



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya teknologi media memberikan pengaruh besar terhadap perkembangan media massa yang merupakan sebuah sarana penyampaian informasi yang berhubungan dekat dengan masyarakat, misalnya seperti radio, media cetak, media *online* dan juga televisi. Perkembangan media massa di era teknologi, kini semakin berkembang dengan pesat, salah satunya adalah media penyiaran yaitu televisi dan radio.

Televisi sendiri merupakan salah satu media yang banyak digunakan masyarakat baik sebagai media-media pemberi informasi maupun hiburan, karena sifat televisi yang audio visual sehingga sifat tersebut dapat memudahkan dan memberikan informasi secara nyata dan pasti kepada masyarakat. Menurut Morissan (2008 p.13) media penyiaran, yaitu radio dan televisi merupakan salah satu bentuk media massa yang efisien dalam mencapai audiennya dalam jumlah yang sangat banyak.

Dalam perkembangannya, televisi mengilhami penemuan-penemuan media baru seperti internet dan sosial media, salah satu platform media penyiaran yang saat ini sangat diminati masyarakat dalam menampilkan konten audio visual adalah Youtube, Youtube merupakan suatu bentuk media baru yang dapat dikategorikan sebagai media penyiaran berbasis internet yang berdiri sejak tahun 2005, menurut Baskoro (2009, h. 58) Youtube merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa ‘gambar bergerak’ dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan

menontonnya langsung. Kita juga bisa berpartisipasi mengunggah video ke *server* Youtube dan membagikannya ke seluruh dunia.

Karena perkembangan media berbagi video/ Youtube, penulis berniat untuk menghadirkan konten jurnalistik yang bersifat non berita yang membahas mengenai dunia otomotif yang ada di Indonesia khususnya budaya dunia modifikasi sepeda motor (*Kustom culture*) yang dapat disiarkan di media berbagi video yaitu Youtube.

Adapun yang menjadi latar belakang pembuatan program ini adalah tingginya angka pengguna kendaraan pribadi di Indonesia tahun 2017, berdasarkan data Asosiasi Industri Sepeda Motor Indonesia (AISI) yang tercantum dalam Ikhsan (2018, para. 1). Artikel tersebut memuat data penjualan sepeda motor nasional pada 2017 yang mencapai 5.886.103 unit atau turun 0,7 persen dari 2016 sebanyak 5.931.285 unit. Hal tersebut yang memunculkan rasa keingintahuan tim dalam mengetahui perkembangan dunia modifikasi dan melihat apakah sebanding dengan pertumbuhan penjualan sepeda motor di Indonesia khususnya dalam bidang modifikasi sepeda motor (*custom*).

Dari tingginya angka penjualan kendaraan bermotor setiap tahun seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, penulis ingin melihat perkembangan fenomena penggunaan kendaraan pribadi khususnya roda dua yang apakah berkaitan langsung dengan fenomena modifikasi khususnya budaya Kustom yang semakin bertumbuh peminatnya, hal ini dibuktikan dari beberapa pabrikan sepeda motor yang kembali memproduksi sepeda motor dengan model lawas atau klasik.

Budaya Kustom atau Kustom Kulture sendiri seperti yang dijelaskan oleh DeWitt dalam Apinino (2017, para. 7) Kustom Kulture tidak bisa dimaknai sebagai Kustomisasi kendaraan semata, meski memang pada awalnya demikian. Kustom Kulture lebih dari itu. Menurutnya, apa yang membedakan antara Kustom Kulture dengan semua “car culture” lain yang muncul ketika itu adalah gairah untuk

“mengubah, merancang ulang, dan akhirnya, ‘menemukan kembali’ mobil standar, mengubahnya menjadi sesuatu yang unik dan ekspresif.”

Di dalam program ini tim mencoba menghadirkan beberapa pandangan dari para penggiat modifikasi Kustom di Indonesia khususnya yang berfokus pada kendaraan roda dua. Program ini juga akan menjelaskan nilai sejarah dari sebuah kendaraan bermotor yang sudah di Kustom, dan juga tak hanya sekedar menjelaskan nilai sejarah, namun juga menjelaskan sub budaya Kustom yang dihasilkan dari para penggiat atau pelaku roda dua tersebut. Sub budaya sendiri menurut Solomon dalam Giantar dan Santoso (2013, p.4), sub budaya terdiri dari anggota yang memiliki kesamaan kepercayaan dan pengalaman yang membedakan anggota tersebut dari yang lain.

Lebih lanjut lagi menurut Huda dalam Sadono (2015, p. 5) menjelaskan bahwa proses pembudayaan merupakan upaya membentuk perilaku dan sikap seseorang yang didasari oleh ilmu pengetahuan, keterampilan sehingga setiap individu dapat memainkan perannya masing-masing. Proses pembudayaan terjadi dalam bentuk pewarisan tradisi budaya dari satu generasi kepada generasi selanjutnya dan adopsi tradisi budaya oleh orang yang belum mengetahui budaya tersebut sebelumnya. pewarisan budaya dikenal dengan proses enkulturasi sedangkan adopsi tradisi budaya dikenal sebagai proses akulturasi. Kedua proses tersebut berujung pada pembentuka budaya dalam suatu komunitas.

Dari pengertian diatas, sub budaya yang tercipta dalam budaya Kustom yaitu mengadopsi gaya dari pengendara terdahulu, dimana hal tersebut dapat dilihat dari gaya berbusana, perilaku berkendara dan kebiasaan yang tentunya hanya dimiliki oleh para pemotor khususnya budaya Kustom.

Lebih lanjut lagi, menurut DeWitt dalam Apinino (2017, para 8) Kustom Kulture bahkan lebih luas ketimbang persoalan bagaimana memodifikasi kendaraan. Ini adalah persoalan identitas dan aktualisasi diri. Kustom Kulture adalah ekspresi

sempurna dari identitas baru anak-anak muda yang tumbuh pasca Perang Dunia II, bahkan memberikan jalan bagi mereka yang ingin keluar dari “zona nyaman” kemapanan orang-orang dewasa. Kustom Kulture juga tentang cara berpakaian, bagaimana rambut ditata, hingga musik apa yang didengarkan.

Dari realitas yang dijabarkan tersebut, penulis juga ingin mencoba menghadirkan sebuah episode yang menjelaskan tentang fenomena yang sedang banyak dilakukan para pecinta otomotif khususnya roda dua, yaitu modifikasi sepeda motor *Kustom* bergaya *Chopper*.

Istilah *chopper* sendiri menurut Prayogi (2018, para.7) pertama kali muncul pada tahun 1950-an di Amerika Serikat. Awalnya, naik daunnya motor bergaya *chopper* ini merupakan imbas dari film *Easy Riders* yang dirilis tahun 1969. Motor bergaya *chopper* sudah ada tak lama setelah Perang Dunia II, yang dikenalkan oleh para tentara Amerika Serikat, yang menunggangi motor-motor Harley Davidson.

Fenomena berkembangnya Kustom Kulture khususnya aliran modifikasi *chopper* di Indonesia sendiri menurut Apinio (2017, para. 15) adalah ketika *Aktuil*, majalah musik terkemuka asal Bandung, pada salah satu edisi di awal 1970-an menampilkan Gito Rollies – ketika masih muda dan berbahaya- berpose diatas motor Yamaha XS650 dengan modifikasi ala *chopper* – dengan ciri khas stang pendek dan *shock* depan panjang sehingga ketika dikendarai *bikers* (pengendara) harus mengangkat tangannya tinggi-tinggi untuk memegang stang.

Di Indonesia sendiri aliran modifikasi *chopper* ini kembali ramai disukai oleh pecinta roda dua terutama saat fenomena Presiden Joko Widodo membeli sebuah motor modifikasi bergaya *chopper* karya bengkel *Elders Garage* dan *Kick Ass Chopper*. Jokowi mengapresiasi atas perkembangan fenomena modifikasi *builder-builder* (pembuat motor) lokal yang sudah dapat bersaing dengan karya modifikator dunia lainnya, yang sebelumnya motor yang dibeli Jokowi tersebut dipamerkan dalam pameran modifikasi motor Kustom di Yokohama, Jepang.

Penulis dalam pembuatan episode yang diberi judul “Apa itu *Chopper*” ini mencoba menjelaskan lebih rinci aliran modifikasi *chopper* tersebut dengan menghadirkan beberapa narasumber yang sudah menekuni dunia modifikasi *Kustom chopper* sejak lama. Selain itu penulis juga menghadirkan beberapa pandangan pengguna motor *chopper* tersebut, serta mencari tahu apa yang menjadi ciri khas dari pengguna motor *chopper* tersebut.

1.2 Tujuan Karya

1. Untuk memperkenalkan budaya modifikasi Kustom roda dua kepada masyarakat khususnya aliran modifikasi *chopper*.
2. Untuk memberikan informasi terhadap masyarakat terhadap dunia otomotif khususnya dalam bidang budaya modifikasi Kustom khususnya aliran modifikasi *chopper*.

1.3 Kegunaan Karya

Manfaat program ini untuk memperkenalkan budaya modifikasi sepeda motor yang ada di Indonesia, khususnya modifikasi Kustom serta memberikan informasi terkait bidang tersebut agar dapat dilestarikan dan mengharumkan nama dunia modifikasi Kustom *chopper* yang ada di Indonesia.

