dokumentasi Pribadi

(Diakses pada 12/04/2016)

- Skak

  Ketika Raja sedang diserang oleh satu atau lebih bidak lawan, keadaan ini disebut dengan skak. Pemain yang Rajanya diskak harus menggerakkan Rajanya supaya tidak terserang. Hal ini dapat dilakukan dengan menangkap bidak lawan yang menyerang, menutup serangan lawan dengan menempatkan sebuah bidak di antaranya (apabila yang menyerang Ratu, Benteng, atau Gajah dan ada petak kosong di antara Raja dan bidak lawan), atau memindahkan Raja ke petak yang tidak sedang diserang. Rokade tidak diijinkan apabila Raja sedang diskak.



Gambar II.10 Skak
Sumber: Dokumtasi Pribadi
(Diakses pada 12/04/2016)

II.2.3 Manfaat Olahraga Catur

Olahraga catur merupakan olahraga yang dapat melatih kerja otak kita. Manusia yang menggemari olahraga catur ini rata-rata memiliki daya ingat yang lebih baik dari manusia pada umumnya. Berikut adalah manfaat olahraga catur:

- Meningkatkan *IQ*

  Sudah bukan hal yang baru bahwa catur mampu meningkatkan *Intelectual Questions* seseorang. Mempelajari permainan catur secara sistematis berperan dalam peningkatan kecerdasan intelektual seseorang, sama halnya memperkuat kemampuan berhitung, bahasa, dan membaca masalah.

- Meningkatkan *SQ*

  Tidak hanya *IQ* yang di dapat, *SQ* pun turut dipengaruhi oleh permainan ini. *Spritual Question* yang berperan dalam menumbuhkan *spirit* mental atau

motivasi jiwa seseorang ini bisa di tingkatkan salah satunya dengan bermain catur.

- Memperkuat daya konsentrasi

  Permainan catur menuntut seorang untuk fokus. Setiap langkah harus di pikirkan dengan matang. Sekali saja salah akan membuat semuanya berantakan, apalagi jika musuh sudah mulai menyerang dan mengacak-acak pola permainan kita. Tentu kita harus dituntut untuk keluar dari masalah yang di berikan musuh dan mesti melakukan pola serangan yang mampu menyudutkan lawan. Menciptakan strategi dan taktik dalam permainan catur bukanlah hal yang mudah, dibutuhkan konsentrasi yang sangat mendalam. Bahkan tidak sedikit pecatur yang benar-benar berkonsentrasi dalam permainan hingga tidak menghiraukan kondisi di luar dirinya. Hal ini bagus untuk melatih daya konsentrasi kita, fokus untuk menciptakan jalan keluar dan menyelesaikan pekerjaan adalah hal yang dibutuhkan oleh setiap orang di dunia kerjanya.

- Melatih berfikir logis

  Setiap bidak memiliki gerakan yang berbeda. Setiap gerakan tersebut yang memberikannya hak untuk melangkah. Gerakan setiap bidak akan mempengaruhi permainan kita apakah semakin berkembang atau justru malah menyudutkan kita. Saat memainkan bidak-bidak tersebut kita di tuntut untuk berpikir logis, apakah dengan memainkan bidak tersebut mampu membuat ancaman terhadap musuh sesuai yang kita harapkan atau tidak. Jika kita menemukan lketidaktepatan dalam memikirkan logika setiap langkah bidak-bidak kita, maka permainan akan sulit kita kembangkan. Inilah yang dimaksud dengan bermain catur, kita pun dituntut untuk senantiasa berpikir logis untuk menciptakan langkah-langkah yang tepat.

- Melatih kesabaran

  Bermain catur butuh berpikir yang mendalam. Berpikir dengan sangat dalam itupun membutuhkan waktu yang sangat lama. Tidak aneh jika kita lihat bahwa catur berlangsung sangat lama bahkan sampai berjam-jam. Jika yang bertanding adalah para *master* kelas internasional pasti akan membutuhkan waktu yang sangat-sangat lama, bahkan bisa saja sampai

draw atau tidak ada yang menang maupun yang kalah. Inilah yang membuat pemain tersebut terlatih kesabarannya. Sekalinya kita tidak sabar, justru akan membuat kita mengambil keputusan langkah yang salah.

- Kemampuan analisis meningkat

  bermain catur turut mempengaruhi peningkatan kemampuan menghitung, karena dalam permainan catur kita juga harus pandai berhitung. Apakah ini menguntungkan atau merugikan? apakah dengan sisa bidak yang dimiliki bisa mematikan lawan? hasil apa yang realistis di dapatkan?

  Pikiran-pikiran itu yang pasti muncul di kepala setiap pemain. Setiap pertanyaan tersebut membutuhkan analisis yang mendalam. Yana, Yuli (2015)

II.2.4 Perkembangan Anak

Tahap-tahap perkembangan manusia dari lahir sampai mati dipengaruhi oleh interaksi social dan budaya antara masyarakat terhadap perkembangan kepribadian. Perkembangan psikologis dihasilkan dari interaksi antara proses-proses maturasional atau kebutuhan biologis dengan tuntutan masyarakat dan kekuatan-kekuatan social yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari. Perkembangan psikologis disepanjang kehidupan manusia dan bukan antar masa bayi dan remaja. Adapun fase-fase perkembangan sebagai berikut:

- Fase Bayi (0 – 1 tahun)

  Kegiatan bayi tidak terikat dengan mulut semata. Pada tahap ini bayi hanya memasukkan (*incorporation*), bukan hanya melalui mulut (menelan) tetapi juga dari semua indera. Tahap sensori oral ditandai oleh dua jenis inkorporasi: mendapat (*receiving*) dan menerima (*accepting*). Tahun pertama kehidupannya, bayi memakai sebagian besar waktunya untuk makan, eliminasi (buang kotoran), dan tidur. Ketika ia menyadari ibu akan memberi makan/minum secara teratur, mereka belajar dan memperoleh kualitas ego atau identitas ego yang pertama, perasaan kepercayaan dasar (*basic trust*). Bayi harus mengalami rasa lapar, haus, nyeri, dan ketidaknyamanan lain, dan kemudian mengalami perbaikan atau hilangnya kondisi yang tidak menyenangkan itu. Dari peristiwa itu bayi akan belajar

mengharap bahwa hal yang menyakitkan ke depan bisa berubah menjadi menyenangkan. Bayi menangkap hubungannya dengan ibu sebagai sesuatu yang keramat (*numinous*).

- Fase Anak-Anak (1 – 3 tahun)

  Anak memperoleh kepuasan bukan dari keberhasilan mengontrol alat-alat anus saja, tetapi juga dari keberhasilan mengontrol fungsi tubuh yang lain seperti urinasi, berjalan, melempar, memegang, dan sebagainya. Pada tahun kedua anak belajar mengontrol tubuhnya, khususnya yang berhubungan dengan kebersihan. Pada tahap ini anak dihadapkan dengan budaya yang menghambat ekspresi diri serta hak dan kewajiban. Anak belajar untuk melakukan pembatasan-pembatasan dan kontrol diri dan menerima kontrol dari orang lain. Hasil mengatasi krisis otonomi *versus* malu-ragu adalah kekuatan dasar kemauan. Pada tahap ini pola komunikasi mengembangkan penilaian benar atau salah dari tingkah laku diri dan orang lain, disebut bijaksana (judicious).

- Usia Bermain (3 – 6 tahun)

  Pada tahap ini perkembangan pada fase bermain, yakni; identifikasi dengan orang tua , mengembangkan gerakan tubuh, ketrampilan bahasa, rasa ingin tahu, imajinasi, dan kemampuan menentukan tujuan. Aktivitas pada usia bermain diikuti dengan peningkatan fasilitas untuk bergerak. Inisiatif yang dipakai anak untuk memilih dan mengejar berbagai tujuan, seperti kawan dengan ibu/ayah, atau meninggalkan rumah, juga untuk menekan atau menunda suatu tujuan.

- Usia Sekolah (6 – 12 tahun)

  Pada usia ini dunia sosial anak meluas keluar dari dunia keluarga, anak bergaul dengan teman sebaya, guru, dan orang dewasa lainnya. Pada usia ini keingintahuan menjadi sangat kuat. Memendam insting seksual sangat penting karena akan membuat anak dapat semakin energinya untuk mempelajari teknologi dan budayanya serta interaksi sosialnya.

- Adolesen (12 – 20 tahun)

  Tahap ini merupakan tahap yang paling penting diantara tahap perkembangan lainnya, karena orang harus mencapai tingkat identitas ego

yang cukup baik. Pencarian identitas ego mencapai puncaknya pada fase ini, ketika remaja berjuang untuk menemukan siapa dirinya. Kekuatan dasar yang muncul dari krisis identitas yaitu setia dalam beberapa pandangan idiologi atau visi masa depan. Memilih dan memiliki idiologi akan memberi pola umum kehidupan diri, bagaimana berpakaian, pilihan musik dan buku bacaan, dan pengaturan waktu sehari-hari.

II.3 Analisa Masalah

Dari hasil pengamatan dan wawancara penelitian di lapangan terhadap 40 pelajar, hanya 15 pelajar yang tertarik bermain olahraga catur sedangkan 25 pelajar masih kurang berminat pada olahraga ini, padahal olahraga catur masuk dalam pembelajaran mata pelajaran olahraga. Rata-rata pelajar yang tidak berminat pada olahraga catur beranggapan olahraga ini terlalu membosankan dan terlalu lama untuk dimainkan

II.4 Khalayak Ramai

Setelah melakukan observasi dan penelitian penulis menyimpulkan bahwasanya pentingnya meningkatkan minat pelajar pada olahraga catur yang sudah masuk pada pembalajaran mata pelajaran olahraga, targetnya adalah pelajar yang masih belum minat dan belum memahami olahraga catur.

II.5 Solusi Perancangan

Perancangan media informasi olahraga catur dan manfaat nya dibuat unik dan lebih menarik, dengan membuat karakter bidak catur yang berbeda dari catur yang berada di masyarakat dan membuat buku panduan yang lebih mudah dimengerti olah pelajar.