

SENINYA MENGAJAR, DAN MENGAJAR SENI

Oleh
Pranowo

Abstrak

Disadari bahwa ketika pengajar berdiri di depan kelas, ia telah memerankan dirinya sendiri sebagai aktor. Siswa bisa dianggap sebagai publik atau penonton. Dan, kelas dianggap sebagai panggung pertunjukan. Dengan demikian, pengajar mau tidak mau harus berakting ketika ia menyampaikan materi ajarannya. Untuk itulah, pengajar nampaknya memerlukan bekal pengetahuan prinsip dasar dramaturgi. Pengetahuan akan prinsip dasar dramaturgi ini akan menyebabkan pengajar mampu berakting dan menempatkan dirinya dengan tepat dan benar di depan kelas.

PENDAHULUAN

Ketika seseorang berdiri di depan kelas, dan mempunyai kewenangan untuk itu, ia mungkin bisa dikatakan sedang mengajar. Ia berpidato berapi-api. Vokalnya lantang dan bagus. Tangannya bergerak-gerak memberi imaji tertentu. Ia berakting dengan sempurna. Prinsip-prinsip dasar dramaturgi ia trapkan. Ada *blocking*. Ada pula *stage act*. Intonasi bicaranya pun disesuaikan dengan materi pelajaran yang ia sampaikan. Seru. Dan sekaligus mengharukan.

Sekali waktu ia duduk di meja yang telah disediakan. Persisnya di depan deretan bangku terdepan. Sekali waktu dia menulis di papan tulis yang telah ada dengan anggun. Walau tulisannya relatif jelek, namun mudah dibaca. Bahkan siswa yang duduk di deretan paling belakang pun bisa membacanya dengan jelas.

Sekali waktu, ia berjalan mengitari siswa. Mengajukan pertanyaan. Melihat bagaimana si murid mencatat pelajaran yang ia sampaikan. Kadang-kadang ia berdiri di ujung bangku siswa paling belakang. Tersenyum. Mendekati para siswa dengan kelembutan alami. Kegaduhan yang acap kali timbul di kelas itu, bisa diredam. Diredam tanpa perintah. Diredam dengan sikap yang anggun.

Imaji dramaturgi mengajar dengan gaya tersebut, nyaris hanya ada dalam lamunan. Sebab, hampir tidak pernah ada manusia yang sempurna dan mampu menyampaikan materi pelajarannya dengan cara sebaik lamunan di atas. Mengajar, adalah menyampaikan segala sesuatu yang telah dimiliki kepada orang lain (John Bushwalk 1976; p, 49) ini memang agak menyimpang dari konvensi. Namun, nampaknya itu bisa dijadikan pedoman.

Aktng guru di depan kelas

Seorang pengajar, memang dituntut untuk menguasai materinya dengan bagus (Johana Robinstein, 1986; p, 43). Sebab, penguasaan materi yang baik, akan menentukan kelancaran penyampaian materi itu (Sudrajad, 1987). Semakin lancar penyampaian materi ajaran, akan semakin lancar jalannya pengajaran itu.

Namun, itu ternyata bukan satu-satunya syarat yang harus dipenuhi. Ada berbagai syarat lain yang harus diupayakan agar jalannya pengajaran itu bisa berjalan lancar. Pertama, kesiapan pihak pengajar untuk menyampaikan materi. Ini memang harus dilakukan dengan banyak membaca. Jika kurikulum dan silabusnya jelas, maka bacaan yang diperlukan untuk itu adalah bacaan-bacaan yang sesuai dengan kurikulum dan silabus yang ada.

Faktor kedua, adalah kemampuan pengajar beraktng di depan kelas. Sebab, mengajar tidak hanya sekedar berbicara di depan kelas. Proses selanjutnya, terserah pada siswa sendiri. Pengajar, memang memiliki tanggung jawab moral. Artinya, ia bertanggung jawab sepenuhnya kepada penyampaian materi ajaran itu. Di samping itu, ia juga bertanggung jawab sepenuhnya sampai pada siswa memahami sepenuhnya materi ajaran itu.

Sikap mempermasabodohkan siswa, baik siswa paham atau tidak bukan lagi urusannya, adalah sikap yang benar-benar tidak pernah mendapat pujian. Sebab, betapapun juga, pengajar harus mampu membuat siswanya mengerti dan memahami dengan baik materi ajaran itu. Dan, keberhasilan pengajaran akan banyak diukur dari sini.

Kemampuan pengajar

Untuk mendukung keberhasilan transformasi materi ajaran itu, pengajar sangat mutlak memerlukan aktng. Aktng dalam arti kata **seni menggerakkan bagian-bagian tubuh, untuk menghayati peran yang sedang dilakukan** (Ruth Spencer, 1979; p, 270). Jika ia seorang pengajar, maka ia harus menempatkan dirinya sebagai pengajar dan beraktng sebagai pengajar. Dengan demikian, semua gerak bagian tubuh si pengajar ini akan berpengaruh langsung terhadap daya serap anak didik.

Seorang pengajar yang suaranya lemah, spontanitasnya kurang dan hanya duduk di kursinya, jelas kurang menarik perhatian siswa. Tetapi seorang pengajar yang banyak bicara dengan nada tinggi dan selalu mencela siswa, yang diikuti pula dengan gerak-gerak bagian tubuh yang berlebihan akan mendorong munculnya cemooh dari siswa. Dengan demikian, pemahaman siswa terhadap materi ajaran menjadi terganggu.

Sedangkan faktor ketiga, adalah kemampuan pengajar mengolah materi ajaran menjadi sesuatu yang **menarik minat siswa**. Pelajaran bahasa asing (Inggris, Jerman, Perancis, Arab, dan sebagainya), matematika, fisika,

kimia, tatabuku-akutansi, atau yang lain, kadang dianggap sebagai materi ajaran yang sulit, menakutkan, bahkan ada yang mengatakan membosankan. Ada juga yang menyebut mata ajaran menggambar adalah mata ajaran yang sama sekali tidak menarik. Kadang-kadang kebosanan, dan ketakutan siswa pada mata ajaran tertentu itu lebih banyak disebabkan oleh kesalahan pihak pengajar sendiri.

Hal ini nyata-nyata disebabkan oleh ketidak mampuan pengajar menciptakan suasana yang menarik di dalam kelas dimana ia bertugas. Sikapnya yang angker, culas dan cenderung mendendam adalah salah satu sikap mengapa mata ajaran itu dijauhi siswa. Bentakan-bentakan yang tiba-tiba muncul dari si pengajar, sikapnya yang kaku dan tidak mau mengerti pendapat orang lain, adalah beberapa contoh untuk itu. Siswa, ketika masuk kelas, sudah diburu oleh sebuah ketakutan yang luar biasa. Bagaimana mungkin mata ajaran itu akan bisa dipahami dan dimengerti oleh siswa pada situasi seperti itu?

Seni mengajar

Dari sini bisa diperoleh gambaran bahwa mengajar itu membutuhkan seni tersendiri. Seni mengajar. Sehingga, mungkin sekali pengetahuan dasar dramaturgi diperlukan bagi para pengajar. Paling tidak, melalui pengertian dasar dramaturgi itu orang bisa menghayati perannya sebagai pengajar.

Memang, akting seorang pengajar akan sangat berbeda dengan akting dramawan atau penyanyi di panggung. Namun, pengajar yang harus berbicara di depan publiknya (siswa), dan membawakan perannya sebagai pengajar, itu bisa dipersamakan dengan akting seorang aktor atau penyanyi.

Vokal seorang pengajar, yang sangat dominan dalam proses belajar mengajar, sama persis dengan peranan seorang penyanyi atau aktor teater. Sebab, sebagian besar dari proses belajar mengajar itu akan dihabiskan oleh siswa untuk mendengarkan ceramah. Ini artinya, pengajar membutuhkan vokal yang bagus dan stamina yang tinggi untuk itu. Ini adalah hal yang wajar. Pengajar memang dituntut untuk bisa berceramah dengan baik.

Pengetahuan dasar Dramaturgi

Seorang pengajar, juga dituntut untuk menguasai *stage act*. Bagian depan dari sebuah kelas, bisa diibaratkan sebuah panggung (*stage*). Sehingga, pengajar mau tidak mau harus mampu berakting di atas panggung ini. Bahkan, bisa dikatakan bahwa seluruh kelas itu sebuah panggung bagi seorang pengajar.

Dalam pengertian dasar dramaturgi, *stage act* ini akan berpengaruh pada *blocking* (Maria Steinbeck, 1974, p. 29). Artinya, pengajar harus mampu menempatkan diri di sudut kelas yang mana pun dengan baik.

Ketika ia menulis di papan tulis. Ketika ia berceramah. Ketika ia mengajukan pertanyaan. Dan, ketika ia mengakhiri pelajaran. Semuanya itu memerlukan *act* tertentu. Sudah seharusnya pengajar melakukan itu dengan baik.

Stage act, ini akan mendorong siswa untuk mengikuti semua gerak-gerak pengajar di kelas. Dan, semua gerak yang akan dilakukan pengajar di kelas itu akan berpengaruh pada jalannya proses belajar mengajar itu. Disadari atau tidak oleh para pengajar, semua gerak yang ia lakukan dalam kelas itu mempunyai, kadang-kadang, peranan untuk merubah suasana kelas.

Seorang pengajar yang mampu memanfaatkan pengetahuannya tentang *stage act* akan mampu meredam suasana gaduh yang paling gaduh sekalipun. Sebab, pengajar langsung bisa menempatkan diri, dikala kegaduhan itu sedang terjadi. Di samping itu, pengajar bisa segera menyesuaikan suasana gaduh itu dengan kondisi kelas pada umumnya. Dan, dari padanya pengajar akan mampu segera membuat antisipasi tertentu.

Pentingnya olah vokal

Secara teoritis, lembaga pendidikan kependidikan tidak pernah secara sadar mengajarkan teori-teori dasar dramaturgi pada calon-calon pengajar. Dengan demikian, pengetahuan mereka tentang dasar-dasar dramaturgi sangat rendah. Jika kemudian mereka jadi pengajar, maka mereka ini mengajar hanya berdasarkan naluri.

Nalurinya itupun hanya didasarkan pada pengalamannya melihat orang lain mengajar. Dengan demikian, para pengajar ini hanya mengajar dengan cara meniru pengajar-pengajar yang telah terdahulu. Mengembangkan apa yang telah ditirunya, kadang-kadang dilakukan. Namun, sekali lagi, itu hanya terbatas pada kadang-kadang saja.

Seorang calon pengajar, misalnya, tidak pernah dilatih vokal. Mungkin ini berlebihan. Namun, ini sangat terasa jika seseorang telah berdiri di muka kelas. Vokal yang tidak jelas, berbicara tanpa intonasi, (karena mereka memang sama sekali tidak tahu) akan merugikan para siswa. Sebab, siswa tidak bisa menangkap dengan jelas apa yang telah diucapkan oleh pengajar.

Olah vokal ini, sebenarnya, adalah hal yang paling mendasar dan sangat penting dalam proses pendidikan calon pengajar. Melalui olah vokal ini, pengajar bisa menempatkan artikulasi yang tepat untuk sebuah kalimat atau kata tertentu. Memang, ini tidak perlu serumit mengajar seni suara atau seni drama. Mengajarkan seni, pada siswa-siswa yang memang sedang mempelajari seni (drama, suara) memang memerlukan ketekunan tersendiri. Aktिंग dari pengajar seni selalu dituntut yang serba prima. Sebab, ia akan menjadi contoh bagi para siswanya.

Pengenalan prinsip dasar dramaturgi

Untuk mengajar bidang studi seni (drama, suara), pendekatan pengajaran melalui jalur dramaturgi memang mutlak diperlukan. Olah vokal dan olah tubuh menjadi menu utama di sini. Namun, untuk menjadi pengajar di luar bidang studi seni (drama, suara) hal itu memang tetap diperlukan, walau bukan hal yang mutlak.

Pendekatan pengajaran melalui pengenalan prinsip dasar dramaturgi nampaknya, memang, bisa digunakan. Ini untuk membuat suasana kelas menjadi dinamis dan tidak membosankan. Dalam pendekatan ini pengajar dituntut untuk selalu menciptakan suasana segar di dalam kelas. Suasana segar yang tercipta ini tentu akan sangat membantu siswa memahami mata ajaran yang sedang diajarkan.

Sangat sulit untuk menciptakan suasana segar, dinamis dan menyenangkan siswa. Hal ini harus diakui. Sebab, pengajar-pengajar yang ada sekarang ini tidak bisa melakukan improvisasi di kelas. Ketergantungan para pengajar pada tatacara para pengajar terdahulu kadang-kadang merupakan sebuah obsesi yang sulit ditinggalkan.

Bahkan, dalam kondisi jaman serba cepat ini, banyak pengajar-pengajar di lingkungan lembaga pendidikan kependidikan yang mengajar dengan gaya konvensional. Mereka duduk di kursi yang sudah disediakan, kemudian mendiktekan materi ajarannya. Materi ajaran yang didiktetkannya itu harus dikutip sesuai dengan titik komanya (Pranowo, 1988, p. 51).

Jika kemudian waktu ujian datang, mahasiswa atau siswa ini dituntut untuk menuliskan jawabannya sama persis dengan buku yang telah didiktetkannya. Bahkan titik-koma yang pernah disebutkannya di kelas, harus dengan tepat dituliskannya kembali. Penyimpangan dari padanya, sama sekali tidak dibenarkan. Dan, itu artinya si siswa/mahasiswa tidak lulus.

Jika gejala seperti ini dibiarkan, maka kelas itu menjadi sangat statis. Siswa tidak bisa mengembangkan pemikiran-pemikirannya. Kreativitas siswa menjadi sangat terbelenggu. Sebab, siswa di sini seolah-olah tidak diperkenankan mengembangkan daya imajinasinya. Sehingga, siswa akhirnya menjadi apatis, masabodoh dan acuh tak acuh terhadap alam sekitarnya. Bagi siswa, yang terpenting adalah lulus ujian. Setelah lulus nanti, tidak perlu lagi dipedulikan mata ajaran itu.

Jika itu yang terjadi, maka bisa dinyatakan ada pemborosan di jalur belajar mengajar itu. Untuk melakukan efisiensi, sebenarnya, siswa tidak perlu lagi masuk kelas, kepada mereka bisa dibagikan fotocopy bahan ajaran itu, dan kemudian diminta untuk menghafalkan bahan ajaran itu sampai titik komanya. Jika waktu ujian datang, siswa diminta menuliskan kembali sama persis dengan bahan ajaran itu. Selesai. Kelebihan energi, yang mungkin timbul, bisa digunakan untuk usaha produktif yang lain.

Walaupun hal itu sudah banyak terjadi di berbagai lembaga pendidikan, bahkan di lingkungan lembaga pendidikan kependidikan sendiri, alangkah baiknya kalau gejala-gejala buruk itu dikurangi. Memang, harus disadari bahwa gaya pengajaran konvensional yang banyak merugikan siswa itu sudah lama mengakar di masyarakat pendidikan. Walaupun demikian, upaya-upaya untuk mengurangi efek negatifnya patut segera dilakukan.

Penutup

Anjuran yang bisa disampaikan pada akhir tulisan ini adalah, agar para pengajar mempelajari prinsip dasar dramaturgi. Ini memang diharapkan menjadi sebuah pendekatan baru bagi proses belajar mengajar. Sebab, pengenalan prinsip dasar dramaturgi ini akan mempengaruhi suasana kelas. Seorang pengajar yang mendekati proses belajar mengajar itu dengan prinsip dasar dramaturgi, maka ia akan mampu menghidupkan suasana kelas. Kelas menjadi lebih riang dan lebih segar.

Di samping itu, pendekatan proses belajar mengajar dengan menggunakan prinsip dasar dramaturgi ini akan menyebabkan kelas menjadi lebih dinamis. Kreativitas siswa menjadi terpupuk. Hubungan antara siswa dengan pengajar bisa menjadi lebih fleksibel. Rigiditas pengajaran bisa dihindari. Akhirnya, sangat diharapkan melalui pendekatan itu tingkat pemahaman siswa terhadap materi ajaran menjadi semakin baik.

Pendekatan dramaturgi dalam pengajaran, memang bukan pendekatan baru. Banyak orang yang tanpa menyadari telah mengajar dengan menggunakan pendekatan dramaturgi ini. Artinya, mereka ini telah mencoba menghayati peran dirinya bahwa jika berdiri di muka kelas harus berakting sebagai guru. Kesadaran seperti itulah, yang jarang sekali bisa diperoleh dari sebagian besar pengajar-pengajar yang selama ini ada. Kesadaran untuk melakukan pendekatan pengajaran dengan menggunakan prinsip dasar dramaturgi ini, nampaknya perlu disebarluaskan. Gampang koq, bermain drama itu.

DAFTAR PUSTAKA

- Joana Robinstein, 1986, *The art of teaching*. Angus and Robertson, Sydney.
- Maria Steinbeck, 1974, *Dancing in the dark; the redefinition of fine arts*. The Random House of India, New Delhi.
- Pranowo, 1988, *Mendidik Calon Pendidik*, Cakrawala Pendidikan, no. 3/VII.
- Ruth Spencer, 1979, *The philosophy of acting*. John Hopkins, NJ.
- Sudrajad, 1987, *Banyak SD di Jawa tengah yang ambruk sebelum waktunya*. Suara Merdeka, 27 Juli.

PENYERAGAMAN SISTEM PERTANDINGAN OLAHRAGA DI LINGKUNGAN SEKOLAH DAN PERGURUAN TINGGI

**Oleh
Tjiptosoeroso**

Abstrak

Pertandingan olahraga di lingkungan Sekolah dan Perguruan Tinggi merupakan kegiatan rutin yang mempunyai nilai positif. Baik itu pertandingan olahraga antar-kelas (class-meeting), antar-sekolah (school-meeting), maupun pertandingan kejuaraan antar-pelajar dan mahasiswa secara umum yang diselenggarakan oleh POPSI dan BAPOMI atau instansi lain. Sayang bahwa pertandingan-pertandingan tersebut seringkali diatur dengan sistem yang beraneka ragam, yang kadang-kadang menyalahi ketentuan pertandingan yang berlaku secara internasional. Akibatnya adalah timbulnya rasa tidak puas, protes-protes, kejengkelan dan bahkan perkelahian. Hasilnyapun menjadi tidak objektif, tidak memenuhi tuntutan bahwa "the winner atau the champion is the best player atau the best team", sebagai selayaknya hasil dari pertandingan yang diatur secara benar.

Dalam tulisan ini akan dibahas mengenai sistem pertandingan yang banyak digunakan di sekolah, perguruan tinggi dan masyarakat umum, khususnya sistem untuk pertandingan cabang olahraga permainan. Sekaligus dengan harapan untuk dapat dipahami dan dilaksanakan dengan benar dan seragam.

I. PENDAHULUAN

Peranan olahraga bagi pelajar dan mahasiswa, dengan tujuan untuk menjadikan manusia yang sehat lahir dan batin, tidak perlu diragukan lagi kebenarannya. Sebagai kesatuan dari "somatopsyche", manusia memang wajib untuk tidak hanya mencerdaskan otak serta membina watak melalui pendidikan di rumah, sekolah dan masyarakat, tetapi juga wajib membentuk kesehatan dan kekuatan jasmaninya. Dan olahraga adalah alat yang sangat tepat untuk dapat memenuhi kewajiban itu. Rasanya tidak satu negarapun di dunia pada waktu ini yang tidak memanfaatkan peranan olahraga bagi pembinaan warganegaranya.

Olahraga memang merupakan kegiatan wajib di sekolah, meskipun belum di perguruan tinggi. Namun bagi pelajar maupun mahasiswa yang menyadari akan peranan olahraga ini, pasti dengan sukarela dan sukacita untuk selalu melakukannya. Di antara cabang olahraga yang diberikan di sekolah, permainan merupakan cabang olahraga yang paling digemari, di-

bandingkan dengan cabang olahraga senam dan atletik. Hal itu wajar, sebab permainan memiliki unsur kegembiraan, persaingan, usaha saling mengalahkan dengan perbenturan kekuatan dan keterampilan jasmani, menjadikan permainan sangat menarik, baik bagi anak-anak, pemuda maupun orang tua.

Di samping kegiatan olahraga yang tertampung dalam kurikulum, maka kepada pelajar dan mahasiswa perlu diberikan kegiatan olahraga lain di luar sekolah dan di masyarakat. Sebab dengan jumlah waktu untuk berolahraga di sekolah yang hanya beberapa jam seminggu, sudah pasti tidak cukup untuk membina fisik yang sedang dalam masa pertumbuhan, untuk mendapatkan kesehatan dan kesegaran jasmani. Lebih-lebih kalau sekolah, masyarakat maupun si anak sendiri mengharapkan untuk dapat mencapai apa yang disebut sebagai "prestasi".

Dalam hal membina prestasi, peranan klub-klub olahraga di masyarakat adalah sangat besar. Klub olahraga tidak hanya memberikan wadah bagi penyaluran nafsu bertanding dan bersaing, kegembiraan bermain dan peningkatan kesegaran jasmani, tetapi juga wadah untuk mencapai prestasi olahraga yang tinggi.

Berlatih olahraga secara teratur, terarah dan berkelanjutan jelas akan memberikan hasil yang lebih baik. Namun tidaklah mudah untuk menjaga kelangsungan latihan secara terus-menerus, sebab faktor-faktor kebosanan dan kejenuhan akan selalu dijumpai, khususnya bagi anak-anak. Maka harus dicari jalan untuk menghindarinya, diantaranya adalah dengan menyelenggarakan pertandingan secara teratur. Motivasi untuk dapat menjadi juara, perorangan maupun beregu, dapat menjadi pemacu kegiatan berlatih. Sekaligus prestasi sebagai juara tersebut akan mengangkat nama pribadi si pemenang, nama regu kelas, sekolah dan daerahnya. Dengan begitu dapatlah dipahami, bahwa pertandingan olahraga ini perlu diadakan secara rutin, umpama pada akhir tiap semester, pada peringatan hari besar maupun pada waktu-waktu tertentu. Pertandingan olahraga ini seyogyanya dapat diselenggarakan dengan benar, dalam segi organisasi maupun pelaksanaannya. Khususnya dalam menentukan sistem pertandingan yang digunakan, sehingga tujuan pertandingan dapat dicapai dengan sebaik-baiknya.

II. SISTEM PERTANDINGAN

Hal yang penting dalam penyelenggaraan pertandingan adalah menentukan sistem yang tepat dan dengan cara yang benar dalam pelaksanaannya, dalam arti memenuhi ketentuan-ketentuan yang berlaku secara internasional.

Tujuan penggunaan sistem pertandingan adalah:

1. Supaya pertandingan dapat berjalan dengan lancar dan tertib.

2. Memberikan perasaan adil dengan perlakuan yang sama bagi seluruh pesertanya.
3. Hasilnya diharapkan betul-betul objektif, yaitu bahwa pemenang atau juara adalah memang pemain atau regu yang terbaik.
4. Menjaga mutu pertandingan itu sendiri, baik dalam segi tehnik, taktis maupun semangat juang para pesertanya.

Pada umumnya dikenal beberapa sistem pertandingan, yaitu:

1. **Sistem Gugur (Knock-out system, Elimination system).**

Yang dimaksud adalah suatu sistem atau cara mengatur pertandingan dimana pemain atau regu yang sudah kalah langsung gugur (masuk kotak), berarti tidak diperkenankan mengikuti pertandingan berikutnya.

Ada beberapa macam variasi dari sistem ini, di antaranya:

- 1.1. Sistem Gugur Tunggal (Single Knock-out system), yaitu pemain atau regu yang sudah kalah satu kali langsung gugur.
- 1.2. Sistem Gugur Ganda (Double Knock-out System), jika pemain atau regu sudah kalah dua kali baru dinyatakan gugur.
- 1.3. Sistem Gugur dengan Ronde Hiburan (Consolation Round), di mana pemain atau regu yang kalah di babak pertama saling bertanding, juga dengan sistem gugur, untuk menentukan juara dari pemain atau regu yang kalah tersebut (juara-hiburan).
- 1.4. Sistem Bagnall-wild Tournament dan beberapa variasi sistem gugur yang lain.

2. **Sistem Kompetisi**

Adalah suatu sistem pertandingan yang mengharuskan pesertanya untuk saling bertanding (saling bertarung satu sama lain). Ada dua variasi, yaitu:

- 2.1. Sistem Setengah Kompetisi (Round robin), seluruh peserta saling bertarung masing-masing satu kali.
- 2.2. Sistem Kompetisi Penuh (Double Round robin, Home and away), seluruh peserta saling bertanding masing-masing dua kali, biasanya sekali di kandang sendiri (home) dan sekali di kandang lawan (away).

3. **Sistem Khusus**

Sistem ini diciptakan untuk pertandingan yang bersifat khusus.

Umpama: sistem dalam Thomas Cup untuk bulutangkis, Swaythling Cup untuk tenismeja dan FIFA's World Cup untuk sepakbola.

Sistem khusus dapat berbentuk kombinasi dari sistem gugur dan sistem kompetisi, tetapi dapat juga berupa sistem yang diciptakan sangat khusus, atau gabungan dari ketiganya.

Demikianlah dari tiga kelompok sistem pertandingan tersebut, maka sistem gugur merupakan sistem yang paling populer dan paling banyak digunakan dalam penyelenggaraan pertandingan, baik di sekolah, perguruan tinggi maupun masyarakat umum. Terutama sistem gugur tunggal (single knock-out system), karena dengan sistem ini penyelenggaraan pertandingan relatif sangat mudah, praktis dan sederhana. Dalam pengertian bahwa dengan jumlah peserta yang banyak dapat diselesaikan dalam waktu yang singkat, ekonomis dan mudah mengaturnya. Oleh karenanya, dalam uraian selanjutnya hanya akan dibahas masalah sistem gugur tunggal dengan variasinya.

III. SISTEM GUGUR TUNGGAL

Sistem gugur tunggal sebenarnya merupakan sistem yang sangat lemah, sebab setiap pemain atau regu yang sekali kalah lalu gugur. Dengan undian secara acak untuk semua peserta pertandingan, mungkin sekali terjadi pemain atau regu yang kurang baik (kelas bawah) dapat menjadi juara atau "runner up" (finalis yang kalah). Dengan demikian tidak sesuai dengan tujuan penyelenggaraan pertandingan itu sendiri. Untuk mengurangi kelemahan itu, maka perlu diadakan pemain atau regu unggulan (Seeded-players atau seeded-teams), terutama kalau pertandingan itu dimaksudkan untuk memilih pemain atau regu terbaik, untuk mewakili sekolah atau daerahnya guna mengikuti kejuaraan yang lebih tinggi tingkatnya. Seeded-players (SP) atau Seeded-team (ST) adalah pemain atau regu yang sengaja dipilih berdasarkan prestasinya, yang diharapkan muncul pada babak-babak akhir dan yang penempatannya dalam bagan harus diundi tersendiri.

Hal-hal penting yang harus diperhatikan dalam pertandingan dengan sistem gugur adalah:

1. Tentang cara membuat jadwal acara pertandingan.
2. Cara mengundi dan penyebaran peserta yang diunggulkan (SP/ST).
3. Cara penyebaran "Bye" dan "Babak-pendahuluan" (Voor-ronde).

Jadwal acara pertandingan harus dibuat dalam bentuk gambar acara pertandingan yang disebut bagan (skema, bracket) dan berisi acara yang lengkap. Untuk lengkapnya maka bagan harus memenuhi ketentuan 4 W dan 1 H, yaitu:

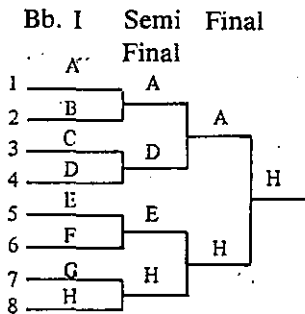
Where : bagan harus berisi keterangan tentang tempat di mana pertandingan itu dilangsungkan, jika lebih dari satu lapangan harus jelas disebutkan di lapangan mana untuk pertandingan antara A lawan B dan seterusnya.

- When : kapan pertandingan dilangsungkan, tanggal dan waktu pelaksanaan (dapat ditambah dengan hari).
- What : acara harus menyebutkan babak-babak pertandingan.
- Who : keterangan tentang siapa lawan siapa yang harus bertanding, keterangan ini didapat kalau undian sudah dilaksanakan.
- How : adalah keterangan tentang hasil pertandingan, jadi baru dapat ditunjukkan kalau pertandingan sudah berjalan dan sudah menghasilkan pemenang.

Pembuatan bagan ini harus memenuhi kebiasaan yang berlaku secara internasional, yaitu:

1. Bahwa dalam sistem gugur tunggal, babak Final (terakhir) harus terdiri dari dua orang atau dua regu yang harus bertanding.
2. Babak Semi-final harus bertanding empat orang/regu, Quarter-final (Seperempat-final harus) 8 orang/regu, Seperdelapan-final harus 16 orang/regu dan seterusnya.

Angka-angka 2, 4, 8, 16 dan seterusnya ini disebut sebagai angka patokan sistem gugur. Berarti bahwa setiap pembuatan bagan pertandingan haruslah berpedoman pada angka patokan tersebut, berapapun jumlah pesertanya. Di bawah ini adalah contoh bagan untuk 8 peserta (bagan yang belum lengkap):

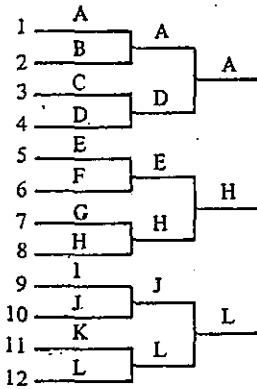


Keterangan:

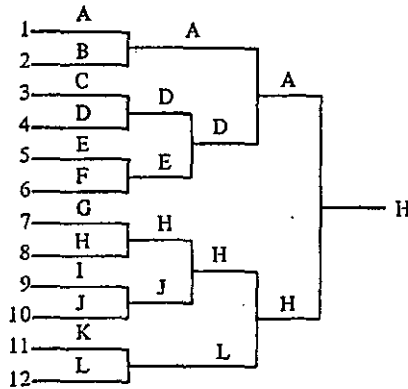
A lawan B menang A, berarti B gugur dan A masuk ke babak II, begitu pula D, E dan H. Akhirnya juara adalah H, A sebagai nomor 2 (Runner-up). Jika ingin mencari Juara III, maka D diadu melawan E, yaitu mereka yang kalah di babak Semi-final, pemenangnya menjadi Juara III. Tetapi dapat juga dua-duanya ditentukan sebagai Juara III, tanpa diadu. Sistem yang mengadu Semi-finalis yang kalah untuk menentukan Juara III seringkali disebut sebagai sistem Gugur Tunggal tidak murni, sebab masih mempertandingkan peserta yang sudah kalah.

Biasanya masalah mulai timbul jika jumlah peserta tidak tepat pada angka patokan, misalnya peserta berjumlah 12 orang/regu. Di sini seringkali terjadi kekisruhan dalam pembuatan bagannya.

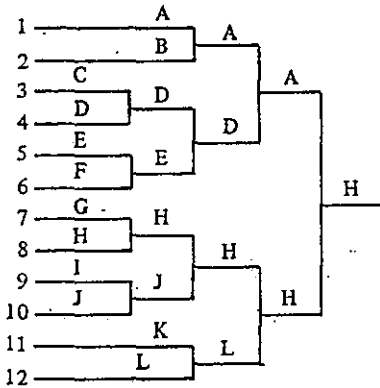
Ada dua versi kebiasaan yang kurang benar, sebagai contoh:



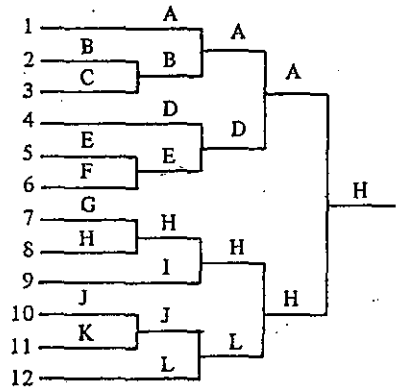
Versi A I



Versi A II



Versi B I



Versi B II

Versi A I : Duabelas peserta langsung diundi, hingga menghasilkan bagan seperti contoh. Jika langsung dipertandingkan, maka pada babak ke-tiga akan terdapat tiga pemenang (A-H-L). Di sini penyelenggara mulai bingung, mau diapakan tiga peserta tersebut. Kalau diadu dengan saling bertanding, berarti segitiga, itu bukan sistem gugur lagi, melainkan menjadi sistem setengah kompetisi. Jalan tengah biasanya diambil, yaitu dua peserta diadu dulu, umpama A lawan H, pemenangnya baru diadu dengan L dalam babak Final. Ini jelas tidak adil, sebab bagaimanapun L akan sangat diuntungkan, mendapat kebebasan tidak bertanding (istilah lazimnya mendapat "Bye" justru di babak yang menentukan. Padahal dalam sistem Gugur, "Bye" hanya boleh dipergunakan atau diberikan hanya di babak pertama. Jadi, baik cara seperti A I (Bye di babak III) atau A II (Bye di babak II) adalah tidak benar atau salah.

Versi B I

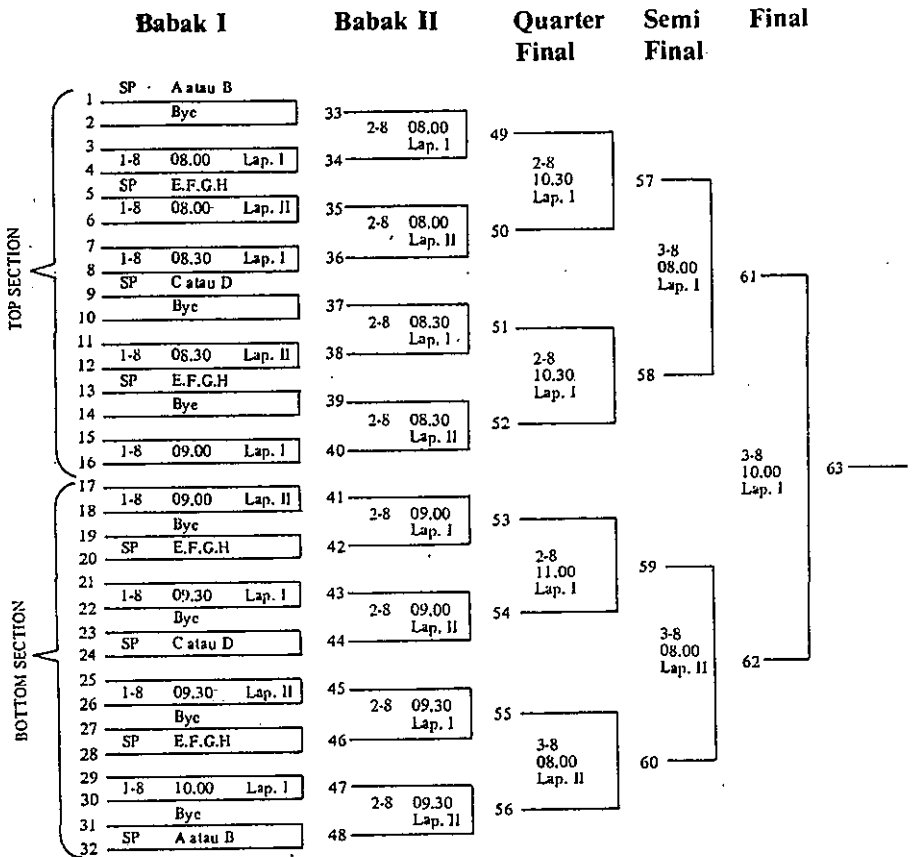
dan B II : Sebenarnya cara ini sudah benar, dalam pengertian bahwa dalam babak final akan terdapat dua peserta, Semi-final empat peserta dan seterusnya. Tetapi cara seperti ini kurang lazim, di samping tidak memenuhi angka patokan (8 atau 16) juga nantinya akan cukup sulit untuk membuat bagannya serta menyebarkan Pemain atau Regu Unggulan (Seeded-players atau Seeded-teams) menurut ketentuan yang berlaku, terutama jika pesertanya sangat banyak. Oleh karenanya cara seperti ini lebih baik juga kita tinggalkan.

Jadi sekarang, cara mana yang sebaiknya kita gunakan dalam membuat bagan sistem gugur tunggal? Jawabannya adalah, cara yang memenuhi kebiasaan internasional, yaitu yang mengindahkan angka patokan serta ketentuan tentang cara penyebaran "Bye" dan "Seeded-players" atau "Seeded-teams".

Di bawah ini adalah contoh bagan yang lengkap serta memenuhi ketentuan yang benar, di antaranya ketentuan harus adanya keterangan tentang "When", "Where" dan "What". Sedang untuk "Who" dan "How" pengisiannya harus menunggu sampai undian sudah dilakukan serta pertandingan sudah menghasilkan pemenang.

Catatan: Contoh di bawah umpama untuk pertandingan bulutangkis. Peserta 25 orang tunggal putra. Seeded-players (SP) 8 orang dengan kode nama A sampai H. Pertandingan dilakukan selama 3 hari, waktu pagi, menggunakan 2 lapangan, tiap partai kira-kira 30 menit.

KEJUARAAN BULUTANGKIS ANTAR-PELAJAR SLP SE D.I. YOGYAKARTA



Ketentuan yang harus diindahkan:

1. Bagan dengan angka patokan 32, peserta hanya 25 orang, berarti dibutuhkan 7 peserta bayangan (digunakan istilah "Bye"). Penyebaran 7 Bye tersebut, 4 Bye harus berada di Setengah bagan bagian bawah (The Lower Half, Bottom Section), sedang 3 Bye berada di Setengah bagian atas (The Upper Half, Top Section). Ini berarti ada 7 peserta yang mendapat Bye, sedang 18 pemain yang lain harus bertanding di babak pertama.
2. Penyebaran Seeded-players ditentukan sebagai berikut:
 - Seeded-players (SP) A dan B harus diundi di nomor 1 dan 32 (Setengah bagian atas nomor teratas dan Setengah bagian bawah nomor terbawah).
 - Seeded-players C dan D harus diundi di nomor 9 dan 24 (Seperempat-kedua nomor teratas dan Seperempat-ketiga nomor terbawah).
 - Seeded-players E, F, G dan H harus diundi di nomor 5, 13, 20 dan 28 (Seperdelapan-kedua dan keempat nomor teratas dan Seperdelapan-kelima dan ketujuh nomor terbawah).

Catatan: Cara penyebaran SP seperti ini hendaknya tetap digunakan sebagai pedoman untuk bagan dengan berapapun jumlah pesertanya. Jadi SP A dan B diundi sendiri untuk setengah, SP CD diundi untuk seperempat, SP EFGH diundi untuk seperdelapan, semuanya nomor teratas untuk Top-section dan nomor terbawah untuk Bottom-section).

3. "Bye" yang ada lazimnya diberikan kepada Seeded-players.
4. Tiap partai harus berisi keterangan tentang kapan (when) dan di mana (where) mereka harus bertanding, keterangan tentang babak apa (what) di letakkan di bagian atas bagan.
5. Nomor bagan perlu ditulis secara urut sampai final, yang nantinya akan berguna untuk pembuatan jadwal dalam bentuk Tabel.
6. Sesudah bagan dibuat lengkap dengan keterangan tentang waktu, tempat dan babak pertandingan, barulah undian dapat dilakukan. Yaitu dengan terlebih dulu mengundi Seeded-players secara berurutan, mulai SP A dan B, kemudian SP C dan D dan seterusnya, baru kemudian peserta yang lain (17 peserta) diundi secara bebas (acak).
7. Pertandingan harus dilaksanakan minimal selama tiga hari, sebab bagi pemain yang masuk babak final berarti harus bertanding sebanyak lima kali (karena semuanya ada lima babak, yaitu dari angka $32 = 2$ pangkat 5). Kalau dilaksanakan hanya dalam dua hari, umpama karena lapangan dan wasit tersedia cukup, berarti ada satu hari di mana pemain harus bertanding sebanyak tiga kali, hal ini terlalu berat bagi pemain tersebut.

Catatan: Pada pertandingan antar-regu, sepakbola umpamanya, sudah pasti diperlukan waktu penyelenggaraan lebih panjang, sebab setiap regu hanya bertanding sekali dalam sehari. Pada umumnya tiap cabang permainan mempunyai kebiasaan tersendiri, berapa lama waktu yang dibutuhkan oleh pemain atau regu untuk beristirahat, guna menghadapi pertandingan selanjutnya.

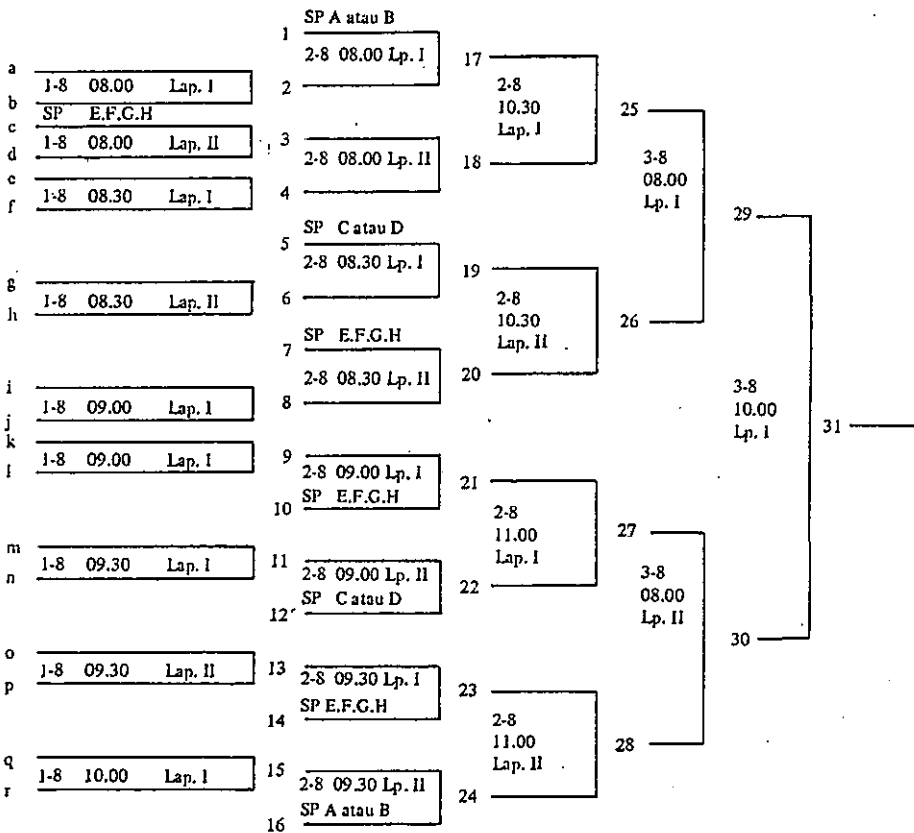
Sistem Gugur Tunggal dengan Babak Pendahuluan (Voor-ronde)

Di samping cara pembuatan bagan dengan angka patokan 32 seperti telah diuraikan, untuk 25 peserta dapat dibuat pula bagan dengan angka patokan 16. Dalam hal ini, ada 9 peserta yang harus digugurkan di babak pendahuluan (voor-ronde), berarti ada 18 peserta yang harus bertanding di babak tersebut. Pada prinsipnya cara ini sama saja dengan cara yang menggunakan "Bye", hanya kekurangannya peserta yang ikut babak pendahuluan merasa seolah-olah belum mengikuti pertandingan yang sesungguhnya, hingga kekalahan akan sangat mengecewakannya. Padahal, mereka yang ikut babak pendahuluan sebenarnya sama dengan peserta yang tidak mendapat "Bye". Keuntungannya bagan menjadi lebih kecil formatnya, berarti lebih ekonomis. Perlu diperhatikan, jumlah pasangan babak pendahuluan yang 9 pasang, 5 pasang harus terletak di "Top-section" dan 4 pasang harus di "Bottom-section", jadi kebalikan dengan cara penyebaran "Bye".

Catatan: "Voor-ronde" di sini sama dengan Babak Kualifikasi. Babak Kualifikasi adalah suatu babak di mana peserta yang dianggap belum cukup baik dipertandingkan lebih dulu, untuk kemudian sejumlah pemenangnya diperbolehkan mengikuti babak pertandingan yang sesungguhnya (Babak Utama).

Contoh: Bagan dengan angka patokan 16 untuk 25 peserta

Babak I (Pendahuluan) Babak II Quart. Fin. Semi F. Final



Keterangan: 1-8 adalah tanggal 1 Agustus, Lap. (Lp) = Lapangan.

Hal-hal yang harus diperhatikan:

1. Bagan dengan acaranya dapat dan harus dibuat sebelum undian.
2. Untuk memudahkan dalam mengundi, gunakan kode huruf "abc" dan seterusnya untuk pasangan babak pendahuluan.
3. Pertandingan "Voor-ronde" a lawan b pemenangnya masuk ke nomor 2 sedang c lawan d pemenangnya masuk ke nomor 3 dan seterusnya.
4. Pengisian acara (when, where, what) sama dengan bagan terdahulu.
5. Penyebaran "Seeded-players" juga sama, salah satu SP EFGH harus ikut babak pendahuluan (atau sama dengan tidak mendapat "Bye"). Selalu SP harus diundi lebih dulu, baru kemudian peserta lainnya.

Selanjutnya untuk lebih menyempurnakan pelaksanaan pertandingan seyogyanya dapat dibuat jadwal acara dalam bentuk tabel. Dalam tabel ini nama peserta diubah menjadi kode huruf atau angka.

Contoh: JADWAL PERTANDINGAN
(bentuk tabel untuk bagan dengan "Bye")

Hari/Tgl.	Waktu	Pemain yang bertanding		Keterangan
		Lapangan I	Lapangan II	
Selasa 1 Ag. 89	08.00	3 × 4	5 × 6	Babak Pertama
	08.30	7 × 8	11 × 12	
	09.00	15 × 16	17 × 18	
	09.30	21 × 22	25 × 26	
	10.00	29 × 30	-----	
Rabu 2 Ag. 89	08.00	33 × 34	35 × 36	Babak Kedua
	08.30	37 × 38	39 × 40	
	09.00	41 × 42	43 × 44	
	09.30	45 × 46	47 × 48	
	10.30	49 × 50	51 × 52	Quarter Final
	11.00	53 × 54	55 × 56	
Kamis 3 Ag. 89	08.00	57 × 58	59 × 60	Semi Final
	10.00	61 × 62	-----	Final

Sebagai tambahan perlu diketahui pula jumlah seluruh partai pertandingan dalam sistem gugur tunggal, yaitu dengan rumus: $n - 1$ (n = jumlah seluruh peserta). Jika Juara-III dicari dengan mempertandingkan semifinalis yang kalah maka jumlah partai pertandingan menjadi $(n - 1) + 1 = n$. Mengetahui jumlah partai pertandingan ini akan memudahkan mempersiapkan seluruh kegiatan, mulai dari waktu yang diperlukan, lapangan,

alat-alat dan perlengkapan, tenaga pelaksana pertandingan hingga ke penyusunan anggaran yang dibutuhkan. Demikianlah pembahasan mengenai sistem gugur tunggal dengan permasalahannya, semoga dapat dipahami dengan jelas. Sehingga penyelenggaraan pertandingan untuk cabang olahraga permainan dapat dilaksanakan dengan sistem yang seragam dan benar.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Hyatt, Ronald W., 1977. *Intramural Sports, Organization and Administration*. Saint Louis: The C.V. Mosby Company.
- Resick, Matthew C., 1975. *Modern Administrative Practices in Physical Education and Athletics*. U.S.A: Addison-Wesley Publishing Company.
- The International Badminton Federation, 1978. *Statute Book 1977-1978*. England: Published by The I.B.F.
- Tjiptoseroso, *Organisasi dan Administrasi Olahraga*. Diklat kuliah Jurusan Pendidikan Kepelatihan FPOK IKIP Yogyakarta.