BAB II

PERANCANGAN MEDIA INFORMASI PENCEGAHAN PERILAKU GENG MOTOR TERHADAP REMAJA

2.1 Remaja

Masa remaja merupakan sebuah periode dalam kehidupan manusia yang batasannya usia maupun peranannya seringkali tidak terlalu jelas. Pubertas yang dahulu dianggap sebagai tanda awal keremajaan ternyata tidak lagi valid sebagai patokan atau batasan pengkategorian sebab usia pubertas yang dahulu terjadi pada akhir usia belasan (15-18) kini terjadi pada awal belasan bahkan sebelum usia 11 tahun.

Masa pra-pubertas (12-13 tahun) masa ini disebut juga masa pueral, yaitu masa peralihan dari kanak-kanak ke remaja. Pada anak perempuan, masa ini lebih singkat dibandingkan dengan anak laki-laki. Pada masa ini, terjadi perubahan yang besar pada remaja, yaitu meningkatnya hormon seksualitas dan mulai berkembangnya organ-organ seksual serta organ-organ reproduksi remaja. Di samping itu, perkembangan intelektualitas yang sangat pesat juga terjadi pada fase ini. Akibatnya, remaja-remaja ini cenderung bersikap suka mengkritik (karena merasa tahu segalanya), yang sering diwujudkan dalam bentuk pembangkangan ataupun pembantahan terhadap orang tua, mulai menyukai orang dewasa yang dianggapnya baik, serta menjadikannya sebagai hero atau pujaannya. Selain itu, pada masa ini remaja juga cenderung lebih berani mengutarakan keinginan hatinya, lebih berani mengemukakan pendapatnya, bahkan akan mempertahankan pendapatnya sekuat mungkin.

Masa pubertas (14-16 tahun) masa ini disebut juga masa remaja awal, dimana perkembangan fisik mereka begitu menonjol. Remaja sangat cemas akan perkembangan fisiknya, sekaligus bangga bahwa hal itu menunjukan bahwa ia bukan anak-anak lagi. Pada masa ini emosi remaja menjadi sangat labil akibat dari perkembangan hormon-hormon seksualnya yang begitu pesat. Keinginan seksual juga mulai kuat muncul pada masa ini. Pada remaja wanita ditandai dengan datangnya menstruasi yang pertama, sedangkan pada remaja pria ditandai dengan

mimpi basah yang pertama. Di samping itu, remaja mulai mengerti tentang gengsi, penampilan, dan daya tarik seksual. Karena kebingungan mereka ditambah dengan labilnya emosi akibat pengaruh perkembangan seksualitasnya, remaja sukar diselami perasaannya. Kadang mereka bersikap kasar, kadang lembut, kadang suka melamun, di lain waktu dia begitu ceria.

Masa akhir pubertas (17-18 tahun) pada masa ini, remaja yang mampu melewati masa sebelumnya dengan baik, akan dapat menerima kodratnya, baik sebagai laki-laki maupun perempuan. Mereka juga bangga karena tubuh mereka dianggap menentukan harga diri mereka. Masa ini berlangsung sangat singkat. Umumnya kematangan fisik dan seksualitas mereka sudah tercapai sepenuhnya. Namun kematangan psikologis belum tercapai sepenuhnya.

Periode remaja Adolesen (19-21 tahun) pada periode ini umumnya remaja sudah mencapai kematangan yang sempurna, baik segi fisik, emosi, maupun psikis. Mereka akan mempelajari berbagai macam hal yang abstrak dan mulai memperjuangkan suatu idealisme yang didapat dari pikiran mereka. Mereka mulai menyadari bahwa mengkritik itu lebih mudah daripada menjalaninya. Sikapnya terhadap kehidupan mulai terlihat jelas, seperti cita-citanya, minatnya, bakatnya, dsb. Arah kehidupannya serta sifat-sifat yang menonjol akan terlihat jelas pada fase ini.

Masa remaja

a. Menerima keadaan jasmaniah dan menggunakannya secara efektif
b. Menerima peranan sosial jenis kelamin sebagai pria/wanita
c. Menginginkan dan mencapai perilaku sosial yang bertanggung jawab sosial
d. Mencapai kemandirian emosional dari orang tua dan orang tua lainnya
e. Belajar bergaul dengan kelompok anak-anak wanita dan anak-anak laki-laki
f. Perkembangan skala nilai
g. Secara sadar mengembangkan gambaran dunia yang lebih adekwat
h. Persiapan mandiri secara ekonomi
i. Pemilihan dan latihan jabatan
j. Mempersiapkan perkawinan dan keluarga

2.1.1 Permasalahan Remaja

Remaja adalah masa yang penuh dengan permasalahan. Masa remaja merupakan masa badai dan tekanan *(storm and stress)* sampai sekarang masih banyak dikutip orang.

Menurut Erickson masa remaja adalah masa terjadinya krisis identitas atau pencarian identitas diri. Gagasan Erickson ini dikuatkan oleh James Marcia yang menemukan bahwa ada empat status identitas diri pada remaja yaitu *identity diffusion/ confussion, moratorium, foreclosure, dan identity achieved* (Santrock, 2003, Papalia, dkk, 2001, Monks, dkk, 2000, Muss, 1988). Karakteristik remaja yang sedang berproses untuk mencari identitas diri ini juga sering menimbulkan masalah pada diri remaja.

Gunarsa (1989) merangkum beberapa karakteristik remaja yang dapat menimbulkan berbagai permasalahan pada diri remaja, yaitu :

a. Kecanggungan dalam pergaulan dan kekakuan dalam gerakan
b. Ketidakstabilan emosi
c. Adanya perasaan kosong akibat perombakan pandangan dan petunjuk hidup
d. Adanya sikap menentang dan menantang orang tua
e. Pertentangan di dalam dirinya sering menjadi pangkal penyebab pertentangan-pertentangan dengan orang tua
f. Kegelisahan karena banyak hal diinginkan tetapi remaja tidak sanggup memenuhi semuanya
g. Senang bereksperimentasi
h. Senang bereksplorasi
i. Mempunyai banyak fantasi, khayalan, dan bualan
j. Kecenderungan membentuk kelompok dan kecenderungan kegiatan berekelompok

2.1.2 Masalah-Masalah yang Dialami Remaja dalam Memenuhi Tugas

Tidak semua remaja dapat memenuhi tugas-tugas tersebut dengan baik. Menurut Hurlock (1973) ada beberapa masalah yang dialami remaja dalam memenuhi tugas-tugas tersebut, yaitu:

1.Masalah pribadi, yaitu masalah-masalah yang berhubungan dengan situasi dan kondisi di rumah, sekolah, kondisi fisik, penampilan, emosi, penyesuaian sosial, tugas dan nilai-nilai.

2. Masalah khas remaja, yaitu masalah yang timbul akibat status yang tidak jelas pada remaja, seperti masalah pencapaian kemandirian, kesalahpahaman atau penilaian berdasarkan stereotip yang keliru, adanya hak-hak yang lebih besar dan lebih sedikit kewajiban dibebankan oleh orangtua.

Tugas-tugas perkembangan pada masa remaja yang disertai oleh berkembangnya kapasitas intelektual, stres dan harapan-harapan baru yang dialami remaja membuat mereka mudah mengalami gangguan baik berupa gangguan pikiran, perasaan maupun gangguan perilaku. Stres, kesedihan, kecemasan, kesepian, keraguan pada diri remaja membuat mereka mengambil resiko dengan melakukan kenakalan Fuhrmann (1990).

2.2 Penyimpangan Remaja

Musen dkk. (1994), mendefinisikan penyimpangan remaja sebagai perilaku yang melanggar hukum atau kejahatan yang biasanya dilakukan oleh anak remaja berusia 16-18 tahun, jika perbuatan ini dilakukan oleh orang dewasa maka akan mendapat sanksi hukum. Hurlock (1973) juga menyatakan penyimpangan remaja adalah tindakan pelanggaran hukum yang dilakukan oleh remaja, dimana tindakan tersebut dapat membuat seseorang individu yang melakukannya masuk penjara. Untuk mengetahui latar belakang perilaku menyimpang perlu membedakan adanya perilaku menyimpang yang tidak disengaja dan disengaja, diantaranya karena si pelaku kurang memahami aturan-aturan yang ada. Sedangkan perilaku yang menyimpang yang disengaja, bukan karena si pelaku tidak mengetahui aturan. Hal yang relevan untuk memahami bentuk perilaku tersebut, adalah mengapa seseorang melakukan penyimpangan, sedangkan ia tahu apa yang dilakukan melanggar aturan. Becker (dalam Soerjono,

Soekanto 1988, 26), mengatakan bahwa tidak ada alasan untuk mengasumsikan hanya mereka yang menyimpang memiliki dorongan untuk berbuat demikian. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya setiap manusia pasti mengalami dorongan untuk melanggar pada situasi tertentu, tetapi mengapa pada kebanyakan orang tidak menjadi kenyataan yang berwujud penyimpangan, sebab orang dianggap normal biasanya dapat menahan diri dari dorongan-dorongan untuk menyimpang.

Menurut Kartono (2003), bentuk-bentuk perilaku penyimpangan remaja dibagi menjadi empat, yaitu :

a. Penyimpangan Terisolir (Delinkuensi Terisolir)

   Kelompok ini merupakan jumlah terbesar dari remaja nakal. Pada umumnya mereka tidak menderita kerusakan psikologis.

b. Penyimpangan Neurotik (Delinkuensi Neurotik)

   Pada umumnya, remaja nakal tipe ini menderita gangguan kejiwaan yang cukup serius, antara lain berupa kecemasan, merasa selalu tidak aman, merasa bersalah dan berdosa dan lain sebagainya.

c. Penyimpangan Psikotik (Delinkuensi Psikopatik)

   Delinkuensi Psikopatik ini sedikit jumlahnya, akan tetapi dilihat dari kepentingan umum dan segi keamanan, mereka merupakan oknum kriminal yang paling berbahaya.

d. Penyimpangan Defek Moral (Delinkuensi Defek Moral)

   Defek *(defect, defectus)* artinya rusak, tidak lengkap, salah, cedera, cacat, kurang.

Menurut Kartono (2003), remaja nakal itu mempunyai karakteristik umum yang sangat berbeda dengan remaja tidak nakal. Perbedaan itu mencakup;

A. Perbedaan struktur intelektual

   Pada umumnya inteligensi mereka tidak berbeda dengan inteligensi remaja yang normal, namun jelas terdapat fungsi-fungsi kognitif khusus yang berbeda biasanya remaja nakal ini mendapatkan nilai lebih tinggi untuk tugas-tugas prestasi daripada nilai untuk keterampilan verbal. Mereka kurang toleran terhadap hal-hal ambigius biasanya mereka kurang mampu memperhitungkan tingkah laku orang lain bahkan tidak menghargai pribadi lain dan menganggap orang lain sebagai cerminan dari diri sendiri.

B. Perbedaan fisik dan psikis

Remaja yang nakal ini lebih “idiot secara moral” dan memiliki perbedaan ciri karakteristik yang jasmaniah sejak lahir jika dibandingkan dengan remaja normal. Bentuk tubuh mereka lebih kekar, berotot, kuat, dan pada umumnya bersifat lebih agresif. Hasil penelitian juga menunjukan ditemukannya fungsi fisiologis dan neurologis yang khas pada remaja nakal ini, yaitu: mereka kurang bereaksi terhadap stimulus kesakitan dan menunjukan ketidakmatangan jasmaniah atau anomali perkembangan tertentu.

C. Ciri karakteristik individual

Remaja yang nakal ini mempunyai sifat kepribadian khusus yang menyimpang, seperti;

a) Rata-rata remaja nakal ini hanya berorientasi pada masa sekarang, bersenang-senang dan puas pada hari ini tanpa memikirkan masa depan.
b) Kebanyakan dari mereka terganggu secara emosional.
c) Mereka kurang bersosialisasi dengan masyarakat normal, sehingga tidak mampu mengenal norma-norma kesusilaan, dan tidak bertanggung jawab secara sosial.
d) Mereka senang menceburkan diri dalam kegiatan tanpa berpikir yang merangsang rasa kejantanan, walaupun mereka menyadari besarnya resiko dan bahaya yang terkandung di dalamnya.
e) Pada umumnya mereka sangat impulsif dan suka tantangan dan bahaya.
f) Hati nurani tidak atau kurang lancar fungsinya.
g) Kurang memiliki disiplin diri dan kontrol diri sehingga mereka menjadi liar dan jahat.

2.3 Gangster

Dunia *gangster* memang bukan hal baru bagi pergaulan remaja Indonesia. Sejak era 1950-an kemudian era 1970-an hingga saat ini dunia gangster tetap eksis menjadi sebuah wadah yang menyatukan kelompok dalam pola-pola tertentu yang berbeda-beda, ada gangster yang merupakan sekumpulan orang yang memang hobi bertarung, kemudian gangster yang hanya berpola hanya sebagai media berkumpul, gangster yang berkumpul karena kesamaan nasib, hingga gangster yang akhir-akhir ini *booming* di kalangan masyarakat luas yaitu geng motor yang terkadang cukup meresahkan pengguna jalan.

Gangster, mendengar istilah ini dimata banyak orang selalu identik dengan sebuah kekerasan. Banyak yang melatar belakangi hal ini bisa karena adanya ego, perselisihan, juga karena adanya doktrin yang sengaja ditanamkan untuk bersifat represif, walaupun anggotanya tidak tahu menahu asal-usul tentang sebuah perselisihan / permusuhan yang ditanamkan.

Pola perilaku gangster Bandung dengan pola lama yaitu maskulinitas semakin lama semakin terkikis, hingga akhirnya muncul geng dengan pola gaya hidup, seperti geng motor yang ada saat ini kita cermati di Bandung maupun di berbagai daerah di Indonesia. Adanya geng motor di Indonesia merupakan salah satu fenomena sosial yang meneyebar luas di beberapa kota besar. Fenomena ini merupakan aktualisasi diri dari remaja. Remaja pada saat fase peralihan menuju kedewasaan secara psikologi mengalami fase *ktisis* (labil). Sebagai salah satu akibat dari fase ini salah satunya yaitu remaja akan cenderung mencari jati diri mereka. Mereka akan cenderung mencari tempat dan teman yang mereka rasa cocok dengan jiwa mereka yang pada akhirnya mereka akan memebentuk suatu komunitas dengan latar belakang persamaan hobi.

Gangster adalah kriminal yang merupakan anggota organisasi kejahatan pembuat kekacauan, seperti gang. Istilah *gangster* digunakan untuk merujukan anggota organisasi kriminal yang berhubungan dengan Mafia. Tidak diketahui jelas asal-usul gangster ini pertama kali muncul tapi berdasarkan perbandingan tahun munculnya, *gangster* yakuza adalah yang pertama yaitu pada tahun 1612. *Gangster* biasanya menjalankan operasi mereka sebagai bisnis pseudo (semu), bahwa mereka menawarkan beberapa produk atau layanan, meskipun merupakan

hal yang illegal, seperti perjudian, narkotika, prostitusi dan “uang perlindungan” seolah-olah geng adalah sebuah perusahaan keamanan swasta, padahal sebenarnya pembayaran dilakukan semata-mata untuk melindungi bisnis dari gangster itu sendiri dan terkadang dari geng lain. *Gangster* juga dikenal karena berusaha memanipulasi hasil lembaga sipil, ketika gangster menjadi sangat kuat mereka akhirnya dapat mengembangkan hubungan timbal balik dengan penegakan hukum.

Gangster motor sebenarnya pengertiannya tidak beda jauh dengan penjelasan di atas, hanya saja gangster motor menggunakan motor sebagai media operasionalnya.

2.3.1 Macam-macam gangster di Kota Bandung

Ada empat gang motor terbesar di kota Bandung yakni Moonraker, *Grab on Road* (GBR), *Exalt to Coitus* (XTC) sekarang menjadi *Exalt to Creativity*, dan *Brigade Seven* (Brigez). Keempat geng itu sama-sama memiliki eksistensi dan mempunyai anggota lebih dari 1000 orang.



Gambar II.1 Vandalisme Gang
Sumber : Dokumentasi Pribadi

Awal dari semua gang motor di Bandung adalah Moonraker lahir pada tahun 1978. Komunitas ini, dirajut oleh tujuh orang pemuda yang sama-sama hobi balap. Namanya diusung dari film yang sedang laris di masa itu, yaitu James Bond. Awalnya mereka mengusung bendera berwarna putih-biru-merah dengan gambar palu arit ditengahnya. Namun karena pemerintah Indonesia pada saat itu melarang ideologi yang bersifat komunisme (yang bersimbolkan palu arit),

mereka lalu mengganti bendera kebanggannya dengan warna merah-putih-biru, bergambar kelelawar. Pengikut Moonraker semakin lama, terus membengkak. Kini tercatat anggotanya mencapai 1.400 orang, tersebar di berbagai wilayah.

XTC mempunyai anggota lebih banyak dari Moonraker, *Exalt to Coitus* atau XTC lahir pada tahun 1982 oleh 7 orang pemuda. Belakangan nama itu diganti menjadi *Exalt to Creativity*, disebabkan nama sebelumnya agak berbau porno. Mereka membawa bendera berwarna paling atas putih-biru tua-biru muda, dan terdapat gambar lebah ditengahnya yang melambangkan solidaritas antar anggota, bila salah satu diantara mereka diserang, maka yang lainnya membela. Mereka kini mendirikan Sexy Road Indonesia, kumpulan gangster XTC se-Indonesia yang berpusat di Bandung, untuk memfasilitasi anggotanya yang sudah melebihi 10.000 orang.

Tahun 1980 ditandai dengan kelahiran Brigez dan GBR, Brigez lahir di SMUN 7 Bandung, sesuai dengan namanya *Brigade Seven*. Sejak masih awal kemunculannya pada tahun 80-an geng ini merupakan rival terberat XTC. Kini pengikutnya mencapai ribuan motor dan tersebar di berbagai daerah di Jawa Barat. Warna bendera negara Irak tanpa huruf Arab ditengahnya, menjadi lambang identitas kelompok ini dengan kelelawar hitam sebagai simbolnya.

Bersamaan dengan Brigez lahir pula *Grab on Road* (GBR). Yang berbeda, geng ini di lahirkan di lingkungan SMPN 2 Bandung. Kelompok ini mengidentifikasi diri dengan segala sesuatu berbau Jerman, warna benderanya hitam-merah-kuning (urutan dari atas ke bawah). Meski lahir di lingkungan SMPN 2 Bandung, anggota GBR beragam bukan hanya siswa atau alumni sekolah itu saja, tapi kalangan umum lain. Mereka tak rikuh kebut-kebutan, sekalipun banyak yang belum pegang surat ijin mengemudi (SIM). Keempatnya saling bersaing satu sama lain, dan saling memacu konflik satu sama lain.

Dari masing-masing gang tentunya mereka mempunyai daerah kekuasaan, diantaranya sebagai berikut :

1. Moonraker

   Dengan identitas bendera merah putih biru bergambarkan kelelawar, Moonraker mampu berkuasa di kota ini. Sepanjang jalan Dago,

Dipati Ukur, dan Dago Pojok merupakan daerah kekusaannya di kota Bandung.

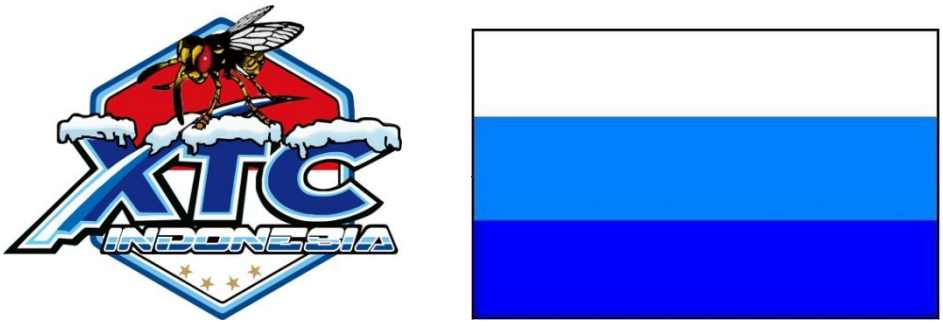


Gambar II.2 Moonraker

Sumber : Website Sejarah Geng Motor di Indonesia

2. Exalt to Creativity (XTC)

Gang dengan anggota terbanyak ini kini sudah tersebar di berbagai wilayah, selain dari kota Bandung, gang ini sudah menyebar hingga kabupaten Bandung, Ciamis, Garut, Tasikmalaya, Ciamis, Subang, hingga Cirebon dan Kuningan. Untuk di kota Bandung pada mulanya XTC hanya menguasai sejumlah ruas jalan di Kota Bandung mulai jalan Peta, Buah Batu, Gatot Subroto, dan jalan Diponogoro. Namun belakangan, daerah kekuasaan geng ini semakin bertambah dan mampu menguasai daerah jalan Dago, Pasteur, hingga Kiaracondong.



Gambar II.3 Exalt to Creativity (XTC)

Sumber : Website Sejarah Geng Motor di Indonesia

3. Brigade Seven (Brigez)

Awal terbentuknya tak lebih dari hanya sekedar kumpul-kumpul biasa. Dulu geng ini hanya beranggotakan tidak lebih dari 50 Motor. Kini pengikutnya mencapai ribuan motor dan tersebar di berbagai daerah di Jawa Barat. Dalam dunianya, Brigez menempati posisi kedua sekaligus musuh bebuyutan XTC.



Gambar II.4 Brigez

Sumber : Website Sejarah Geng Motor di Indonesia

4. Grab On Road (GBR)

Grab On Road adalah nama geng motor yang didirikan 14 Februari 1980, kelompok ini sekarang telah beranggotakan ribuan orang yang tersebar di daerah Jawa Barat. Awal pembentukan geng motor sebagai ajang silaturahmi para *bikers* di kota Bandung. Berbagai kegiatan baik touring maupun balapan liar.



Gambar II.5 GBR

Sumber : Website Sejarah Geng Motor di Indonesia

2.3.2 Peristiwa yang melibatkan geng motor

Sepanjang 2013, Polri ternyata belum mampu memberantas aksi berandal bermotor ataupun balapan liar di seluruh Indonesia. Salah satu buktinya, korban kekerasan para berandal masih berjatuhan. Berdasarkan data, 68 korban tewas dan 45 lainnya luka-luka.

Dalam catatan Indonesia Police Watch, tak hanya rakyat biasa yang menjadi korban, tetapi juga polisi. Di samping itu balapan liar pun semakin bertambah jumlahnya, sepanjang 2013, terdapat 49 dan 33 lainnya luka akibat ulah anak-anak muda yang menjadikan jalan raya sebagai arena balapan liar. Untuk aksi itu, DKI Jakarta merupakan daerah paling rawan. Sepanjang 2013, tercatat 7 kecelakaan di arena balapan liar yang menyebabkan 9 tewas dan 11 luka. Selain itu ditempati Sulawesi Selatan.

Sembilan polisi yang jadi korban para berandal adalah :

- 28 Januari 2013

  Anggota Polresta Pekanbaru yang tengah merazia balapan liar di kawasan Bandara Sultan Syarif Kasim II terluka setelah ditabrak para berandal.
- 24 Maret 2013

  Brigadir Satu Jodik Santiago, anggota Satuan Bhayangkara Polresta Banjarmasin terluka setelah ditabrak pembalap liar di Jalan Sudirman Banjarmasin, tepat di depan kantor Gubernur Kalimantan Selatan.
- 9 Juni 2013

  Brigadir Satu Eriyadi Saputra, anggota Polresta Samarinda, Kalimantan Timur harus mendapat dua jahitan di wajah akibat ditabrak pembalap liar di Simpang Empat Mal Lembuswana.
- 20 Juli 2013

  Razia tim gabungan Polres Rembang membuat panik 20 pemuda yang tengah berbalapan liar. Satu polisi tertabrak.
- 28 Juli 2013

  Pembalap liar yang panik menabrak Brigadir Satu Romi, anggota Polresta Padang, Sumatra Barat, di jalan Khatib Sulaiman. Saat itu, Polresta Padang menggelar dengan melibatkan puluhan personel bersenjata lengkap.

- 31 Juli 2013

  Seorang polisi luka karena terpental setelah ditabrak anggota berandal bermotor yang menerobos kepungan polisi dalam razia di Probolinggo, Jawa Timur.
- 26 November 2013

  Brigadir Satu Dadang, anggota Satuan Lalu Lintas Polresta Cirebon, terkapar di jalan setelah ditabrak berandal bermotor. Oleh warga, ia dilarikan ke Rumah Sakit Gunung Jati.
- 27 November 2013

  Berniat menghentikan aksi balapan liar di kilometer 21 Jalan Perintis Kemerdekaan, tepatnya di depan Perumahan Bumi Sudiang Raya, Kota Makassar, Wakil Kepala Polsek, Biringkanaya Ajun Komisaris Abdul Muin justru jadi korban.
- 30 November 2013

  Brigadir Satu Dede Pratama, anggota Polres Bontang, Kalimantan Timur luka-luka stelah diseruduk berandal bermotor yang takut ditilang di Jalan Kapten Pierre Tendean.

Masih banyak ketidakseimbangan dalam hukum sehingga tak bisa menyamaratakan, padahal kejadian geng motor itu tantangan bagi wibawa polisi. Beberapa berharap masyarakat mampu menimbulkan kebencian pada geng motor, hal itu dilakukan supaya mereka melawan, tapi tanpa perlu ‘perlawanan’ kepada geng motor. Karena bila perlawanan dilakukan oleh masyarakat akan berbahaya, jadi publik baiknya tetap ditanamkan saja tak menyukai geng motor. Akan tetapi, anggota geng motor yang notabene berusia belia telah membuat masyarakat geram hingga masyarakat berpikir untuk melakukan hukuman berat untuk mereka. Rata-rata di usia anggota geng motor sedang mencari identitas lalu kemungkinan mereka merupakan korban *bullying*, jadi bukan dengan sukarela menjadi bagian geng itu.

Walaupun dikategorikan sebagai aksi kriminalitas karena melakukan kekerasan, tetapi tetap dibutuhkan sentuhan perlindungan bagi anggota geng motor. Karena masa depan dari anggota geng motor masih panjang dan harus diselamatkan dalam konteks undang-undang perlindungan anak. Sehingga

dibutuhkan tiga unsur untuk membantu bahkan mencegah, yaitu aparat mewakili pemerintah, sekolah dengan guru dan orang tua, tapi tetap saja diperhatikan pengawasan yang berkelanjutan jadi tak selesai begitu saja.

2.4 Pengertian Komunikasi

Definisi komunikasi adalah penjabaran tentang arti istilah komunikasi berdasarkan pencetusnya. Analisis 5 unsur menurut Lasswell (1960) :

1. *Who ?* (siapa/sumber), sumber/komunikator adalah pelaku utama/pihak yang mempunyai kebutuhan untuk berkomunikasi atau yang memulai suatu komunikasi, bisa seorang individu, kelompok, organisasi, maupun suatu negara sebagai komunikator.
2. *Says What ?* (pesan), apa yang akan disampaikan/dikomunikasikan kepada penerima atau (komunikan), dari sumber (komunikator) atau isi informasi. Merupakan seperangkat simbol verbal/non verbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan/maksud sumber tadi. Ada 3 komponen pesan yaitu makna, simbol untuk menyampaikan makna, dan bentuk atau organisasi pesan.
3. *In Which Channel ?* (saluran/media). Wahana atau alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator (sumber) kepada komunikan (penerima) baik secara langsung (tatap muka), maupun tidak langsung (melalui media cetak/elektronik dll.).
4. *To Whom ?* (untuk siapa/penerima). Orang/kelompok/organisasi/suatu negara yang menerima pesan dari sumber. Disebut tujuan (destination)/pendengar(listener)/khalayak(audience)/komunikan/penafsir/ penyandi balik(decoder).
5. *With What Effect ?* (dampak/efek). Dampak/efek yang terjadi pada komunikan(penerima)setelah menerima pesan dari sumber, seperti perubahan sikap, bertambahnya pengetahuan, dll.

Jadi pada dasarnya komunikasi adalah pesan yang disampaikan kepada komunikan(penerima) dari komunikator atau (sumber) melalui saluran-saluran tertentu baik secara langsung/tidak langsung dengan maksud memberikan

dampak/*effect* kepada komunikan sesuai dengan yang diinginkan komunikator, yang memenuhi kelima unsur diatas.

2.4.1 Pengertian Media Komunikasi

Media komunikasi adalah semua sarana yang dipergunakan untuk memproduksi, mereproduksi, mendistribusikan, atau menyebarkan, dan menyampaikan informasi. Media komunikasi sangat berperan dalam kehidupan masyarakat. Proses pengiriman informasi di zaman keemasan ini sangat canggih. Teknologi telekomunikasi paling dicari untuk menyampaikan atau mengirimkan informasi ataupun berita karena teknologi komunikasi semakin berkembang, semakin cepat, tepat, akurat, mudah, murah, efektif, dan efisien. Berbagi informasi di belahan negara atau dunia pun semakin mudah.

Fungsi media komunikasi :

a) Efektifitas : dengan media komunikasi mempermudah kelancaran penyampaian informasi.
b) Efisiensi : dengan menggunakan media komunikasi mempercepat penyampaian informasi.
c) Konkrit : dengan menggunakan media komunikasi membantu mempercepat isi pesan yang bersifat abstrak.
d) Motivatif : dengan menggunakan media komunikasi lebih semangat melakukan komunikasi

Fungsi berdasarkan jangkauan penyebaran informasi :

a) Media komunikasi Eksternal

   Ialah media komunikasi yang dipergunakan untuk menjalin hubungan dan menyampaikan informasi dengan pihak-pihak luar. Media komunikasi yang sering eksternal yang sering digunakan antara lain :

   - Media Cetak
   - Radio
   - TV
   - Telepon
   - Handphone
   - Surat

- Internet

b) Media komunikasi Internal

Media komunikasi internal adalah semua sarana penyampaian dan penerimaan informasi dikalangan publik internal dan biasanya bersifat non komersial. Penerima maupun pengirim informasi adalah orang-orang publik internal. Media yang digunakan secara internal antara lain seperti :

- Telepon
- Surat
- Papan Pengumuman
- House Jurnal (Majalah Bulanan)
- Printed Material (Media komunikasi dan publikasi berupa barang cetakan)
- Media pertemuan dan pembicaraan

2.5 Pengertian dan definisi visual

Visual berhubungan erat dengan mata atau penglihatan. Menurut beberapa ahli, visual juga merupakan salah satu bagian dari aktivitas belajar. Dimana aktivitas belajar itu sendiri terdiri dari : somatis (belajar dengan bergerak dan berbuat), auditori (belajar dengan berbicara dan mendengar), intelektual (belajar dengan memecahkan masalah dan merenung), dan visual (belajar dengan cara melihat, mengamati, dan menggambarkan). Keempat aktivitas belajar tersebut harus dikuasai supaya proses belajar dapat berlangsung secara optimal. Pengertian visual menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat dilihat dengan indra penglihatan (mata).

2.5.1 Komunikasi Visual

Komunikasi visual (komunikasi melalui penglihatan) adalah sebuah rangkaian proses penyampaian informasi atau pesan kepada pihak lain dengan penggunaan media pengambaran yang hanya terbaca oleh indera penglihatan. Komunikasi visual mengkombinasikan seni, lambang, tipografi, gambar, desain grafis, ilustrasi, dan warna dalam penyampaiannya.

Contohnya adalah pada perayaan pernikahan raja dan pangeran Inggris, seperti juga pada seragam pasukan keraton, banyak elemen simbol yang bisa dianalisis dengan pengetahuan terlebih dahulu sebagai bentuk komunikasi visual simbol *parachute troopers* di dada pangeran William, dan simbol Mahkota *(Crown)* di kereta kuda dan mobil yang mengantarkan. Ada simbol Ngayogyakarto Hadiningrat dan simbol Garuda sebagai kode komunikasi visual untuk level pemerintahan atau anggota keraton. Pada zaman modern kode dan simbol itu distilasi dengan berbagai gaya dan kemampuan masyarakat untuk membangun kebudayaan baru dan kultur yang canggih, sehingga muncul stiker untuk perumahan dan universitas, lencana sebuah sekolah musik, atau sekolah prajurit khusus remaja, dan lencana untuk sebuah band dengan banyak fans.

2.6 Analisa Masalah

- **Hasil Survei mengenai Penyimpangan Remaja**

  Untuk mengetahui tingkat pengetahuan masyarakat khususnya mengenai permasalahan yang dialami remaja, sekaligus penyimpangannya, maka dilakukanlah survei dengan menyebar kuisioner yang berisi pertanyaan tentang tingkat pengetahuan responden terhadap penyimpangan remaja. Adapun hasil survei tersebut menghasilkan, dari 10 orang responden, 5 diantaranya mengartikan bahwa remaja merupakan masa transisi pada manusia dari remaja menuju dewasa. Selanjutnya 9 responden mempunyai kekhawatiran akan perilaku remaja yang menyimpang. Dari 6 responden menyimpulkan bahwa solusi terbaik adalah bimbingan dari orang terdekat. Menurut 4 responden penyimpangan yang dianggap paling meresahkan adalah Narkoba dan obat-obatan terlarang. 5 responden berpendapat bahwa faktor yang paling berpengaruh terhadap penyimpangan adalah lingkungan pergaulan sekaligus paksaan dari teman sebaya.

- **Hasil Survei mengenai Geng Motor**

  Untuk mengetahui permasalahan mengenai geng motor, maka dilakukanlah survei dengan mewawancarai pihak kepolisian. Adapun hasil survei tersebut menghasilkan beberapa kesimpulan, alasan mengapa remaja yang bersangkutan mengikuti kegiatan kelompok tersebut dikarenakan labilnya emosi dan pencarian identitas yang dialami remaja, dan diikuti oleh iming-iming bujukan teman sebaya mereka untuk terjun ke dalam perkumpulan tersebut. Pada awalnya cara yang digunakan untuk merekrut anggota adalah dengan masuk ke sekolah dengan sembunyi-sembunyi melalui beberapa orang anggota yang bersekolah di tempat tersebut, dibantu dengan alumni-alumni pula yang menjadi anggota dari kelompok tersebut. Dengan membuat perkumpulan kecil-kecilan sekitar 5-10 motor dapat diperkirakan, mereka mengajak objek yang akan dijadikan anggota, membuat kesenangan dan kenyamanan dalam kelompok tersebut lalu setelah menjalin kedekatan cukup lama maka mereka diajak kedalam kelompok tertentu yang lebih besar dan mungkin sudah mempunyai nama dalam masyarakat yaitu beberapa geng motor tersebut. Objek yang akan dijadikan anggota tidak sedikit dapat terdiri dari beberapa orang sebelum mereka masuk ke dalam lingkungan geng motor tersebut. Dan melalui proses perekrutan yang ditujukan untuk menurunkan mental-mental calon anggota baru tersebut. Kebanyakan mereka berkumpul sekitar sabtu dan minggu malam. Maka pihak kepolisian melakukan berbagai macam pencegahan terhadap penyimpangan yang terjadi, untuk menanggulangi aksi geng motor diantaranya, penyuluhan langsung ke sekolah-sekolah berupa ajakan untuk menghindari berbagai macam hal yang berhubungan dengan kelompok tertentu dan geng motor. Lalu melakukan Patroli setiap hari, sekitar sabtu dan minggu selama 24 jam. Lalu melakukan penyisiran lapangan secara langsung melalui jalan-jalan dengan memeriksa surat-surat kelengkapan kendaraan bermotor. Rehabilitasi yang dilakukan untuk geng motor sendiri belum ada, belum dikhususkan, tetapi karena geng motor merupakan tindak kriminal maka harus diproses secara hukum, masuk sel tahanan, mantan anggota geng selanjutnya dibina oleh

BINMAS, setelah yang bersangkutan keluar dari sel, maka pihak kepolisian melakukan kerjasama dengan dinas sosial untuk membimbing mantan tahanan kembali ke arah yang seharusnya. Sejak tahun 2010 bulan Desember ke empat geng motor tersebut menyatakan membubarkan diri disaksikan oleh Walikota Bandung saat itu, di Lapangan Tegallega Bandung. Tetapi untuk saat ini geng motor itu sendiri belum terdengar lagi namanya, kebanyakan untuk saat ini hanya berupa balapan liar yang tidak mengatasnamakan kelompok tertentu hanya saja asumsi masyarakat untuk hal seperti demikian merupakan geng motor. Pada dasarnya untuk anggota geng motor tersebut alasan utama tetap didasarkan pada anak yang bersangkutan, seperti apa background anak tersebut, dan mudah tidaknya anak tersebut dipengaruhi bujuk rayu dan iming-iming tergantung dari anak yang bersangkutan.

2.7 Segmentasi

Penentuan target *audience* sangat diperlukan dalam perancangan konsep media. Agar pendekatan kepada target sasaran dapat lebih terfokus dan efektif dalam penyampaian pesan.

a. Demografis
   Target Sasaran : Remaja
   Umur : 14-21 tahun
   Jenis Kelamin : Laki-laki/Perempuan
b. Psikografis
   Target Remaja yang masih belum memahami akan pengaruh negatif yang ditimbulkan oleh geng motor.
c. Geografis
   Kota Bandung

2.8 Solusi Masalah

Berdasarkan hasil uraian pembahasan masalah mengenai penyimpangan yang dilakukan remaja geng motor, maka dapat diambil alternatif cara

penyampaian yang tepat untuk objek yang dituju. Cara yang digunakan adalah melalui komunikasi visual yang bersifat preventif sekaligus diiringi dengan desain kreatif. Preventif secara etimologi berasal dari bahasa latin *pravenire* yang artinya datang sebelum atau antisipasi untuk mencegah untuk tidak terjadi sesuatu. Dalam pengertian yang sangat luas, prevensi diartikan sebagai upaya secara sengaja dilakukan untuk mencengah terjadinya gangguan, kerusakan, atau kerugian bagi seseorang atau masyarakat. Bertujuan untuk menarik objek yang akan dituju yaitu remaja, maka dilakukan metode menggunakan media visual untuk menyampaikan pesan yang terkesan berbeda dan unik, sehingga di samping pesan yang dituju terdapat kesan di benak remaja.