BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia catur termasuk olahraga yang sering dimainkan. Di setiap sudut wilayah kita dapat menjumpai orang bermain catur. Bahkan bagi beberapa orang, olahraga otak ini mempunyai nilai prestise tersendiri, seperti dapat dilihat dalam pertandingan catur Nasional yang diadakan Percasi maupun pada pertandingan catur Internasional yang diatur oleh FIDE (Federation Internationale des Echecs). Gambaran seperti di atas tentu berbeda dengan masa olahraga ini saat pertama dimainkan. Dahulu catur hanya dimainkan oleh para raja di istana. Oleh karena itu, pada masa tersebut catur sering disebut sebagai *the royal game*.

Catur berasal dari kata Chaturanga yang berarti empat sudut, karena pada jaman India kuno permainan ini memang dimainkan oleh empat orang. Jumlah buah catur pun empat buah untuk masing-masing pemain. Chaturanga pun melambangkan empat unsur penting dalam kehidupan menurut kepercayaan mistis masyarakat India saat itu, unsur tersebut adalah api, udara, tanah, dan air.

Salah satu budaya lokal Indonesia yang menarik untuk diteliti adalah wayang. Wayang selain untuk media hiburan juga merupakan media pembelajaran. Dalam setiap penceritaan wayang selalu terdapat hikmah yang bisa diambil seperti tentang persahabatan, kekeluargaan, hubungan antara manusia dan Tuhannya maupun hubungan antara manusia dan manusia lainnya, dan masih banyak lagi hikmah-hikmah yang bisa diambil dari cerita-cerita wayang.

Wayang pada awalnya merupakan media untuk beribadah agama Hindu yang masuk ke Indonesia. Setelah Islam masuk ke Indonesia, wayang mengalami perubahan fungsi yang awalnya untuk sarana beribadah kepada para dewa menjadi sebuah sarana berdakwah yang mengajarkan nilai-nilai ibadah kepada Allah SWT.

Wayang Kulit adalah wayang yang terbuat dari bahan kulit dan bentuknya dua dimensi, dimainkan oleh seorang dalang dengan menggunakan layar dan lampu yang menyinari layar tersebut. Pertunjukkan wayang kulit bisa dilihat dari dua sisi: dari sisi lampu penonton, dapat melihat wayang yang sebenarnya dan dari sisi lainnya, penonton dapat melihat bayangannya.

Jogjakarta telah dikenal sebagai kota yang memiliki iklim yang baik untuk pengembangan kreatifitas dalam berbagai bidang. Sistem perekonomian kemasyarakatan yang berkembang di kota Jogjakarta tidak bergantung pada industri-industri besar. Keberadaan industri rumahan dan Sanggar Kerajinan menjadi contoh nyata dari sistem perekonomian yang memiliki daya tahan terhadap krisis ekonomi global. Berkembangnya sistem perekonomian yang demikian ditunjang dengan adanya produsen-produsen yang secara konsisten bahkan berkembang terus dalam berbagai variasi produk yang dihasilkan. Keberadaan sentra kerajinan telah memberikan kontribusi positif dalam pemberdayaan masyarakat dengan penciptaan lapangan kerja dan pengembangan gagasan kreatif.

Pada saat ini pembuatan desain pada buah-buah catur mengalami perubahan dan perkembangan. Perubahan desain ini merupakan salah satu langkah kreatif yang diambil oleh para desainer catur untuk membuat sebuah perubahan dalam hal visual buah caturnya. Hal ini dilakukan untuk menarik minat orang yang pada awalnya tidak menyukai catur menjadi tertarik dan mulai memainkannya, dan untuk orang yang sudah menyenangi catur maka dengan adanya inovasi dalam perubahan visual ini dapat memberikan kesan lain dalam permainan ataupun juga dapat sebagai bahan koleksi.

Jika di luar negeri biasanya desain catur mengikuti budaya dari masing-masing tempat catur itu dibuat, seperti di daerah Eropa pembuatan desain catur berdasarkan para peneliti yang berjasa di negara tersebut. Fenomena tersebutlah yang menginspirasi para desainer kreatif Indonesia dan mulai merancang

desain berdasarkan pada salah satu budaya yang melekat di Indonesia, yaitu wayang.

Catur wayang ini pertama kali di buat oleh industri rumahan yang bernama Batik Linggarjati yang terdapat di Dusun Wisata Krebet, Sendangsari, Pajangan, Bantul, Jogjakarta, dan di miliki oleh Supriyanto. Industri rumahan ini bergerak di bidang *craftmenship* dengan ciri khas setiap hasil kerajinannya pasti selalu dibubuhi dengan batik tulis. Salah satu produk yang menjadi unggulan adalah catur wayang ini.

Desain visual pion catur wayang ini sendiri berdasarkan karakter-karakter pada salah satu cerita wayang yang sudah terkenal yaitu cerita Ramayana. Ramayana sendiri adalah sebuah cerita tentang perjuangan seorang suami yang berbudi luhur bernama Rama dalam perjuangannya mengambil kembali Sinta istri tercintanya yang diculik oleh Rahwana.

Fenomena dalam pembuatan desain kreatif catur wayang ini merupakan salah satu kerajinan yang menarik untuk ditelaah karena mempunyai nilai-nilai budaya yang tinggi seperti pengambilan tokoh-tokoh dari budaya lokal dalam hal ini yaitu cerita Ramayana, proses pembuatan yang menggunakan bahan kayu khusus, dan penggunaan batik tulis linggarjati yang dibubuhkan pada tiap pionnya. Catur wayang ini merupakan satu kerajinan kreatif anak bangsa yang patut dihargai dan dibanggakan namun baru sedikit khalayak umum yang mengetahui keberadaan kerajinan catur wayang ini. Kurangnya dukungan sosialisasi dan promosi yang baik menambah kondisi di atas.

Berkaitan dengan pengaruh visualisasi pada sebuah kerajinan catur wayang yang mengambil sumber inspirasi dari salah satu kebudayaan lokal yaitu wayang maka diadakan penelitian kepada objek tersebut dan hasil penelitian tersebut dituangkan dalam skripsi yang berjudul **“Kajian Unsur-Unsur Visual dan Peran Dalam Catur Wayang Jogjakarta”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Beberapa permasalahan tentang kerajinan catur wayang adalah sebagai berikut:

- Adanya perbedaan dalam bentuk visual buah catur wayang dengan buah catur pada umumnya.
- Detail dari bentuk buah catur yang masih kurang diperhatikan sehingga menimbulkan kesulitan dalam membedakan masing-masing buah catur.
- Penggunaan warna yang hampir sama pada beberapa buah catur menimbulkan kebingungan saat catur ini dimainkan.
- Perubahan bentuk visual catur yang merujuk pada bentuk visual wayang kulit dan berdasarkan pada cerita Ramayana.
- Persamaan peran dan fungsi dari buah catur wayang dengan buah catur pada umumnya.
- Strategi promosi dan sosialisasi yang belum didukung oleh desain promosi yang baik.

1.3. Rumusan Masalah

- Bagaimana unsur visual buah-buah Catur Wayang Jogjakarta jika dikaji menurut unsur visual dari wayang kulit.
- Bagaimana relasi antara penokohan dalam Ramayana sebagai sumber visualisasi untuk buah catur dengan peran yang ada pada catur itu sendiri.

1.4. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dapat dibahas secara mendalam maka dilakukan pembatasan permasalahan sebagai berikut:

- Unsur visual yang dikaji berdasarkan pada unsur visual wayang kulit menurut David Irvine dalam bukunya yang berjudul “Leather Gods and Wooden Heroes”. Hal ini dikarenakan David Irvine merupakan pakar dalam pewayangan yang telah meneliti wayang dari banyak dalang dan pakar wayang Indonesia.
- Unsur visual yang dikaji adalah pada Catur Wayang Jogjakarta. Hal ini mengingat terdapat beberapa lagi catur wayang yang dibuat di luar kota Jogjakarta dengan konsep dan visual yang berbeda.

1.5. Metode Penelitian

Dalam menganalisa permasalahan digunakan pendekatan secara deskriptif yaitu pendekatan yang mengkaji dan memaparkan data-data yang telah terkumpul. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yaitu metode atau tata cara menguraikan pemecahan masalah berdasarkan fakta-fakta atau kenyataan yang ada pada waktu sekarang secara sistematis dan kemudian masalah-masalah tersebut dianalisis berdasarkan data-data yang terhimpun tanpa menggunakan rumus maupun angka dan statistik karena hal-hal yang akan diteliti memiliki kecenderungan menggunakan nilai rasa seperti rasa indah, kecocokan warna, dan sebagainya.

Dalam penelitian ini yang menjadi instrumen dari penelitian adalah elemen-elemen visual dari produk kerajinan Catur Wayang Jogjakarta beserta pesan-pesan yang terkandung didalamnya. Adapun instrumen yang menjadi penelitian secara terperinci sebagai berikut:

a. Penelitian Keperpustakaan (*Library Research*) yaitu pengumpulan data dengan menggunakan pengetahuan yang bersumber dari buku-buku, catatan perkuliahan dan sumber-sumber yang ada hubungannya dengan masalah

yang diteliti. Pada penelitian keperpustakaan ini, dilakukan tiga tahapan penelitian yaitu *tahap pertama,* pencarian berbagai macam literatur yang berhubungan dengan objek yang diteliti, dalam hal ini adalah *"catur"* dan *"wayang"*. Setelah data tentang catur dan wayang terkumpul, *tahap kedua* yaitu pencarian literatur tentang visualisasi dari cerita Ramayana yang sudah ada sampai saat ini. Dan pada tahap akhir dari penelitian keperpustkaan yaitu tahap *ketiga,* dilakukan studi banding dari literatur-literatur yang ada, dengan penerapannya pada objek yang diteliti. Dalam hal ini pada kerajinan Catur Wayang Jogjakarta.

b. Penelitian Lapangan *(Field Research)* yaitu pengumpulan data yang dilakukan secara langsung pada objek penelitiannya. Adapun cara yang ditempuh dalam penelitian lapangan adalah melalui observasi yaitu pengumpulan data dengan mengamati dan melakukan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diteliti. Dalam penelitian lapangan ini dibagi kedalam dua tahapan yaitu *tahap pertama,* penulis melakukan observasi pada desain catur-catur yang ada di masyarakat. Kemudian mencari berbagai perbedaan yang ada pada desain catur-catur tersebut. Pada *tahap kedua* dari penelitian lapangan, dipilihlah catur wayang sebagai objek yang tepat untuk diteliti dengan berbagai alasan yang mendasar seperti bentuk pendekatan visualisasi yang menarik dan memiliki tujuan yang baik yaitu untuk melestarikan budaya lokal.

c. Wawancara yaitu pengumpulan data melalui interview secara langsung kepada orang-orang yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam tahap ini dilakukan wawancara dengan orang-orang dibalik produksi kerajinan Catur Wayang Jogjakarta, yaitu interview langsung dengan pemilik industri rumahan Batik Linggarjati yaitu Supriyanto. Adapun isi interview berkaitan dengan objek yang diteliti yaitu proses perancangannya, konsep yang dipakai dan lainnya.

d. Dokumentasi yaitu mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian. Adapaun data-data yang menjadi dokumentasi berupa: satu set Catur Wayang Jogjakarta dan foto-foto objek penelitian.

1.6. Sampel Penelitian

Pada penelitian ini yang menjadi sampel dari penelitian adalah kerajinan Catur Wayang Jogjakarta. Alasan penelitian dilakukan pada produk kerajinan ini terbagi menjadi dua alasan yaitu:

1. Karena kerajinan ini termasuk jenis kerajinan tradisional dimana dalam hal pembuatannya masih menggunakan sistem manual yaitu dipahat dengan tangan dan tidak dibantu dengan bantuan mesin. Hal tersebutlah yang menjadikan produk kerajinan ini sebuah produk *limited edition* (produk yang terbatas), sehingga untuk dapat memilikinya harus memesan terlebih dahulu.

2. Secara bahasa visual produk kerajinan Catur wayang Jogjakarta memiliki keunikan tersendiri karena menggunakan budaya lokal, dalam hal ini cerita Ramayana sebagai sumber inspirasi dalam pembuatan desain visual buah caturnya.

1.7. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui unsur-unsur visual yang terdapat pada Catur Wayang Jogjakarta dan relasi antara penokohan dalam cerita Ramayana dan perannya didalam Catur Wayang Jogjakarta.

1.8. Manfaat Penelitian

Dari penelitian terhadap kerajinan Catur Wayang Jogjakarta ini, diharapkan hasil dari penelitian akan membawa suatu manfaat, adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1.8.1. Umum

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi informasi mengenai permainan catur dan sejarah-sejarahnya, cerita wayang khususnya cerita Ramayana.

1.8.2. Khusus

Memberikan kontribusi dalam ilmu desain dalam kajian Ilmu pengetahuan dan informasi khususnya dalam hal seputar catur wayang dan untuk melestarikan salah satu budaya lokal Indonesia yaitu wayang.

1.9. Sistematika Penulisan

Ada pun sistematika penulisan dalam skripsi ini diuraikan dalam lima bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan, dalam bab ini membahas tentang latar belakang permasalahan yang diangkat dalam skripsi, identifikasi masalah yang terdapat dalam Catur Wayang Jogjakarta, perumusan masalah yaitu masalah-masalah yang akan diteliti dan dibahas, pembatasan masalah yaitu batasan-batasan yang digunakan agar penelitian menjadi fokus dan terarah, metode penelitian berisikan pemaparan metode yang digunakan dalam penelitian, instrumen penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan diakhiri dengan sistematika penulisan.

Bab II Catur, Wayang dan Unsur Visual di Dalamnya, dalam bab ini berisi teori-teori umum dan teori-teori khusus yang mendukung topik penulisan skripsi, teori-teori yang digunakan berkisar mengenai definisi catur, sejarah catur, peran masing-masing buah catur, budaya lokal wayang, definisi wayang kulit, cerita Ramayana.

Bab III Tinjauan Umum Catur Wayang Jogjakarta, pada bab ketiga ini menguraikan data-data yang berkaitan dengan objek yang diteliti yaitu “Catur Wayang Jogjakarta”, diantaranya adalah profile perusahaan Batik Linggarjati, Catur Wayang Jogjakarta, cara pembuatan, deskripsi dan analisa buah catur pada Catur Wayang Jogjakarta. Data yang diuraikan merupakan data primer maupun data sekunder.

Bab IV Kajian Unsur-unsur Visual dan Peran pada Catur Wayang Jogjakarta, pada bab keempat ini berisikan tentang pembahasan mengenai penerapan visualisasi pada masing-masing pion catur berdasarkan cerita Ramayana dan berdasarkan unsur-unsur visual pada wayang serta membahas tentang peran dan penokohan yang digunakan. Pembahasan menguraikan secara terperinci bagaimana visual dari catur wayang ini sudah sesuai dengan cerita Ramayana atau tidak, dan sudah sesuaikah peran dari masing-masing tokoh wayang yang diambil dengan fungsi dari masing-masing pion catur.

Bab V Simpulan dan Saran, pada bab ini merupakan bab terakhir sekaligus bab penutup skripsi ini, bab ini mengemukakan kesimpulan yang merupakan hasil akhir dari penelitian yang dilakukan dan saran yang berkaitan dengan hasil penelitian yang diperoleh.