

Catur dan Komputer (7) Penggunaan Komputer Program Catur

oleh: Aditya AP MN PN WN



Dalam praktek sekali lagi mohon dimengerti perbedaan yang mendasar antara KOMPUTER Desktop atau Laptop yang memiliki program Catur di harddisknya dengan Komputer Catur yang merupakan perangkat menyatu seperti Memphisto atau lainnya dan lazimnya memiliki *board* sendiri serta buah yang bisa digerakkan secara manual malahan yang lebih canggih bisa menggerakkan buah sendiri.

Yang kami maksud perbedaan mendasar ialah pada perangkat catur elektronik tadi memiliki keterbatasan dalam memasukkan data dikarenakan penyimpanan datanya tidak dilengkapi secara memadai, lain halnya dengan Komputer Desktop atau Laptop yang telah dilengkapi harddisk antara minimal 10 GB – 40 GB atau lebih, maka semua data apapun dalam rangka kegiatan permainan catur dapat difasilitasi, kelebihanannya bisa digunakan dan dikembangkan dalam periode yang cukup lama disesuaikan dengan kemampuan harddisk yang dimiliki serta memori Komputer yang juga

dapat dikembangkan.

Fasilitas fasilitas yang sangat utama dalam komputer dengan program catur a.l.

- Pengembangan data pembukaan
 - File CTG dan banyak pilihan.
- Pengembangan kumpulan partai
 - File CBH ataupun PGN
- Pengembangan kumpulan partai antar *engine* maupun analisa dll.
- Pemanfaatan analisa partai oleh program catur dan sesuai pilihan *engine*-nya.
- Pembuatan berita catur berdasarkan Chessbase system dan data.
- Pembuatan tulisan catur berdasarkan Chessbase atau program lainnya.
- Pembentukan literatur yang lengkap tentang catur termasuk data partainya.
- Pemanfaatan sebagai ajang belajar pembukaan dari data CTG.
- Pemanfaatan sebagai ajang uji tanding sesuai jenjang dan program yang ada.
- Pemanfaatan berbagai analisa atas partai, posisi maupun problem catur.

Kesepuluh manfaat ini merupakan sesuatu yang akan sukar ditandingi oleh perangkat catur elektronik yang lebih dimanfaatkan sebagai uji tanding saja.

Pada beberapa program catur yang semuanya hampir serupa maka kelompok Fritz yang dipelopori oleh Fritz 6, Fritz 7, Fritz 8, Deep Fritz6, Deep Fritz7, Shredder6, Shredder 7, Nimzo8 merupakan kelompok dominan, sedangkan Hiarcxs 7.32, Genius 6, Rebel 7 memiliki fasilitas agak berbeda sedikit, sedangkan untuk kelompok Junior seperti Junior6, Deep Junior6, Junior7 masih serumpun dengan Fritz

dan memiliki fasilitas serupa.

Munculnya Fritz7 yang ditandai oleh kekuatan *engine* 365KB dan Deep Fritz 7 sekitar 430 KB membuktikan bahwa makin lama kekuatan *engine* program catur terus berkembang, demikian pula pada 2003 muncul Fritz 8 dengan 2 CD sehingga penggunaan multimediana bisa dikembangkan, tapi kalau mau dibuktikan kekuatan *engine* melalui *engine match* maka hasilnya perlu dikaji dan ditentukan berdasarkan kriteria yang jelas.

Misalnya Nimzo8.eng meski punya kekuatan *engin*nya lebih kecil dari Deep Fritz, tapi adanya gabungan dengan Tablebase.eng sebesar 126KB membuat program Nimzo8 seakan memiliki kekuatan tambahan dikarenakan kegunaan tablebase.eng ini lebih tertuju pada kemampuan menganalisa bentuk babak akhir, dan inilah yang membuat selama ini Nimzo8 selalu agak lebih unggul dalam *engine match* dibandingkan lainnya.

Penggunaan tablebase.eng hanya berlaku bagi program Nimzo8 dan Shredder6 tapi tidak pada program Fritz dan Junior.

Kalau fasilitas analisa semuanya sama bisa Deep analisa maupun Full analisa atas partai ataupun Compare analisa dengan menggunakan berbagai *engine*. Kita juga bisa melakukan full analisa melalui program catur yang ada sesuai kelompoknya dan gabungan hasilnya ini akan menambah wawasan caturnya.

Kalau disimak sebenarnya apalagi “kekurangan” yang harus dibantu oleh Komputer dengan program Catur ini dalam perkembangan permainan catur seseorang. Rasanya sudah tidak ada

lagi masalah, hanya yang dibutuhkan ialah sbb.:

- Memiliki perangkat dan fasilitas program.
- Memiliki pengertian dan kemampuan penggunaannya.
- Memiliki keinginan pengembangan caturnya.
- Memiliki kesadaran dan memahami manfaatnya.
- Memiliki semangat maju dan tahu maknanya.
- Memiliki pelatih yang juga paham akan seluk beluknya.

Perihal perangkat komputer yang paling praktis dibawa ialah laptop dan untuk di rumah bisa berupa desktop, seperti halnya komputer yang selama ini digunakan oleh programmernya ketika melawan pemain top Grandmaster Super maka sebenarnya hanya Deep Blue yang memiliki Mainframe Komputer sedangkan lainnya hanya berupa Laptop seperti yang digunakan oleh Deep Fritz ketika melawan V.Kramnik pada Oktober 2002 yang hasilnya draw = (4-4), dikenal BRAINS vs. MACHINE bisa diikuti melalui situs www.BrainsinBahrain.com, ataupun Garry Kasparov melawan Deep Junior pada Desember 2002 juga berupa perangkat Laptop saja.

Perbandingan Deep Fritz (In Bahrain) vs Deep Fritz 6/7

Secara prinsip dan fasilitas tidak jauh berbeda tapi masih perlu diteliti kembali apakah dimiliki perbedaan yang mendasar misalnya kekuatan programnya dan kekuatan perangkat komputernya.

Kekuatan program tentunya dilandasi oleh *engine* yang digunakan, database CBH dan database CTG yang digunakan, perihal *engine* bisa saja dilengkapi dengan penggunaan *engine* tambahan seperti tablebase .eng untuk babak akhir atau mungkin *engine* untuk babak tengah atau modifikasi yang sudah dilakukan yang jelas pasti berbeda dengan program *software*

yang sudah dipasarkan terdahulu.

Untuk perangkat komputernya hanya ada perbedaan mendasar misalnya kekuatan kecepatan prosessornya serta kemungkinan penggunaan multiprocessor sebagaimana lazim dilakukan bagi kelompok Fritz dan Deep Fritz ini, belum lagi memorinya bisa dibuat berlipat lipatan dari biasa dan kemudian fasilitas harddisknya guna menampung kebutuhan data yang memadai sesuai dengan peningkatan kemampuannya, yang jelas segalanya akan berbeda dengan yang mungkin kita memiliki selama ini itu sudah pasti.

Namun terbayangkankah oleh anda kalau perangkat yang kita miliki sudah sukar dikalahkan karena ratingnya bisa mencapai 2450 tentunya akan beda perangkat dan programnya yang melawan V.Kramnik yang memiliki rating 2805 sewaktu menghadapi Deep Fritz ini di Bahrain yang bisa dipastikan akan begitu canggih dan kuatnya.

Kalau pada kesempatan berikutnya giliran Garry Kasparov yang melawan Komputer dengan program Deep Junior yang juga menggunakan komputer laptop bukan ketika Deep Blue yang begitu besarnya dari komputer IBM yang dihadapinya, maka secara sekilas kita bayangkan bahwa Kasparov akan menemui lawan yang agak beda tapi jangan dibilang agak ringan karena perkembangan komputer di tahun 1997 dengan 2002 sudah berbeda sekitar 5 tahun maka banyak hal yang membedakan walaupun besar komputer hanya berupa laptop saja, maka harus diingat dengan begitu ada perkembangan yang terjadi dari prosessor, memori dan *software* caturnya sendiri terutama *engines* dan fasilitas programnya.

Ambil saja standar komputer Pentium IV dengan prosessor 2 GB yang pasti sudah cukup cepat, belum lagi kalau dijadikan multi prosessor ditambah lagi memori RAM-nya kalau standar 256 atau 512 KB sudah cukup buat

laptop maka kali ini mereka akan menggunakan memori RAM berlipat sesuai kebutuhan, karena makin besar memori RAM akan juga mempercepat kerja program dan membuat fasilitasnya bisa dikembangkan sesuai kebutuhan.

Sangat menarik memang jika kita menelaah hal komputer ini dan kupasan itu baru perangkatnya saja, bagaimana dengan *software*nya. Melalui penggunaan harddisk berkapasitas besar bisa di atas 100 GB maka tentunya hal itu bisa dilakukan oleh tim komputer sehingga kemampuan *database* yang dimiliki sedemikian lengkap bukan saja berisikan data yang telah ada dimasa sebelumnya atau yang masih baru sekalipun dan bukan tidak mungkin semua permainan Garry Kasparov telah terrekam di sana berikut analisa dan penelaahan lengkap atas semua preparasi persiapan pembukaan sang juara.

Bagaimana persiapan Kasparov dalam hal ini, tentunya hampir sama hanya yang beda barangkali perangkat komputernya berikut *software* dan kelengkapan data saja, kemudian bedanya lagi sewaktu bertanding Kasparov hanya mengandalkan memori dari Kasparov sendiri tanpa bantuan komputer, sedangkan komputer sudah menyatu disaat bertanding, maka penulis merasakan kalau saja komputer menang untuk tak heran, tapi yang mengherankan jika komputernya yang kalah, dan nanti penjelasan rinci akan kita dapati sebagaimana hasil Kramnik – Deep Fritz yang tentunya segala hasil dan rekaman serta analisa maupun pemberitaannya akan terangkum dan bisa dijadikan pegangan sejauhmana pertempuran akbar ini terus berlangsung.

Man vs Machine as the Amazing Battle of the 21st Century

Dengan hasil akhir 3-3 antara Garry Kasparov melawan Deep Junior 7 sebagaimana yang

tercatat pada penulis sbb.: 1-0, draw, 0-1, draw, draw, draw terlihat bahwa Komputer masih mampu membuktikan bahwa mereka bisa unggul atas manusia, karena selamanya sepanjang waktu berjalan akan terbukti perkembangan mesin akan lebih cepat dari manusia .

Komputer yang telah ada di Indonesia dengan kelengkapan programnya bukanlah sesuatu yang harus dilawan atau disaingi atau dijadikan saingan bagi pemain catur, melainkan harus diatur sedemikian rupa sehingga komputer adalah alat Bantu yang sangat berguna bagi setiap pemain catur untuk memperoleh segala apapun yang dibutuhkan apalagi di era globalisasi dimana informasi mudah diperoleh apapun yang jadi alasan kendalanya.

Yang jelas kalau anda mau menguji kekuatan program yang melawan Garry Kasparov ataupun Vladimir Kramnik tidaklah susah karena sudah mudah diperoleh pengembangan programnya seperti yang pernah kami utarakan yakni : JUNIOR 8 untuk menggantikan Deep Junior yang asli melawan Kramnik. FRITZ 8 untuk menggantikan Deep Fritz yang asli melawan Kasparov.

Di mana bedanya, yang mungkin nyata adalah komputer yang digunakan dan *database* yang digunakan atau dengan kata lain CTG FILE atau POWERBOOKSnya jelas berbeda karena mereka ditunjang oleh sarana partai yang sangat lengkap baik yang pernah dimainkan antar manusia, antar komputer atau antar manusia vs. komputer disertai adanya data yang sudah dibuat sebagai hasil pengembangan CTG File atau pembukaan melalui pengujian komputer *match* atau *engine match* atau penelitian khusus yang pernah ada semuanya dimasukkan dalam *database* kemudian dibuat CTG Filenya atau Powerbooknya, itulah yang mungkin akan kurang kita miliki persiapannya atau waktunya, sedangkan untuk komputer

masalahnya adalah faktor biaya coba bayangkan komputer standar laptop yang harus dimiliki bila dengan merk terkenal dengan didasari oleh a.l. Processor : Pentium IV 2,8 GHz (GigaHertz)

Memory : 512 MB atau 1,024 GB
Harddis : 80 GB atau lebih.
Merk : Toshiba , Compaq , HP atau lainnya

Harga : Minimal Rp.20 juta kalau dalam US\$ 2000

A p a k a h a n d a membayangkan berapa dana dipersiapkan oleh tim Deep Fritz maupun Deep Junior untuk fasilitas komputernya, sekitar US\$ 5000 – mungkin... sudah pasti lebih dan bayangkan saja komputer macam apa itu padahal harga standar di Indonesia cuma 20 juta, walau cuma ... siapa yang berkenan mendanainya, maka pada suatu saat kesadaran akan kebutuhan komputer sudah meningkat maka mudah-mudahan PB Percasi atau siapapun yang berkecimpung dalam catur akan mau menyiapkannya.

Yang jelas seperti SCUA mungkin sudah ada juga Universitas Gunadarma sudah memilikinya termasuk komputer GUNDA, tapi yang jelas sejauhmana mereka mengembangkannya untuk diterapkan pada para pecaturnya, inilah poinnya dan mungkin penulis tidak akan banyak mengomentari biarlah ini sebagai penggugah saja.

Untuk pecatur yang sudah memiliki komputer dan menyadari betapa pentingnya sarana itu mungkin bisa disebut selain GM Utut Adianto a.l. GM Eddy Handoko, Dede Liu MI, Tirta MF, Upi Damayanti Tamin MIW, Norassa MNW. Dan mungkin di sekolah Catur SCTP Bandung, sekolah Catur Kaltim dll. Kita bisa dapat beritanya disaat tertentu bagaimana mereka mampu memunculkan bibit bibit catur berbakat dan rasanya pada Kejurnas 2005 mendatang akan ada perubahan nyata Bagaimana peranan Kepelatihan serta peranan perkembangan Komputer menjadi sesuatu keharusan.

Jangan tanya soal *software*nya yang memang harganya minimal US\$ 50 – 150,00 berapapun selama dari Malaysia, Indonesia masih memperoleh kemudahan mendapatkannya tidak jadi masalah kecuali penganutan hal originalitasnya.

Memang ada kendala yang dihadapi untuk menggunakan *software* banyak fasilitas dan akses yang terabaikan misalnya *engine* yang bermasalah atau ada pengaksesan suatu fasilitas yang tidak bisa dilakukan hal itu memang belum disadari oleh mereka yang mungkin menggunakan *software* secara apa adanya, tapi bagi mereka yang mengerti maka sebenarnya sangat penting untuk mengetahui seluk beluk pengetahuan komputer sehingga bila ada masalah anda bisa mengatasinya dan itu terjadi bagi penulis dan sedikit banyak bantuan dari orang yang lebih menguasai tehnik komputer akan lebih terasa manfaatnya entah dari teman atau penjual *software*nya ataupun dari lainnya seperti penulis banyak dibantu oleh kedua putra penulis yang keduanya lulusan Sekolah Tinggi Komputer dan salah satunya adalah seorang *programming*.

*Chess is so ancient thar,
by that distinction alone,
it seems taken beyond the
category of games
altogether, and it has
been said that it probably
would have perished long
ago, if it had not been
destined to live forever.*

*Dr. Emmanuel Lasker, Juara Dunia
1894 - 1921 (27 tahun), terlama dalam
sejarah dalam buku H. E. Bird
"Chess History and Reminiscences".*