

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Drifting adalah salah satu olahraga di dunia otomotif yang paling di gemari di dunia balap saat ini. *Drifting* merupakan olahraga otomotif yang mengutamakan keindahan. Pada ajang *drifting*, teknik mengemudi menjadi suatu hal yang penting karena tak hanya memerlukan kecepatan yang tinggi ketika berada di lintasannya, namun juga diperlukan kontrol mobil yang baik.

Drifting adalah sebuah seni keterampilan teknik mengemudi dengan kecepatan tinggi yang dibarengi dengan kontrol mobil. *Drifting* merupakan teknik menyetir dimana pengemudi berusaha membuat agar mobilnya berada dalam posisi miring dan meluncur dari sisi ke sisi pada kecepatan tinggi selama mungkin. Untuk melakukan *drifting*, biasanya para *drifter* (pembalap drifting) hanya menggunakan gigi dua dan rem tangan (*Hand Brake*) untuk menunjukkan teknik tingkat tinggi ini. Karena itu dibutuhkan keahlian tertentu dan disiplin yang cukup tinggi untuk dapat menguasai teknik mengemudi seperti ini. (sumber: [https://fastnlow.net/drift-sudah-tau-istilah-istilah-ini/\(25/09/2018 19.20\)](https://fastnlow.net/drift-sudah-tau-istilah-istilah-ini/(25/09/2018 19.20)))

Munculnya fenomena komunitas *Drift* ini dipelopori *drifter* dari berbagai daerah di Jepang. Biasanya pada *Drifter* memperlihatkan ciri-ciri mobil *drifting* nya, seperti roda kemudi yang kecil, mesin berkapasitas cc yang besar dengan menambahkan *Turbocharge* atau *Supercharge* pada bagian mesinnya, dan para *drifter* selalu berkelompok untuk melakukan latihan *drifting* bersama. Komunitas

Drift pertama muncul di Jepang dengan sebutan *Japan Drift Roots*, disusul dengan kemunculan beberapa komunitas di wilayah lain seperti *Simple Drift team*, *Dori-Hachi Drift*. *Drifting* tumbuh di Jepang sekitar pertengahan tahun 1960-an, dipelopori oleh kalangan motorsport underground yang dijuluki *Rolling Zoku*. Mereka mempraktikkan teknik *Opposite-lock* dari balap rally di jalan pegunungan yang berkelok-kelok dan beraspal licin di wilayah *Rakossan*, *Hakone*, *Irohazaka*, dan *Nagano*. Pada tahun 1970-an, *Kunimitsu Takahashi*, yang merupakan pembalap F1 *Legenda* Jepang, mendapatkan inspirasi ketika ia mencoba bagian depan mobilnya mengikuti *Apex* (titik paling pinggir dari sebuah tikungan) dengan kecepatan tinggi dan menggunakan rem tangan untuk mengikuti tikungan itu. Pada tahun 2001, *Daijiro Inada* (pendiri *Option Magazine* dan *Tokyo Auto Salon*) bersama *Keiichi "dorikin" (raja Drifting) Tsuchiya* (pembalap turing dan juga bapak *Drifting Proffesional*) membuat seri kompetisi *Drifting Proffesional, DI Grand Prix (DI GP)*. Trend komunitas-komunitas *Drift* kemudian mulai menyebar dan terbentuk di berbagai negara. Dari berbagai negara kita mengenal komunitas-komunitas drift besar seperti di Canada dikenal sebagai *Drift Safari*, di Russia dikenal sebagai *Evil Empire Drift*, di Amerika dikenal sebagai *Serial Nine*, di Inggris dikenal sebagai *Learn 2 Drift "L2D"*.

Salah satu yang membuat *drifting* populer adalah adanya *manga* atau komik Jepang yang mengangkat cerita mengenai *drifting* yang berjudul "*Initial D*". *Manga* ini menceritakan mengenai anak muda yang mengasah kemampuan *Drifting* nya ketika ia bekerja sebagai jasa pengantar tahu. Tapi tetap saja, *Manga* tersebut

terinspirasi dari kisah nyata *Keiichi Tsuchiya* yang selama ini berlatih di jalanan Jepang menggunakan mobil Toyota Corolla AE86 nya yang legendaris.

Trend drifting ini juga menyebar luas ke seluruh dunia, Indonesia menjadi salah satunya. Di Indonesia terdapat beberapa komunitas *drifting* yang salah satunya berada di Kota Bandung yaitu Bandung *Drift*. Berawal dari hobi akan otomotif, hobi otomotif yang mengandalkan skill mengemudi khususnya *drifting*. Pada tahun 2009, sekelompok pemuda di Kota Bandung membentuk suatu komunitas bernama Bandung *Drift* atau yang sering biasa disebut BD, berbeda dengan komunitas penggemar drifting lainnya, Bandung *Drift* memiliki struktur organisasi dan keanggotaan formal.

Bandung *Drift* adalah sebuah wadah atau tempat saling interaksi beberapa orang yang sama-sama menggemari dunia *Drifting*. Dalam hal ingin memajukan dunia *Drifting* di Indonesia, Bandung *Drift* ingin seperti layaknya komunitas-komunitas *Drifting* lainnya di Indonesia seperti, komunitas *ILDS "I Love Drift Sesion"* (Bandung), komunitas *Drift Inc* (Jakarta), komunitas *Garut Ngesot* (Garut), komunitas *KDRT "Kuatir Drift Team"* (Jakarta), komunitas *Circle Flush* (Bandung), komunitas *Surabaya Drift Society* (Surabaya).

Semenjak kelahirannya, baik pendiri maupun anggota dari komunitas Bandung *Drift* mayoritas adalah remaja atau anak muda yang menginginkan hal baru di dunia otomotif. Keberadaan remaja atau anak muda terutama dalam tumbuh Bandung *Drift* ini selalu menjadi bagian yang menarik untuk dibahas. Talcontt Parsons mengatakan bahwa "anak muda bukanlah kategori universal biologis,

melainkan suatu konstruk sosial yang berubah yang muncul pada kurun waktu tertentu dan pada kondisi yang jelas” (Barker, 2004: 338).

Sebagai sebuah komunitas, sekelompok anak muda yang selalu menempati areal jalan sekitaran Jalan Cikapayang hingga Jalan Pusdai ini kemudian membentuk identitas yang berbeda dengan komunitas *drift* lainnya. Pembentukan identitas mereka dimaksudkan hanya untuk menunjukkan keberadaan mereka sebagai komunitas *drift*, dalam hal gaya berpakaian dan *type* memodifikasi mobil yang digunakan, anggota Bandung *Drift* tampil dengan atribut BD dan mobil *drift* yang hampir seluruh anggota nya memiliki satu jenis *type* mobil drift yang sama.

Hal yang menarik dari Bandung *Drift* adalah mereka berbeda dengan komunitas *drift* lainya dimana komunitas *drift* lainnya tidak memiliki sebuah struktur organisasi yang jelas, sedangkan di dalam komunitas Bandung *Drift* memiliki struktur organisasi yang jelas yang membuat komunitasnya lebih terstruktur dengan baik. Dengan demikian, semua anggota berhak untuk ikut andil dalam mengurus komunitasnya dan bertanggung jawab terhadap keputusan yang telah ditetapkan dalam komunitas Bandung *Drift*. Hal ini membuat semua anggota Bandung *Drift* merasa memiliki dan menjalin ikatan yang kuat dengan komunitasnya. Rasa memiliki dan ikatan yang kuat ini menjadikan anggota Bandung *Drift* loyal kepada komunitasnya. Ditambah lagi dengan pamor Bandung *Drift* yang sedang menjulang, menjadikan mereka ingin menunjukkan dirinya sebagai bagian dari keluarga besar Bandung *Drift*.

Berdasarkan realitas tersebut, maka penelitian ini akan membahas tentang konstruksi identitas drifter di komunitas Bandung *Drift*. BD memang bukanlah

satu-satunya komunitas *drifting* di Kota Bandung, tetapi Bandung *Drift* menarik untuk menjadi objek dalam penelitian ini karena merupakan komunitas *drifting* yang dibesarkan oleh anak-anak muda secara mandiri sehingga tidak didanai ataupun dipelihara oleh pihak-pihak tertentu seperti pemerintah atau tokoh-tokoh yang mempunyai modal ataupun bermain di bidang otomotif.

Menurut Michael Hecht dan koleganya, dalam teori komunikasi tentang identitas terdapat tiga konteks budaya berikut: individu, komunal dan publik. Menurut teori ini, identitas merupakan penghubung utama antara individu dan masyarakat serta komunikasi merupakan mata rantai yang memperbolehkan hubungan ini terjadi. Tentu, identitas adalah “kode” yang mendefinisikan keanggotaan seseorang dalam komunitas yang beragam. Identitas dibentuk ketika seseorang secara sosial berinteraksi dengan orang lain dalam kehidupan. Seseorang mendapatkan pandangan serta reaksi orang lain dalam interaksi sosial dan sebaliknya, memperlihatkan rasa identitas dengan cara mengekspresikan diri dan merespon orang lain. *Subjective Dimension* akan identitas merupakan perasaan diri pribadi, sedangkan *uscribed dimension* adalah apa yang orang lain katakan tentang Anda. Dengan kata lain, identitas pribadi terdiri dari makna-makna yang dipelajari dan apa yang didapatkan kemudian makna-makna tersebut diproyeksikan kepada orang lain kapanpun Anda berkomunikasi.

Hecht menguraikan identitas melebihi pengertian sederhana akan dimensi diri dan dimensi yang akan digambarkan. Kedua dimensi tersebut berinteraksi dalam rangkaian empat tingkatan atau lapisan. Pertama adalah *personal layer*, yang terdiri dari rasa akan keberadaan diri dalam situasi sosial. Kedua adalah *enactment*

layer atau pengeahuan orang lain tentang diri Anda berdasarkan pada apa yang Anda lakukan, apa yang Anda miliki, dan bagaimana anda bertindak. Ketiga adalah *relational* atau siapa diri Anda dalam kaitannya dengan individu lain. Identitas dibentuk dalam interaksi Anda dengan mereka. Terakhir adalah *communal*, yang diikat pada kelompok atau budaya yang lebih besar. (sumber: <http://chellyneindra.blogspot.com/2014/03/teori-komunikasi-tentang-identitas.html>)

Dari sinilah peneliti mulai tertarik untuk melakukan studi tentang komunitas *drifting* yang dianggap baru sebagai sebuah fenomena, *drifting* tentulah sangat menarik untuk dikaji bukan saja menyoal bagaimana *drifter* berperilaku di dalam komunitas serta atribut yang dipakai, tetapi juga bagaimana konstruksi identitasnya. Konstruksi identitas inilah yang nantinya membedakan antara komunitas Bandung *Drift* dengan komunitas *drift* lainnya. Identitas ini mengandung adanya perasaan memiliki suatu kelompok sosial bersama, melibatkan emosi dan nilai-nilai pada diri individu terhadap kelompok tersebut. Individu akan berlomba meraih identitas positif dalam kelompoknya, yang secara tidak langsung ini akan mendobrak harga diri individu tersebut dalam statusnya sebagai anggota kelompok. Akan sangat menarik bila peneliti mampu memahami dan menjelaskan permasalahan yang akan diangkat. Mengingat secara pribadi, peneliti juga seorang yang sangat mencintai *drifting*.

Dengan adanya penjelasan mengenai latar belakang yang telah diuraikan panjang lebar tersebut di atas, penulis memberikan judul penelitian ini

“Konstruksi Identitas *Drifter* di Komunitas Bandung *Drift* (Studi Fenomenologi Pada Anggota Bandung *Drift* Dalam Melakukan drifting)”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pernyataan yang jelas, tegas, dan konkrit mengenai masalah yang akan diteliti. Adapun rumusan masalah ini terdiri dari pernyataan makro dan pertanyaan mikro, yaitu sebagai berikut :

1.2.1 Rumusan Masalah Makro

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan inti dari permasalahan dalam penelitian ini adalah **Bagaimana konstruksi identitas drifter Bandung *Drift* dalam melakukan drifting”**

1.2.2 Rumusan Masalah Mikro

Untuk Untuk memudahkan pembahasan hasil penelitian, maka inti masalah tersebut peneliti jabarkan dalam beberapa sub-sub masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana identitas *personal layer drifter* di komunitas Bandung *Drift*?
2. Bagaimana identitas *enactment layer drifter* di komunitas Bandung *Drift*?
3. Bagaimana identitas *relational layer drifter* di komunitas Bandung *Drift*?
4. Bagaimana identitas comunal *drifter* di komunitas Bandung *Drift*?

1.3 Maksud dan Tujuan

Pada penelitian ini pun memiliki maksud dan tujuan yang menjadi dua bagian dari penelitian adapun maksud dan tujuan penelitian sebagai berikut:

1.3.1 Maksud Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui secara lebih jelas, dan menganalisa konstruksi identitas *drifter* di komunitas Bandung *Drift*.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui identitas *personal layer drifter* di komunitas Bandung *Drift*
2. Mengetahui identitas *enactment layer drifter* di komunitas Bandung *Drift*
3. Mengetahui identitas *relational layer drifter* di komunitas Bandung *Drift*
4. Mengetahui identitas *communal drifter* di komunitas Bandung *Drift*

1.4 Kegunaan Penelitian

Peneliti berharap penelitian ini dapat memberikan hasil yang bermanfaat yang sesuai dengan tujuan penelitian di atas. Hasil dari penelitian ini juga di harapkan dapat berguna bagi secara teoritis maupun praktis.

1.4.1 Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk pengembangan Ilmu Komunikasi, secara umum dibidang Jurnalistik maupun secara khusus mengenai konstruksi identitas.

1.4.2 Kegunaan praktis

Kegunaan praktis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan berguna untuk pemahaman mengenai metode penelitian kualitatif, khususnya mengenai kajian komunikasi dan paradigma konstruktivisme. Serta mengetahui lebih dalam pemahaman mengenai tentang konstruksi identitas *drifter* khususnya komunitas Bandung *Drift*.

2. Bagi Universitas

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam kajian penelitian kualitatif dan memberikan gambaran yang berguna sebagai referensi bagi mahasiswa Universitas Komputer Indonesia dalam melakukan penelitian pada kajian yang sama.

3. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai informasi tentang kajian konstruktivisme dan memberikan pemahaman tentang identitas *drifter* Bandung *Drift* secara utuh.