

Teknik *Finesse* dan *Drop* serta Tingkat Keberhasilannya dalam Permainan Bridge

Daniel Widya Suryanata / 13509083
Program Studi Teknik Informatika
Sekolah Teknik Elektro dan Informatika
Institut Teknologi Bandung, Jl. Ganesha 10 Bandung 40132, Indonesia
flgphoenix@yahoo.com

Abstract—Makalah ini membahas tentang Bridge, salah satu olahraga otak yang sudah mendunia dan bahkan populer di Indonesia. Lebih spesifik lagi, makalah ini membahas tentang teknik *Finesse* dan *Drop* yang sangat mendasar dan penting dalam olahraga Bridge. Akan dibahas juga cara bermain yang benar dan peluang keberhasilan *Finesse* dan *Drop*. Kedua teknik ini digunakan oleh *declarer* dalam bermain, bukan *defender*. Sebenarnya banyak sekali kondisi yang mungkin terjadi dalam bermain dan mengaplikasikan kedua teknik ini, tetapi dalam makalah ini hanya dibahas beberapa contoh karena yang terpenting bukanlah menghafal kombinasi dan cara bermainnya, tetapi mengerti bagaimana cara bermain dalam setiap kondisi.

Index Terms—*Finesse, Drop, Honor, Trik*

I. INTRODUCTION

Sebelum membahas teknik *Finesse* dan *Drop*, alangkah baiknya apabila pembaca memahami permainan Bridge itu sendiri terlebih dahulu.

Bermain bridge memiliki beberapa manfaat, satu diantaranya adalah meningkatkan daya ingat dan analisis. Dengan sering bermain bridge, seseorang akan mampu berpikir secara lebih terarah dan tersusun rapi, orang tersebut juga akan lebih jarang lupa dibandingkan dengan orang yang tidak bermain bridge. Manfaat lainnya adalah tentu saja untuk mendapatkan kesenangan bermain.

II. BRIDGE

Bridge dapat dikelompokkan menjadi 2 bagian, yaitu proses *bidding* (menawar kontrak) dan *play*.

A. *Bidding*

Bidding adalah proses menawar secara bergantian antar pemain yang dilakukan searah jarum jam (*clockwise*). Dalam *bidding*, tiap pemain menuliskan tawarannya berdasarkan kekuatan serta distribusi kartu di tangannya. Tawaran ditulis dengan format : angka-karakter. Angka berkisar antara 1 sampai dengan 7, dengan 1 berarti menawar kemenangan dengan 7 trik, 2 berarti 8 trik, dan seterusnya hingga 7 berarti 13 trik atau mendapatkan semua trik. Karakter yang diizinkan adalah C, D, H, S, dan NT. Misalnya, 2S berarti menawar 8 trik dengan *Spade* sebagai trumpnya, 7NT

berarti menawar 13 trik dan bermain no trump (tidak ada suit yang dijadikan trump). Ada juga yang disebut *pass*, *double*, dan *redouble*. *Pass* berarti lewat, sehingga pemain selanjutnya dapat melakukan *bidding*. *Double* berarti menggandakan nilai yang didapat lawan apabila lawan berhasil memenuhi kontrak atau menggandakan nilai untuk tim sendiri apabila kontrak lawan mati. *Double* tidak hanya digunakan sebagai penalty (kondisi yakin bahwa kontrak lawan akan mati), tetapi sering digunakan untuk menunjukkan poin dan lain-lain. *Redouble* digunakan untuk membalas *double*, dilakukan oleh partner ataupun orang yang kontraknya didouble. *Bidding* ditutup apabila tiga orang berurutan melakukan *pass*.

Dalam *bidding* pun ada aturan dan etika yang harus ditaati. Pemain melakukan *opening bid* secara bergantian dan pemain yang melakukan *bidding* setelahnya harus menawar sesuatu yang lebih tinggi dari lawan dan partner, atau pemain boleh melakukan *pass*. Dalam *bidding*, pasangan tidak boleh berkomunikasi dalam bentuk apapun kecuali dalam bentuk *bidding*. Partner dari yang melakukan *bidding* wajib melakukan *alert* (biasanya dengan cara mengetuk meja) untuk memberitahu lawan bahwa *bidding* partnernya itu adalah *bidding artificial* (bukan suit). Lawan juga diizinkan untuk bertanya apa maksud dari tawaran dengan bertanya pada partner dari yang melakukan tawaran.

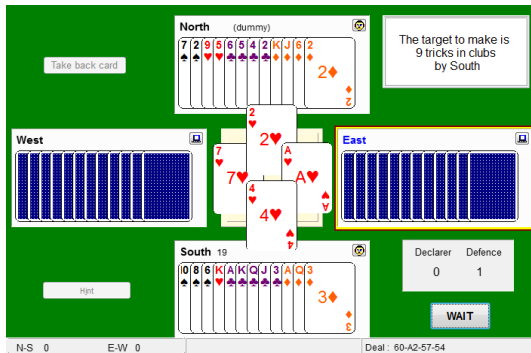
Dalam dunia *bidding*, ada dua *bidding* yang paling terkenal, yaitu Standard dan Presisi.

B. *Play*

Play adalah proses yang dilakukan setelah proses *bidding* selesai. Pasangan yang memenangkan *bidding* akan disebut *declarer* dan *dummy*, sedangkan pasangan lainnya disebut *defender*. *Declarer* adalah pemain yang mengatur jalannya permainan dan *dummy* tidak ikut bermain (hanya membuka kartunya untuk *declarer* mainkan).

Permainan dimulai saat *defender* yang duduk di sebelah kiri *declarer* mengeluarkan kartu *lead*. Setelah itu *dummy* membuka kartu-kartunya. Permainan juga

dilakukan secara berurutan dengan urutan searah jarum jam.



Gambar 1. Contoh Permainan Bridge

Permainan berakhir apabila seluruh kartu telah selesai dimainkan. Hasil permainan bergantung pada trik yang didapatkan oleh *declarer*, apabila memenuhi kontrak, maka *declarer* akan mendapat poin, sebaliknya, apabila kontrak down, *defender* akan mendapat poin.

Finesse adalah sebuah cara/prosedur untuk memenangkan sebuah trik menggunakan kartu yang tidak termasuk tinggi. Cara yang benar untuk melakukan *finesse* adalah dengan memainkan kartu kecil ke arah kartu tinggi yang diyakini dapat memenangkan sebuah trik. Yang dimaksud dengan kartu kecil tinggi adalah A,K,Q,J (As, King, Queen, Jack), sedangkan kartu kecil adalah sisanya.

Berikut ini adalah contoh dari *finesse*:

North
A Q J 10 2

South
9 8 7

Untuk mendapatkan King yang berada di tangan *defender*, *declarer* (*South*) harus melakukan *finesse*. Caranya adalah dengan berasumsi bahwa King ada pada *defender* West. Cara untuk memainkannya adalah *lead* kartu 6 dari *South*. Apabila West mengeluarkan kartu kecil, cover dengan kartu Q atau J atau 10 pada *North*. Tetapi apabila West mengeluarkan kartu K, segera menangkan dengan kartu A pada *North*. Setelah itu kartu yang tersisa adalah top (kartu tertinggi) yang siap dimenangkan. Apabila pada *finesse* pertama kartu K belum muncul, segera kembali pada *South* dengan suit lain dan lakukan kembali *finesse*.

Finesse dapat juga dilakukan dengan *lead* 9 dari *South* dan apabila kartu K muncul dari West, segera menangkan dengan A. Tetapi apabila kartu kecil yang dikeluarkan oleh West, keluarkan kartu 2 pada *North*. Maka apabila K tidak dikeluarkan oleh East (kemungkinan besar K ada pada West), *declarer* dapat melakukan *finesse* sekali lagi dengan *lead* kartu kecil tanpa perlu memainkan suit lain untuk kembali pada *declarer*.

Patut diketahui bahwa kita berasumsi kartu K ada pada West karena hanya itulah satu-satunya cara untuk memenangkan kartu K. Dengan total 5 kartu yang dimiliki oleh *defender*, kemungkinan terbesar, kartu tersebar 3-2, maka bila kartu K ada pada East, K akan selalu menang.

Finesse adalah salah satu teknik paling mendasar dari permainan bridge, walau *finesse* tampak menduga-duga, tetapi apabila *declarer* dapat membaca kartu lawan dengan baik (baik dari *bidding*, *lead*, maupun trik-trik sebelum itu), *declarer* dapat menentukan pada *defender* mana *honor* (kartu tinggi) berada.

Drop adalah cara untuk memenangkan *honor* pada *defender* dengan cara memainkan *honor* yang dimiliki (*declarer* dan *dummy*) secara berulang-ulang. Dengan demikian, dengan sendirinya *honor* *defender* akan jatuh. Cara ini tampak lebih mudah dan lebih aman untuk dimainkan karena *declarer* tidak perlu mengambil resiko tidak mendapatkan trik ataupun menduga-duga pada *defender* mana *honor* berada, tetapi trik ini dilakukan apabila jumlah kartu yang dimiliki oleh *declarer* dan *dummy* panjang (sekitar 9 kartu). Dan yang perlu diingat adalah bahwa teknik *drop* sangat bergantung pada distribusi kartu *defender*.

Berikut ini adalah contoh dari *drop* :

North
K J 3 2

South
A 10 9 6 5

Untuk memenangkan trik, *declarer* dapat menggunakan teknik *drop* untuk menarik kartu Q yang berada pada *defender*. Caranya adalah dengan secara bergantian memainkan kartu *honor* pada *declarer* dan *dummy* (A dan K). Apabila distribusi kartu lawan adalah 2-2 ataupun 3-1 dengan Q *singleton* (Q satu kartu), maka trik akan didapat. Tetapi apabila distribusinya adalah selain 2-2 ataupun 3-1 dengan Q *singleton*, maka Q akan tetap memenangkan trik.

III. PELUANG

A. Tabel Peluang Distribusi Kartu

Tabel berikut adalah tabel peluang distribusi kartu yang berada pada *defender*.

Jumlah Kartu pada <i>defender</i>	Distribusi	Peluang
2	1-1	52.00 %
	2-3	48.00 %
3	2-1	78.00 %
	3-0	22.00 %
4	3-1	49.47 %
	2-2	40.70 %
	4-0	9.57 %

Jumlah kartu pada <i>defender</i>	Distribusi	Peluang
5	3-2	67.83 %
	4-1	28.26 %
6	5-0	3.91 %
	4-2	48.00 %
	3-3	35.53 %
	5-1	14.53 %
7	6-0	1.49 %
	4-3	62.17 %
	5-2	30.52 %
8	6-1	6.78 %
	7-0	0.52 %
	5-3	47.12 %
	4-4	32.72 %
	6-2	17.14 %
	7-1	2.86 %
	8-0	0.16 %

B. Principle of restricted choice

Principle of restricted choice atau yang dikenal dengan nama prinsip pilihan terbatas adalah suatu teori atau prinsip bagi *declarer* untuk menetapkan pilihan yang tepat dalam suatu susunan kartu setelah memperhatikan kartu-kartu dengan tingkatan yang sama (*Equal*) yang dimainkan lawan. Prinsip ini disusun oleh para ahli bridge dengan menggunakan hukum Bayes. Inilah contoh dari penerapan prinsip ini :

North
A 9 7 3

South
K Q 5

South mulai dengan memainkan K dan Q. *East* mengeluarkan kartu kecil pada trik pertama dan kartu 10 di trik kedua. Sedangkan J belum jatuh, yang berarti distribusi kartu yang mungkin adalah 3-3 atau 4-2 dengan J tidak berada pada *defender* yang memegang 2 kartu.

Declarer bisa saja menggunakan teknik *drop* dan berharap distribusi kartu *defender* adalah 3-3, tetapi dengan menggunakan prinsip pilihan terbatas, cara terbaik untuk memainkan kartu tersebut adalah melakukan *finesse* dengan berasumsi *West* memegang J. Apabila *East* memegang J 10 x (x adalah kartu kecil), maka pada trik kedua ia dapat membuang 10 atau J. Jack dan 10 disebut tingkatan yang sama (*equal*), artinya dalam 100 kali percobaan permainan, *East* dapat 50 kali membuang J dan 50 kali membuang 10. Dengan *East* membuang 10, maka kemungkinan *East* tidak memegang J sudah naik menjadi 50%.

IV. CONTOH PENERAPAN *FINESSE* DAN *DROP* DALAM BERBAGAI KASUS

Berikut ini akan diberikan beberapa contoh kasus dalam menentukan perlu tidaknya melakukan *finesse* ataupun *drop* serta probabilitas keberhasilannya.

Kasus 1 :

North
K J 2

South
7 6 5

Setiap kali ingin melakukan *finesse*, hendaknya *declarer* menentukan berapa trik yang ingin ia dapatkan, karena perbedaan trik dapat mengubah cara bermain.

Dalam kasus 1, trik maksimal yang bisa *declarer* dapatkan adalah 2 trik, dan hal ini tergantung pada distribusi kartu *defender*. Apabila *West* memegang A dan Q, maka *declarer* dapat memenangkan 2 trik. Apabila A dan Q terbagi antara kedua *defender* (A pada *West* dan Q pada *East*, atau A pada *East* dan Q pada *West*), maka *declarer* hanya akan mendapatkan 1 trik. Apabila *East* memegang kedua kartu tersebut, *declarer* tidak bisa mendapatkan satu trik pun.

Cara bermain *declarer* dalam kasus 1 ini pun mudah, cukup bermain dari *South* dan *finesse* A serta Q pada *West* (asumsi *West* memiliki kedua kartu tersebut). Apabila *West* ikut dengan kartu kecil, mainkan J pada *North*. Apabila *East* memenangkan trik dengan Q, segera kembali ke tangan *declarer* dengan suit lain dan mainkan kecil ke arah K. Tetapi apabila pada trik pertama *West* mengeluarkan Q, mainkan K pada *North*. Apabila *West* memainkan A, mainkan kecil pada *North*. Pada contoh kasus 1, jelas teknik *drop* tidak cocok untuk dimainkan karena pendeknya jumlah kartu yang *South* dan *North* punyai serta kurangnya *honor*.

Untuk mendapatkan 2 trik dari kasus ini, tingkat keberhasilannya adalah 25%. Untuk mendapatkan 1 trik, tingkat keberhasilannya 50%, dan untuk tidak mendapatkan trik, tingkat keberhasilannya 25%. Probabilitas ini dihitung berdasarkan distribusi A dan Q. Untuk mendapatkan dua trik, *defender West* harus memegang minimal 2 kartu.

Kasus 2 :

North
A K J 10 7 5

South
6 3 2

Dengan adanya 9 kartu pada *North* dan *South*, berarti *defender* hanya memegang 4 kartu. Cara terbaik untuk bermain pada kasus 2 adalah dengan *drop*. Bila dilihat

dari Tabel Peluang Distribusi Kartu, ada probabilitas sebesar 40,70% bahwa kedua kartu *defender* terbagi 2-2. Teknik *drop* juga akan sukses apabila salah seorang *defender* memegang kartu Q *singleton* (distribusi 3-1). Peluang dari distribusi terbagi menjadi 3-1 adalah 49,47% dan peluang *defender* memegang Q *singleton* adalah 25%, maka berdasarkan perhitungan peluang bersyarat :

Misal :

P(A) = Peluang distribusi kartu terbagi menjadi 3-1

P(B) = Peluang *defender* memegang Q *singleton*

Maka :

$$P(B|A) = \frac{25}{100} * 49,47 = 12,3675 \%$$

Jadi kemungkinan sukses dalam melakukan *drop* adalah 40,70% + 12,3675% = 53,0675%. Hasil ini merupakan probabilitas yang cukup baik dibandingkan apabila kita mencoba melakukan *finesse* yang hanya akan berhasil apabila Q dipegang oleh *West* yang probabilitasnya 50 %.

Kasus 3 :

North
A 10 9 8

South
K J 5 2

Pada kasus 3 ini, ada 5 kartu pada *defender* yang kemungkinan besar terbagi menjadi 3-2. Dengan probabilitas 67,83 %, distribusi ini menjadi cukup meyakinkan untuk melakukan *finesse*. Tetapi ada 28,26% probabilitas bahwa kartu terbagi 4-1. Jadi untuk kasus 3 ini cara terbaik untuk memainkan kartu adalah menentukan *defender* mana yang memegang Q. Setelah menentukan *defender* yang memegang Q (bisa dilihat dari *bidding defender*, *defender* yang melakukan *bidding* kemungkinan besar memegang Q karena poin yang ia miliki cukup besar), misalnya ditentukan *defender West* lah yang memegang Q. Maka permainan yang semestinya dilakukan adalah memainkan K pada *declarer* untuk berjaga-jaga apabila distribusi kartu *defender* terbagi menjadi 4-1 dengan Q *singleton*. Bila Q jatuh, maka masalah selesai karena kartu sisanya adalah kartu tinggi. Tetapi bila Q tidak jatuh, mainkan kartu kecil dari *South* untuk melakukan *finesse* terhadap Q yang diasumsikan berada pada *West*. Q akan memenangkan trik apabila *declarer* salah melakukan *finesse*.

Apabila *declarer* berasumsi bahwa Q ada pada *East*, maka mainkan A dari *North*, kemudian bila Q tidak jatuh, lanjutkan bermain kartu kecil dari *North* untuk melakukan *finesse* terhadap Q yang diasumsikan berada pada *East*.

Pada kasus 3 ini, bermain dengan *drop* memiliki probabilitas yang kurang meyakinkan. *Drop* hanya akan berhasil apabila distribusi kartu 3-2 dengan Q dipegang oleh *defender* yang memiliki 2 kartu, serta distribusi 4-1 dengan Q *singleton*. Peluang kartu terbagi 3-2 dengan Q

dipegang oleh *defender* dengan 2 kartu adalah : 50% * 67,83 = 33,915%. Sedangkan distribusi 4-1 dengan Q *singleton* adalah 20% * 28,26 = 5,652%. Jadi bermain dengan *drop* hanya akan berhasil sekitar 33,915% + 5,652% = 39,567%. Perhitungan ini jauh lebih buruk dibanding dengan melakukan *drop* satu kali dan *finesse* yang memiliki peluang : distribusi 4-1 + distribusi 3-2 dengan menebak + distribusi 5-0. Distribusi 4-1 berpeluang sebesar 28,26% dan distribusi 3-2 dengan menebak berpeluang sebesar 50% * 67,83% = 33,915 %, sedangkan distribusi 5-0 berpeluang sebesar 3,91%. Apabila dijumlah maka peluang keberhasilannya adalah 28,26% + 33,915 % + 3,91 % = 66,085%. Peluang yang cukup baik untuk melakukan *drop* dan *finesse*.

Kasus 4 :

North
6 5 3 2

South
A K 10 9 8

Dengan 4 kartu pada *defender*, berarti distribusi yang memungkinkan adalah 2-2 (40,70%), 3-1 (49,47%), dan 4-0 (9,57%). Mainkan A dari *South*, dan apabila *West* mengeluarkan Q atau J, teruskan dengan *finesse honor* yang tersisa yang diasumsikan berada pada *East*. Hal ini didasari oleh *Principle of restricted choice*.

Kasus 5 :

North
S : J 10 3
H : 7 4
D : A Q 9 5 4
C : Q 8 6

South
S : A K Q
H : A 8 2
D : K 10 6
C : 5 4 3 2

Bidding :

<i>West</i>	<i>North</i>	<i>East</i>	<i>South</i>
			1NT

Pass	3NT	All Pass	
------	-----	----------	--

Pada kasus ini, kita akan bermain selayaknya bermain bridge, yaitu dengan memperhatikan semua suit. *South* membuka *bidding* dengan 1NT dan *North* menutup *bidding* dengan 3 NT, berarti kontrak adalah 3NT dengan *South* sebagai *declarer*. (S = *Spade*, H = *Heart*, D = *Diamond*, C = *Club*).

West mengawali permainan (*lead*) dengan King H. Setelah kartu-kartu pada *dummy* (*North*) dibuka, maka

declarer dapat menghitung trik yang mungkin didapatkannya. Tiga trik pada S, 1 trik H, dan 2 trik D. Itu adalah trik pastinya. *Declarer* membutuhkan 2 trik tambahan untuk memenangkan board tersebut. Dua trik tambahan itu dapat dicari dari bermain D.

Saat *West* mengawali dengan K *Heart*, menangkan trik pertama dengan A *Heart* pada *declarer*. Kemudian langsung mainkan suit *Diamond*. Pada *defender*, suit *Diamond* berjumlah 5 lembar, sehingga mungkin terbagi menjadi 3-2, 4-1, ataupun 5-0. Apabila *Diamond* terbagi 3-2, kasus ini tentu tidak menjadi masalah karena *declarer* hanya perlu untuk bermain *drop* tiga kali maka J *Diamond* akan jatuh, dan sisa dua *Diamond* pada *North* adalah suit *Diamond* terakhir yang menjadi dua trik tambahan untuk memenuhi kontrak yaitu 9 trik. Bermain *drop* juga akan berhasil apabila salah satu *defender* memegang J *Diamond* *singleton* (distribusi 4-1). Tetapi selain itu, maka bermain *drop* akan membatasi suit *Diamond* untuk menang 3 trik (karena tidak adanya jalan untuk kembali pada *North* setelah J *Diamond* menang. Untuk kasus terburuk, kita asumsikan *defender West* memegang 4 kartu dengan J *Diamond* dan *defender East* hanya memegang satu kartu kecil atau distribusi 5-0 dengan *defender West* memegang semua kartu. Bila distribusinya adalah 4-1 dengan *East* memegang 4 kartu dengan J *Diamond*, ataupun 5-0 dengan *East* memegang semua kartu, maka hanya 3 trik *Diamond* yang bisa didapatkan.

Pertama, mainkan K *Diamond* dari *South* untuk berjaga-jaga apabila salah satu *defender* memegang J *Diamond* *singleton*. Apabila *West* ikut dengan kartu kecil dan *East* mengeluarkan kartu di suit lain (distribusi 5-0), maka permainan menjadi mudah. Cukup kembali ke *South* dengan suit *Spade* dan melakukan *finesse* J *Diamond* pada *West*. Lakukan sebanyak tiga kali, setelah suit *Diamond* telah dimainkan tiga kali, maka cukup mainkan dua trik *Diamond* (kemungkinan A dan Q) untuk menjatuhkan J *Diamond* dan satu lembar kartu *Diamond* lagi pada *West*, dengan demikian didapatlah 5 trik.

Tetapi apabila saat bermain K *Diamond*, kedua *defender* bermain dengan kartu kecil di suit *Diamond*, mainkan Q dari *North*. Apabila *East* bermain dengan suit lain (terbagi 4-1 dengan *East* memegang *singleton*), maka *declarer* harus melakukan *finesse* sebanyak satu kali terhadap J *Diamond* pada *West*. Setelah *finesse* satu kali, mainkan dua kartu yang tersisa pada *Diamond* di *North*. Dengan cara demikian, 5 trik akan didapatkan dari suit *Diamond*.

Declarer harus ingat untuk tidak memainkan Q *Club* karena Q *Club* dengan dua kartu lain merupakan stopper apabila *defender* bermain di suit *Club*.

Kasus 6 :

North
S : A 9 7
H : K 8 5
D : 6 3
C : A K J 4 2

South
S : K J 5 3 2
H : A 4
D : A K Q J
C : 9 3

Bidding :

West	North	East	South
			1S
Pass	2C	Pass	2D
Pass	3S	Pass	4NT
Pass	5H	Pass	6S
All Pass			

West memulai permainan dengan *lead* Q *Heart*. Setelah mengamati kartu *dummy*, *South* mengamati bahwa kartu-kartu tersebut tidak memiliki loser di suit lain selain *Spade*. Untuk dapat mencapai kontrak, maka *declarer* harus mengusahakan agar di *Spade* kalah 1 trik saja.

Bila distribusi kartu *defender* adalah 3-2, maka tidak masalah bagaimana pun susunan kartu *defender*, karena seburuk-buruknya *declarer* hanya akan kalah 1 trik dari bermain *drop*, yaitu apabila Q *Spade* dipegang oleh *defender* yang mempunyai 3 kartu. Tetapi apabila distribusinya 4-1, *declarer* harus menduga-duga *defender* mana yang memiliki 4 kartu. Kontrak pasti akan mati apabila distribusi kartu pada *defender* adalah 5-0. Apabila *declarer* berasumsi bahwa *West* memegang 4 lembar, maka pertama mainkan King *Spade* untuk berjaga-jaga apabila *East* memegang *singleton* Q. Kemudian mainkan *Spade* kecil dan lakukan *finesse* terhadap kartu *defender West*. Apabila *West* mengeluarkan kartu kecil, menangkan dengan kartu 9 pada *North*, tetapi bila *West* mengeluarkan Q atau 10, menangkan dengan A. Selanjutnya apabila *West* mengeluarkan kartu kecil, mainkan A dari *North*, kemudian mainkan J yang akan dimenangkan oleh Q. Selanjutnya tidak ada lagi *Spade* pada *defender*. Apabila *West* mengeluarkan *honor*, mainkan 9 dari *North* yang akan dimenangkan oleh *honor West*, kemudian *South* hanya perlu main *Spade* sekali lagi agar semua *Spade* pada *defender* habis.

Tetapi apabila *declarer* mengasumsikan bahwa *defender East*-lah yang memegang 4 kartu, maka mulai dari mainkan A pada *North*. Kemudian sama seperti saat berasumsi *West* memegang 4 kartu, lakukan *finesse* pada kartu *defender East*. Dengan demikian *declarer* hanya kehilangan 1 trik pada *Spade* dan kontrak 6S dapat dipenuhi.

V. CONCLUSION

Finesse dan *drop* sangat penting dalam permainan bridge, hampir dalam semua kasus permainan, pemain harus menggunakan setidaknya satu dari dua teknik tersebut.

Declarer harus memutuskan kapan harus memakai *finesse* dan kapan harus memakai *drop*, ataupun kapan

harus menggabungkan keduanya. Bila kedua *defender* memegang total 5 kartu ataupun lebih di suit itu, *finesse* adalah pilihan yang lebih menjanjikan, tetapi apabila *defender* hanya memegang 4 kartu atau kurang, *drop* adalah cara bermain yang lebih aman.

Walaupun begitu, sebaiknya *declarer* tidak memutuskan berdasarkan distribusi kartu saja. *Declarer* harus pandai membaca situasi kartu lewat permainan *defender* sebelumnya serta lewat *bidding*, karena pasti ada petunjuk yang bisa didapatkan dari keduanya. Misalnya apabila ingin mengamati dari permainan *defender* sebelumnya, *declarer* hendaknya mencermati *lead* dan sinyal yang diberikan *defender*. Apabila hendak mengamati dari *bidding*, *declarer* hendaknya berhati-hati terhadap *defender* yang sempat menawar sesuatu karena itu berarti kemungkinan besar *defender* tersebut memiliki *honor* di suatu trik.

REFERENCES

- [1] Root, William S, The Play of the Hand. London : Crown Publisher. 1990, ch 1.
- [2] Tontey, Sam, *Declarer's Play Complete*. Jakarta : Sasana Bridge Gajah Mada. 1978, halaman 74-77.
- [3] http://majalahbridgeindonesia.com/index.php?option=com_content&view=article&id=55. Tanggal akses : 11 Desember 2010, pukul 08.00.

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa makalah yang saya tulis ini adalah tulisan saya sendiri, bukan saduran, atau terjemahan dari makalah orang lain, dan bukan plagiasi.

Bandung, 29 April 2010

Daniel Widya Suryanata / 13509083