

## Sepuluh Aturan (*rules*) pada Topband (160m)

Diterjemahkan oleh Jo, YC0LOW, dari 'DXing on the Edge, the Thrill of 160 Meters', Jeff Briggs, K1ZM, ARRL Publications, 1997)

**Aturan #1** Saat stasiun DX sedang menjawab stasiun lain, janganlah Anda memanggilnya. Sebaiknya dengarkan dengan teliti. Cari tahu dimana frekwensi RX dari stasiun DX tsb. Operator stasiun DX yang berpengalaman biasanya akan menyebar *pile-up* yang ada sekitar 1 atau 2 kHz (CW). Dengan mendengar baik-baik stasiun DX yang sedang bekerja, Anda telah memperbesar peluang untuk didengarnya karena Anda tahu kapan dan dimana stasiun DX tsb mendengar. Juga, Anda segera dapat mengenali pola yang digunakan oleh operator stasiun DX. Yaitu, apakah dia pelan-pelan menaikkan /menurunkan frekwensi atau mengganti pilihan dalam *pile-up*. Andalah yang akan tahu kapan saatnya untuk memancar - yaitu saat dia sedang mendengar.

**Aturan #2** Dengarkanlah dengan baik. Mungkin stasiun DX tsb mengubah frekwensi QSO-nya atau QSY. Bila Anda memanggilnya tanpa henti, Anda tak akan tahu perubahan itu. Tak bisa disangkal bahwa semua kontak bagus yang saya dapat dengan mudah adalah karena sayalah yang pertama mengetahui ada perubahan frekwensi QSO. Bila Anda memanggil tanpa henti, Anda akan menjadi orang yang paling terlambat mengetahui.

Beruntunglah mereka yang punya fasilitas QSK pada perangkatnya. Bagi yang tak punya, buatlah *footswitch* agar bisa mendengar di antara ketukan/panggilan dan hentikan pengiriman di saat stasiun DX mulai membalas.

**Aturan #3** Anda dilarang memancar ketika stasiun lain sedang menjawab stasiun DX. Mengapa? Karena seorang operator yang baik akan memberi kesempatan kepada stasiun lain untuk menyelesaikan QSO-nya. Pancaran Anda yang berulang-ulang hanya akan mengurangi waktu Anda sendiri untuk kerja dengan stasiun DX tsb sebelum propagasi berakhir. Nama permainan ini adalah DX, yaitu: kerja dengan sebanyak-banyaknya stasiun yang berada jauh - dalam waktu yang sesingkat mungkin. Bila kita terus-menerus memanggil, maka itu hanya akan memperlambat proses dan mengurangi kemungkinan untuk terselenggaranya sebuah QSO.

Jumlah stasiun DX tidaklah banyak dan hanya beberapa DXer yang tahu bagaimana melakukan '*tail-ending*' (menyela - dengan cara mengirim call sign di akhir transmisi stasiun DX - sebelum QSO nya dengan stasiun lain tuntas/sebelum dipersilakan --Jo) yang efektif sehingga tidak merusak '*pileup*'. Nasihat saya kepada stasiun DX dan para DXer pada 160m: JANGAN melakukan '*tail-ending*' kecuali Anda benar-benar tahu apa yang sedang diperbuat.

**Aturan #4** Pelajarilah dengan baik perangkat yang digunakan sehingga Anda tahu persis bagaimana menempatkan signal yang sempurna pada frekwensi. Artinya, tak hanya dalam melaksanakan penyesuaian (*zero beating*) pada suatu frekwensi untuk mendengar. Namun, lebih dari itu, yaitu bisa untuk menggeser beberapa ratus Hz ke '*tuning frequency*' dari stasiun DX tersebut (lihat [Aturan #1](#)). Juga, janganlah memancar pada frekwensi DX tanpa henti karena hal itu hanya akan memperlambat

dan menghilangkan saat-saat pembukaan propagasi yang berharga.

**Aturan #5** Bila sumber-daya Anda untuk 160m sangat terbatas, fokuskanlah perhatian dalam hal antena penerima. Anda akan bekerja dengan lebih banyak stasiun DX pada 160m bila memiliki 'kuping' yang baik dari pada punya 'mulut yang besar'. Sebab, menjadi *\*alligator\**, yang tak bisa mendengar apapun pada *Topband*, adalah sangat tidak produktif.

**Aturan #6** Kirimkanlah nama panggilan (*callsign*) Anda secara utuh. Mengirim sebagian/penggalannya, hanya akan memperlambat segala sesuatunya pada *Topband* (TNX, XV7SW).

**Aturan #7** Ciptakan '*spacing*' yang baik dan konsisten ketika mengirim *callsign* Anda dalam mode CW. Ada banyak *DXer* terkenal yang tak paham akan hal di atas. Mereka sering memutus ritme suara dengan jeda yang tak teratur. Ini akan membingungkan stasiun DX dalam meng'*copy*' mereka dalam QSB atau QRN pada 160m.

Sebagai contoh: W ..4ZV atau W4Z.. V , bila ketukannya demikian, maka dalam kondisi band yang buruk, kedengarannya akan sangat membingungkan. Untuk contoh terbaik, pelajari teknik memanggil pada 160m yang ditunjukkan oleh W3BGN.

**Aturan #8** Bila ragu dengan siapa Anda sedang bekerja, maka ketuklah nama panggilan (*callsign*) stasiun DX tersebut. Bila Anda secara polos mengikuti **Aturan #1**, bisa jadi Anda akan kecewa, karena, sepertinya Anda telah mencatat stasiun DX yang langka - padahal tidak demikian. Hal ini penting dilakukan bila lebih dari satu stasiun DX sedang QSX (mendengarkan) di band yang sama (terima kasih 4S7RPG).

**Aturan #9** Dengarkanlah laporan dari stasiun DX dan sesuaikan kecepatan ketukan Anda dengannya. Bila dia memberi laporan 459 dengan kecepatan 18 WPM, jangan membalasnya dengan 35 WPM! Sebagian orang menyatakan bahwa ketukan yang cepat adalah lebih baik ketimbang yang lambat untuk menembus QRN atau QSB. Saya pribadi tak pernah menjadikan ini sebagai persoalan. Namun, bila Anda ikuti apa yang ditunjukkan oleh stasiun DX, maka besarlah kemungkinan Anda untuk bekerja dengannya. Bila stasiun DX belum bisa membaca prefiks atau sufiks Anda, kirimlah HANYA bagian tersebut secara berulang-ulang. Misal: DE W4ZV, W4, W4, W4, W4ZV K atau W4ZV, ZV, ZV, ZV, W4ZV K. Penting diingat agar tetap konsisten dengan ritme ketukan (**Aturan #7**) sehingga nama panggilan Anda dapat di'*copy*' oleh stasiun DX dengan benar walau ada QSB dan/atau QRN (terima kasih, 4S7RPG).

**Aturan #10** Dengar, dengar dan dengar! Bagi mereka yang masih ingin memanggil secara terus-menerus, saya sampaikan semoga berhasil. Anda mungkin akan memanggil lebih lama lagi setelah stasiun sasaran tercatat dalam log saya. Sebab, saya memaksimalkan peluang yang ada sedangkan Anda meminimalisasikannya.

73, Bill W4ZV