

# Beberapa Petunjuk (*tips*) untuk Ikut Kontes

disadur oleh Jo, YC0LOW, Oktober 1999.

(dari: *Tips for Contesting* oleh Bill, N4VJ / K4AAA, Randy, K5ZD, Walt, KN4T, Chas, K3WW, Cedrick, N9YXA, Doug, K1ZO.

## Pra-Kontes

*Bagian terpenting dari ikut kontes adalah menemukan keyakinan "saya harus mampu" yang akan memperlancar Anda dalam mencoba beroperasi sesuai batasan dari kemampuan dan pengalaman Anda. Setelah ikut kontes manapun, sering-seringlah mengingat bahwa "saya memang belum sepenuhnya berhasil. Namun, sekarang, akan lebih mudah bagi saya untuk mencoba lagi"*

### Di bawah ini ada beberapa petunjuk/*tips* untuk pra-kontes:

Ubahlah siklus tidur Anda secara berangsur-angsur dalam waktu satu atau dua hari sebelum mulai kontes. Misal, begadanglah pada Rabu dan Kamis sebelum kontes agar Anda bisa tidur di Jumat pagi berikutnya

Periksalah daftar/*check-list* barang pada hari Jumat/sehari sebelum kontes, misal: makanan/minuman-ringan, alat-alat di sekitar meja operasi/*hamshack* dll

Hindari godaan untuk membuat proyek elektronik di *hamshack* sebelum kontes. Proyek-proyek seperti ini sering tidak berhasil tepat waktu sehingga pecah konsentrasi ketika kontes dimulai.

Selaraskan jam dinding/jam komputer Anda sebelum memulai kontes. Kealpaan melakukan ini akan berakibat pada kerja untuk mengoreksi log. Pastikan, petunjuk waktu dalam UTC/GMT.

Bila Anda menggunakan *software* untuk kontes, set dan cocokkanlah data files, konfigurasi dll. Pastikan nilai pertukaran laporan yang akan digunakan dan peralatan bekerja seperti yang dikehendaki.

Pemahaman terhadap *gray-line* yang berhubungan dengan kondisi propagasi adalah sebuah keharusan bagi seorang *DX contester*. Propagasi yang terbaik sering terjadi dari satu bagian dunia ke bagian lainnya di saat satu lokasinya berada pada waktu petang hari atau dini hari, waktu lokal. Dalam kasus komunikasi dua-arah yang terjauh, terutama pada *low-bands*, maka itu hanya dapat terjadi pada waktu-waktu yang disebut di atas. Ada beberapa alat bantu yang tersedia bagi operator untuk mengetahui dimana sedang subuh/dini hari atau dimana sedang petang hari. Salah satunya bermerk The DX EDGE

Pelajari petunjuk pelaksanaan tiap kontes. Ini berarti, kita harus tahu seperti apa pertukaran laporan dan angka/skoranya. Arti selanjutnya adalah kita harus tahu strategi apa yang harus digunakan untuk memaksimalkan skor. Berapa lama Anda harus mengejar multiplier dan berapa QSO yang diperlukan agar kompetitif, dll.

Kajilah skor, *multipliers* dan *prefix* yang diperoleh di sekitar kawasan Anda. Bicara dan/atau tulisilah mereka untuk menemukan strategi mereka (tentu saja, mereka belum tentu mau menyatakannya kepada Anda). Mintalah copy dari log mereka untuk Anda kaji. Pelajari kemana mereka mengarahkan antenanya dan kapan itu dilakukan. Cari tahu band-band favorit mereka dan mengapa begitu. Mereka

yang mengalahkan Anda selalu ada dalam posisi untuk mengajari Anda tentang sesuatu yang tak diketahui. Salah satu pelajaran berharga yang saya dapat datang dari sebuah stasiun low power dengan antenna kawat biasa.

Pelajarilah lagi hasil kontes dari dua atau tiga tahun yang lalu. Siapa saja yang muncul, siapa saja yang terdengar di stasiun Anda. Anda pasti tahu dimana operator dari JA beroperasi di 80m, Anda harus tahu alokasi internasional terhadap 40m band. Anda harus tahu dimana alokasi VK di *low bands*. Daripada mencari-cari alasan mengapa kontes ini dan itu berlangsung secara tidak adil, sebaiknya Anda mempelajari bagaimana beroperasi/ikut kontes secara baik dan benar.

## *Equipment*

Buatlah sistem pentanahan (*grounding system*) Anda dengan baik. Ground segala sesuatunya untuk menghindari *hum* dan *interference*.

Sediakan beberapa pasang *headphones* cadangan untuk mengatasi gangguan - termasuk gangguan/tekanan pada daun telinga Anda.

Tempelkan kertas pada *amplifier* yang berisi petunjuk *setting* TUNE dan LOAD dan catatlah dengan baik *setting* tiap band. Sehingga tiap kali Anda berpindah band, tidak perlu terlalu lama melakukan *tuning* ulangan (*re-tune*).

Bila beroperasi dengan dua *transceiver*, *single op*, saya menggunakan kunci ketuk (*keyer*) kedua pada radio no. 2. Jadi, terhindar dari pekerjaan mengganti *switch* dari radio #1 ke #2.

Gunakan *CW keyboard* yang bisa diprogram untuk ketukan CW sehingga di saat kontes, kedua tangan Anda tak perlu banyak bergerak

Usahakan agar selalu menyediakan antenna kedua untuk tiap band.

Sediakan bangku yang nyaman bagi Anda di ruang operasi.

Sempurnakan stasiun Anda. Pelajari tentang *feedline matching*, *antenna loss*, *VSWR*, *directivity* dan *gain*. Untuk memahami itu semua, artinya Anda harus membaca, belajar/berlatih dan bereksperimen. Coba buatlah antenna kawat, *loops*, *slopers*, *Beverages* atau *low-noise receiving antennas*. Antenna kawat adalah antenna yang murah - tapi bukan murahan!

Pelajari *transceiver* yang Akan Anda gunakan dalam kontes. Tiap kenop pasti punya fungsi. Apa saja itu? Baca dan kaji *service manual*-nya. Bagi mereka yang dapat dengan cepat membuat *setting* SPLIT *frequency*, maka mereka akan lebih dulu memperoleh stasiun di band 40m. Bila Anda dapat memanfaatkan 100 memori pada perangkat Anda secara efisien, maka Anda akan dengan cepat pula mampu menarik perhatian stasiun lawan dalam jumlah yang besar pula.

Pasanglah filter-filter (bila ada). Gunakan *Digital Voice Recorder* (bila ada). Gunakan *Digital Signal Processor* (bila ada). Gunakan mikrofon yang baik. Stel audionya sehingga menghasilkan suara yang jernih dan kuat- selama kontes.

## *Operasi*

Siapkan mental untuk berkompetisi pada *level*/kategori kontes yang telah Anda pilih.

Tentukan tujuan Anda untuk ikut kontes dan ingatlah itu selama kompetisi.

Jagalah diri Anda agar tidak mudah panik!

Sadari bahwa suara yang terdengar dari stasiun lain bisa berbeda dengan apa yang kita inginkan. Begitu pula sebaliknya. Pengaruh QRM atau QRN dan propagasi bisa mengakibatkan para pemula kontes untuk salah menilai motif dari stasiun lawan. Jadi, perlu sikap penilaian yang positif agar Anda dan dia bisa sama-sama tersenyum ketika pertukaran laporan selesai dilakukan.

Bila Anda merasa bahwa sinyal Anda lemah dan panggilan Anda yang berulang-ulang tidak juga mendapat sambutan, periksalah apakah apakah *pre-amp* Anda bekerja dengan baik?

Bila Anda merasa sinyal Anda kuat karena tiap panggilan Anda segera disambut lawan, maka bila ada kesempatan di tiap band, lakukan panggilan "CQ CONTEST". Bila Anda tidak bisa memperoleh satu frekwensi yang kosong, atau hanya ada beberapa/tak ada yang membalas panggilan Anda maka lakukan cara *search and pounce* (S&P= cari dan temukan -johan, YC0LOW).

Gunakanlah format pertukaran laporan yang bisa dipahami dengan mudah. Yang penting, ulangi penyebutan nama-panggilan Anda di akhir kontak.

Masukkanlah sebuah *dupe* ke dalam log kecuali hal itu akan memberi baban yang berlebihan bagi Anda. Bila Anda terpaksa menyatakan kontak yang tergolong *dupe* (dari: *duplicate*= pengulangan), lakukanlah dengan menyatakan terima kasih kepada lawan di akhir kontak. Janganlah 'menampar muka seseorang' di udara secara terbuka dengan cara-cara yang tak sopan, misal: dengan menutup jawaban lawan dengan memancarkan panggilan "CQ CONTEST" atau "QRZ?"

Dalam sebuah DX Contest, setelah 24 jam berjalan -- ketika perolehan menjadi lebih lamban dari pada sebelumnya -- periksalah dengan teliti negara-negara mana saja yang masih diperlukan. Buatlah daftar tersendiri agar mudah menentukan taktik berikutnya.

Buatlah daftar stasiun-stasiun yang sering terdengar dan yang sudah diperoleh di 6-band. Dengan itu Anda tak perlu memeriksa berulang-ulang

Bila tanpa alasan yang jelas Anda tak mendapat satu jawaban pun, berhentilah memanggil. Periksa *output power* atau *SWR*. Lalu, periksa apakah Anda tak sengaja beroperasi dengan *SPLIT frequency*.

Katakan "*again, again*" atau "*your CQ Zone*" bila Anda inginkan dia menyatakan itu berulang-ulang

Buatlah panggilan CQ Anda semenarik mungkin. Hal ini akan membuat operator stasiun lawan ingin membalas panggilan Anda.

Katakan di akhir kontak: "*thanks, YB0ZDC, contest*", BUKAN "*QSL and good luck in the contest, QRZ from YB0ZDC*", misalnya.

Bicaralah dengan cepat, seandainya ada QSB.

Arahkan antena Anda ke wilayah/kawasan yang diperlukan di saat yang tepat. Panggillah: "*CQ, looking especially for KL7 and VE8*".

Bila Anda memanggil stasiun lain dalam sebuah kontes, buatlah pertukaran informasinya sesingkat mungkin. Hal ini penting agar jangan sampai Anda kehilangan sesuatu akibat kondisi propagasi yang marjinal atau bahkan Anda kehilangan kontak akibat QRM dan QSB. Sebagai misal, pengulangan-pengulangan dalam contoh di bawah ini (oleh KA11XXX) harus dihindari:

- *A: cq contest de KIVUT*
- *B: KIVUT KIVUT de KA11XXX KA11XXX*
- *A: KA11XXX 599 MA*
- *B: KIVUT KIVUT de KA11XXX KA11XXX 599 599 MA MA*
- *A: ur state?*
- *B: KIVUT KIVUT de KA11XXX KA11XXX QSL QSL 599 599 MA MA*
- *A: KA11XXX ur state ?*
- *A: KA11XXX ur state ?*
- *A: KA11XXX ur state ?*

Sebuah contoh dari QSO yang sempurna adalah:

- *A: cq contest de KIVUT*
- *B: KIVUT de KA11XXX*
- *A: KA11XXX 599 MA*
- *B: QSL 599 MA*
- *A: ur state?*
- *B: MA MA MA*

### *Off Time*

Bila beristirahat, berbaringlah di tempat yang terang karena cahaya karena dengan begitu, Anda akan lebih mudah terbangun setelah istirahat sekitar 90 menit.

Janganlah menempatkan jam weker di tempat yang terjangkau. Taruhlah itu di tempat lain yang akan memaksa Anda untuk berdiri lalu mematikannya.

Ketika Anda sudah berdiri, nyalakan semua lampu agar Anda benar-benar terbangun.

by: Bill, N4VJ / K4AAA, Randy, K5ZD, Walt, KN4T, Chas, K3WW, Cedrick, N9YXA, Doug, K1ZO

---

*Beberapa Petunjuk (tips) untuk Ikut Kontes disadur oleh Jo, YC0LOW, Oktober 1999.*