

**Modifikasi Mobil Sebagai Pembentukan Identitas  
(Studi Pada Anggota Kreasi Otak Gue (K.O.G) Lampung)**

**(Skripsi)**

**Oleh**

**BOGI SATRIO NUGROHO**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**UNIVERSITAS LAMPUNG**

**BANDAR LAMPUNG**

**2017**

## **ABSTRAK**

### **Modifikasi Mobil Sebagai Pembentukan Identitas**

**(Studi Kasus Pada Anggota Kreasi Otak Gue (K.O.G) Lampung)**

**Oleh**

**Bogi Satrio Nugroho**

Manusia hidup di dalam dunia yang menggunakan berbagai simbol untuk menyampaikan pesan. Salah satu penyampaian pesan melalui sebuah mobil adalah dengan cara modifikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui makna pesan yang terkandung di dalam modifikasi mobil serta identitas yang ingin dibentuk melalui modifikasi mobil. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teori interaksi simbolik, teori Dramaturgi dan teori identitas Stryker. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bentuk modifikasi mobil yang dilakukan seseorang meliputi bagian *interior* dan *exterior*. Berbagai modifikasi yang dilakukan subjek penelitian memiliki makna tersendiri. Dengan mengetahui makna dari modifikasi mobil yang ada pada mobil subjek penelitian, maka dapat diketahui bagaimana identitas yang ingin diciptakan oleh subjek penelitian dari pemilihan bentuk modifikasi yang dilakukannya sehingga menciptakan identitas baru yang berbeda dari identitas yang telah terbentuk sebelumnya. Sehingga subjek penelitian akan melakukan panggung sandiwara yang memainkan lebih dari satu peran yang disesuaikan dengan keadaan.

Kata kunci: Modifikasi Mobil, Simbol, Identitas

## **ABSTRACT**

### ***Modification Cars As The Formation of Identity***

***(Case Study To The Members Of Kreasi Otak Gue (K.O.G) Lampung)***

***by***

***Bogi Satrio Nugroho***

*Lifelike in the world that uses various to send a symbol. One delivery of messages by a car is by way of modification. This report aims to review the message contained in modification cars and identities want to formed through modification car. This research used a qualitative approach by the theory of the interaction symbolic, the theory Dramaturgi and Stryker identity theory. This research result indicates that modified form a car that a person does covers the interiors and exterior. Various modifications done subject of study it has a unique. Knowing the meaning of modification car is on the subject of study, so it can be seen how the world of identity who want to created by the subject of study from selection modified form that he did so as to create new identity different from identities have preconceived. So the subject of study will do the stage performer who plays over one of the accordance with the situation*

*Keywords: Modification Cars, Symbol, Identity*

**Modifikasi Mobil Sebagai Pembentukan Identitas  
(Studi Pada Anggota Kreasi Otak Gue (K.O.G) Lampung)**

**Oleh**

**BOGI SATRIO NUGROHO**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
SARJANA ILMU KOMUNIKASI**

**Pada**

**Jurusan Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



**JURUSAN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
BANDAR LAMPUNG  
2017**

Judul Skripsi : **MODIFIKASI MOBIL SEBAGAI PEMBENTUKAN IDENTITAS**  
(Studi pada Anggota Kreasi Otak Gue (K.O.G) Lampung)

Nama Mahasiswa : **Bogi Satrio Nugroho**

No. Pokok Mahasiswa : 1016031035

Jurusan : Ilmu Komunikasi

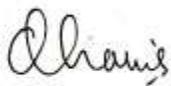
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

The logo of Universitas Lampung is a shield-shaped emblem with a yellow and green background. It features a central figure that appears to be a stylized flame or a torch. The text "UNIVERSITAS LAMPUNG" is written in a circular path around the emblem. Below the emblem, the text "MENYETUJUI" is printed in bold, followed by "1. Komisi Pembimbing". A handwritten signature in black ink is written over the emblem and extends to the right.

**MENYETUJUI**  
1. Komisi Pembimbing

**Ahmad Rudy Fardiyani, S.Sos., M.Si.**  
NIP 19810502 200812 1 002

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

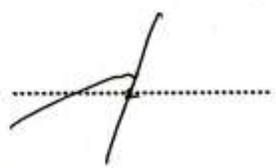
A handwritten signature in black ink, which appears to read "Dhanik".

**Dhanik Sulistyarini, S.Sos., MComn&MediaSt.**  
NIP 19760422 200012 2 001

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Ahmad Rudy Fardiyan, S.Sos., M.Si.** 

Penguji Utama : **Dr. Ibrahim Besar, S.Sos., M.Si.** 



Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

**Dr. Satrio Makhya**  
NIP. 19590803 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **16 Maret 2017**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Bogi Satrio Nugroho

NPM : 1016031035

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Alamat Rumah : Jl. Rajabasa II Blok D Nomor 3 Way Halim Bandarlampung

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul “**Modifikasi Mobil Sebagai Pembentukan Identitas (Studi Pada Anggota Kreasi Otak Gue (K.O.G) Lampung**” adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian/skripsi saya, ada pihak-pihak yang merasa keberatan maka saya akan bertanggung jawab sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak-pihak manapun.

Bandar Lampung,

Yang membuat pernyataan,



**Bogi Satrio Nugroho**  
NPM. 1016031035

## RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Bogi Satrio Nugroho. Dilahirkan di Palembang pada tanggal 14 Oktober 1992. Penulis merupakan putra kedua dari dua bersaudara, buah hati dari pasangan Ir. Hendro Adianto dan (Alm) Dra. Titi Animarti. Penulis menempuh pendidikan di Taman Kanak-Kanak Mandiri Palembang pada tahun 1997-1998, SD Kartika Jaya II-2 Palembang pada tahun 1998-2002 dan pindah ke SD Al Azhar Bandarlampung pada tahun 2002-2004, SMP Negeri 29 Bandar Lampung pada tahun 2004-2007, SMA Negeri 1 Bandar Lampung pada tahun 2007-2010. Pada tahun 2010 penulis terdaftar sebagai mahasiswa jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur SNMPTN.

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Pampangan, Sekincau, Lampung Barat pada Juli 2013 dan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di stasiun televisi Radar TV Lampung pada Juni 2014.

# PERSEMBAHAN

*Kupersembahkan skripsiku ini kepada.....*

*-Papa dan (Alm) Mama -  
Aku sayang kalian...*

# Motto

“When you want something, all the universe conspires in helping you to achieve it.”

*Paulo Coelho*

“Remember that whenever your heart is, there you’ll find your treasure.”

-The Alchemist

## SANWACANA

*Alhamdulillahirobbil'alamin*, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, yang telah melimpahkan nikmat, anugerah serta kekuatan lahir dan batin kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Modifikasi Mobil Sebagai Pembentukan Identitas (Studi Pada Anggota Kreasi Otak Gue (K.O.G) Lampung)”** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

Dengan dibekali oleh keyakinan, ketabahan serta kemauan yang keras, bimbingan dan ridho dari ALLAH S.W.T, serta bantuan dari berbagai pihak, maka penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT, atas segala berkat, rahmat, hidayah-Nya serta kesehatan dan petunjuk yang selalu Engkau berikan kepada kami. Maafkan hamba-Mu ini yang sering melakukan kesalahan dihadapan-Mu.
2. Kedua orangtuaku, Papa dan (Alm) Mama, Papa dan (Alm) Mama yang selalu memberikan semangat yang tinggi, optimisme yang besar serta menjadikan inspirasi bagi penulis. Terimakasih kepada kalian berdua yang sudah memberikan segala kebutuhan yang penulis perlukan. Semoga Allah

memberikan kita umur yang panjang dalam kesehatan dan kebahagiaan agar bersama-sama kita dapat menikmati keberhasilanku dimasa depan.

3. Untuk saudaraku, kakakku. Bagus Adhi Wibowo S.E, terimakasih sudah menjadi kakak yang baik dan perhatian, aku akan selalu berharap bisa mengikuti jejak mas Adhi untuk membuat bangga papa dan (alm) mama. Semoga kita berdua dapat menjaga nama baik keluarga Ir. Hendro Adianto.
4. Untuk Tante Nana yang selalu bertanya tentang skripsi penulis. Terimakasih banyak atas semua bantuannya selama ini.
5. Ibu Dhanik Sulistyarini, S.Sos., Mcomn&MediaSt Selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, terimakasih untuk segala senyuman serta keiklasannya mendidik dan membantu mahasiswa selama ini.
6. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom, M.Si Selaku Seketaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, terimakasih untuk segala senyuman serta keiklasannya mendidik dan membantu mahasiswa selama ini.
7. Bapak A. Rudy Fardyan, S.Sos., M.Si., selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan banyak waktu untuk sabar membimbing dan memberikan penulis banyak ilmu dan pengetahuan baru yang bermanfaat.
8. Bapak Dr. Ibrahim Besar, M.Si., selaku Dosen Penguji yang telah bersedia banyak membantu serta memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi penulis.

9. Seluruh dosen, staff, administrasi dan karyawan FISIP Universitas Lampung, khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu penulis demi kelancaran skripsi ini.
10. Untuk BIANG-BIANG, sahabat yang sudah menjadi keluarga bagi penulis. Terima kasih atas kebahagiaan dan kesusahan yang sudah kalian berikan kepada penulis selama ini. Yang sudah menikah Ika, Cincun, Finda semoga rumah tangga kalian bahagia dan cepat berikan penulis keponakan yang lucu. Untuk Ester, terima kasih atas segala dan perhatian yang diberikan kepada penulis hingga skripsi ini selesai. Untuk Uffa a.k.a Paul dan Ivan semoga bisnisnya makin berkembang dan sukses. Untuk Cipan semoga diberi jodoh secepatnya. Untuk Dinda semoga dipermudah mendapat pekerjaannya. Untuk Dedi a.k.a Deti tetap jadi pak Ustad yang sholeh. Untuk Oki semoga dipermudah dapet kerjanya ya ki. Untuk Satya selamat atas gelar sarjana yang baru diraih. Untuk Tio, segera dikerjakan skripsinya biar cepat lulus. Untuk Adik-adikku, Danu Ganang Agung Maldi cepat diselesaikan skripsinya jangan terlalu lama dan untuk adik perempuan cantik Reviana Paramtiha selamat juga atas gelar yang baru diraih, semangat mengejar wisuda bulan Mei. Terimakasih sekali lagi untuk kalian semua atas semuanya selama ini.
11. Untuk sahabat-sahabatku, Putra, Rading, Alan, Abell, Adin, Uji, Dina, Adian, Icha, Badri terimakasih atas bantuannya selama ini.
12. Untuk teman-teman di teknik sipil 2010 Unila, ibeng, nay, sofuan, bravo, Hafis, Aldi, Ipin, Tahta, Alward "Oyeng", (alm) Irfan terimakasih atas bantuannya selama ini.

13. Untuk teman-teman komunikasi 2010 : Fi, Tia, Tita, Shinta, Utum, Ajul, Ardika, Putra “Ahong”, Adit, Deka, Dewi, Putri, Rina, Xendra, Togar, Obi, Widya, Yunita, Cahya, Cancan, I gede, Jerry, Navin, Pandu, Yunai dan teman-teman lain yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas bantuannya dari awal kuliah sampai sekarang. Hidup 2010!!
14. Kakak-kakak tingkat Kom 2008 dan 2009 : Kak Sandi, Kak Rangga, Mbak Irene, Mbak Mawar, Mbak Citra, Kak Jack, Kak Jesrian, Ibe, Kak Dzelmi, dll yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terimakasih untuk bimbingan bantuan pemikiran. Semoga kalian menjadi orang yang sukses. Aamiinn!
15. Adik-adik Komunikasi 2012,2013,2014,2015,2016 semoga kalian cepat mengerjakan skripsi dan tahu bagaimana enak dan manisnya mengerjakan ini. Jangan males-males untuk kuliah karena kalo udah nyesel pasti terakhir.
16. Teman-Teman KKN, Desa Pampangan Sekincau Lampung Barat : Dila, Tata, Juli “Pak Kordes”, Theo, Eki, Jufan, Rey, Nico, Neas, Adi, Ana, Ferdi, Siska, Rizki, Empat puluh hari bareng kalian, benar-benar menyenangkan. Semoga pertemanan kita gak cuma sampe di KKN aja ya, semoga bisa selamanya. Aamiin!!
17. Teman-Teman SD, SMP,SMA Penulis.

Semua bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis, mungkin tidak dapat penulis balas secara langsung. Semoga Allah SWT yang maha pengasih dan maha penyayang membalas semua kebaikan yang telah kalian berikan.

Bandar Lampung, Februari 2017

Penulis,

Bogi Satrio Nugroho

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>i</b>
<b>DAFTAR BAGAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>v</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	4
1.3. Tujuan Penelitian .....	5
1.4. Kegunaan Penelitian .....	5
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>7</b>
2.1. Tinjauan Tentang Penelitian Terdahulu.....	7
2.2. Tinjauan Tentang Modifikasi.....	11
2.2.1 Pengertian Modifikasi.....	11
2.2.2 Jenis Modifikasi .....	11
2.2.3 Aliran Modifikasi.....	13
2.2.4 Modifikasi mobil sebagai pembentuk identitas .....	16
2.3. Tinjauan Tentang Identitas diri.....	18
2.3.1 Pengertian Identitas.....	18
2.4. Tinjauan Tentang Komunitas.....	19
2.5. Tinjauan Teoritis.....	20
2.5.1 Teori Interaksi Simbolik.....	20
2.5.2 Teori Dramaturgi .....	24
2.5.3 Teori Identitas Sheldon Stryker.....	35
2.6. Tinjauan Konseptual .....	37
2.7. Kerangka Pemikiran.....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>40</b>
3.1. Paradigma Penelitian .....	40
3.2. Jenis Penelitian .....	42

3.3. Metode Penelitian .....	44
3.4. Sifat Penelitian.....	46
3.5. Unit Analisis Data .....	47
3.6. Teknik Pengumpulan Data .....	48
3.7. Teknik Analisis Data .....	49
3.8. Teknik Keabsahan Data.....	50
3.9. Penentuan Informan.....	52
3.10. Batasan Penelitian .....	53
<b>BAB IV Gambaran Umum Objek Penelitian.....</b>	<b>54</b>
4.1. Modifikasi Mobil Anggota K.O.G Lampung.....	54
4.2. Gambaran Umum K.O.G Lampung. ....	55
4.3. Visi dan Misi K.O.G Lampung.....	57
<b>BAB V Hasil Penelitian dan Pembahasan .....</b>	<b>59</b>
5.1. Hasil Penelitian.....	59
5.1.1 Makna Kegiatan Modifikasi Mobil Anggota K.O.G Lampung .....	59
5.1.2 Identitas yang Ingin Dibentuk Informan.....	65
5.2. Pembahasan.....	68
5.2.1 Makna Dalam Modifikasi Mobil Anggota K.O.G Lampung.....	69
5.2.2 Identitas yang Ingin Dibentuk Informan.....	72
<b>BAB VI Kesimpulan dan Saran.....</b>	<b>80</b>
6.1. Kesimpulan .....	80
6.2. Saran .....	81

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

**DAFTAR BAGAN**

Bagan	Halaman
Bagan 1 Kerangka Pikir .....	39
Bagan 2 Teknik Analisis Data .....	50
Bagan 3 Struktur Organisasi K.O.G Lampung .....	58
Bagan 4 Model Makna Simbolisasi Pada Modifikasi Mobil .....	72
Bagan 5 Model Komunikasi .....	77

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar	Halaman
Gambar 1 Modifikasi Interior Mobil .....	12
Gambar 2 Modifikasi Eksterior Mobil.....	12
Gambar 3 Modifikasi Mesin Mobil .....	13
Gambar 4 Lambang K.O.G Lampung.....	57
Gambar 5 Hasil Modifikasi Informan Utama .....	62

**DAFTAR TABEL**

Tabel	Halaman
Tabel 1 Penelitian Terdahulu.....	10
Tabel 2 Identitas yang Diinginkan Informan.....	67

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Hakekat sebagai makhluk sosial dalam diri manusia, menjadikan manusia membutuhkan satu sama lain dengan cara berinteraksi dan berkomunikasi manusia dapat mewujudkan kebutuhan itu. Dalam proses penyampaian isi sebuah pesan dikemas dengan lambang-lambang atau simbol-simbol untuk mencapai pengertian yang sama. Perlambangan yang digunakan seperti bahasa, gerak tubuh, isyarat, gambar, warna dan lain sebagainya dianggap mampu “menerjemahkan” pikiran dan perasaan komunikator ke komunikannya (Effendy, 2004:11).

Manusia hidup di dalam dunia yang menggunakan berbagai simbol yang digunakan untuk menyampaikan sesuatu pesan. Di dalam kehidupan manusia yang semakin maju dan modern, mobil yang selama ini hanya menjadi sebuah alat untuk berpindah tempat telah mempunyai fungsi lain yaitu menjadi sebuah alat yang dapat menjadi simbol nyata dalam menyampaikan sebuah pesan. Salah satu penyampaian simbol melalui sebuah mobil adalah dengan cara melakukan modifikasi.

Kata modifikasi sendiri secara umum berarti mengubah atau menyesuaikan. Modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metode, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian) (Bahagia, 2010:13). Perkembangan dunia modifikasi mobil di Indonesia saat ini menunjukkan grafik peningkatan yang sangat tajam, peningkatan yang terjadi tidak hanya dari segi kuantitas saja tetapi dari juga dari segi kualitas modifikasi yang dilakukan para modifikator semakin meningkat. Modifikasi mobil digunakan simbol atau penanda pada mobil seseorang karena modifikasi dapat mewakili karakter dari pemilik mobil tersebut.<sup>1</sup>

Fenomena modifikasi mobil pertama kali muncul dan berkembang di dunia barat pada tahun 90-an. Modifikasi mobil di dunia barat dikenal dengan sebutan *car tuning*. Saat itu Nissan Skyline yang merupakan garapan produsen otomotif asal Jepang hadir di benua Eropa dan Amerika, tampilan yang *sporty* dan performa mesin yang tinggi membuat penggemar otomotif mulai gemar melakukan modifikasi. Modifikasi mobil telah menjadi sebuah fenomena yang cukup populer yang oleh para penggemarnya dianggap sebagai simbol kebebasan dalam berekspresi. Akan tetapi, tidak semua kalangan menerima hal tersebut. Untuk sebagian kalangan yang lain, modifikasi mobil hanya dianggap sebagai sebuah kegiatan yang konsumtif.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> m.detik.com/oto diakses pada tanggal 25 Juni 2015 pukul 20.30 WIB.

<sup>2</sup> news.okezone.com diakses pada tanggal 25 Juni 2015 pada pukul 20.45

Beberapa orang yang melakukan modifikasi terhadap mobil mereka menganggap modifikasi mobil yang mereka lakukan bukan hanya sekedar *trend* atau gaya. Mahessa, seorang kontraktor muda yang menggemari dunia modifikasi sejak duduk di bangku SMA ini mengatakan bahwa modifikasi merupakan bahwa modifikasi sebagai ekspresi dari imajinasi dan kreativitas di dalam diri. Melakukan modifikasi mobil merupakan bentuk nyata yang dapat direalisasikan berdasarkan keinginannya.

Modifikasi mobil juga digunakan sebagai identitas yang meliputi upaya mengungkapkan dan menempatkan individu-individu dengan menggunakan isyarat-isyarat nonverbal seperti pakaian dan penampilan. Menurut (Erikson, 1989: 12) hal ini disebut sebagai salah satu proses dalam pembentukan identitas diri, dimana mereka cenderung berusaha untuk melepaskan diri sendiri dari ikatan psikis orang tuanya dan berusaha untuk mencari jati dirinya sendiri dengan berekspresi dan melakukan apa yang mereka sukai.<sup>3</sup>

Pemilihan bentuk modifikasi juga merupakan bagian penting dalam penelitian ini, karena memodifikasi mobil dengan sendirinya mengubah bagian-bagian tertentu atau keseluruhan pada mobil. Mengenai bentuk modifikasi yang dipilih akan menyangkut pada kecenderungan individual untuk menentukan pilihannya. Tidak ada aturan dan ketentuan tertulis yang mengharuskan seseorang untuk memilih salah satu bentuk modifikasi mobil. Sepenuhnya bentuk dari modifikasi mobil yang dipilih merupakan keinginan dari pemilik mobil. Keberagaman bentuk

---

<sup>3</sup> <http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site>

modifikasi mobil yang dipilih pelaku modifikasi diyakini peneliti mempunyai pesan tertentu. Pesan yang dibuat untuk dapat menjadi bahan pengingat dirinya ataupun orang lain. Pesan yang sengaja dibuat melalui modifikasi mobil pada sebuah mobil sangat memiliki esensi dalam menyampaikan sebuah pesan. Sesuatu yang secara penuh harus dimengerti oleh pelaku modifikasi sebelum memodifikasi mobilnya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka peneliti menganggap bahwa penelitian mengenai modifikasi mobil sebagai pembentukan identitas ini penting dilakukan untuk mengetahui makna yang ingin disampaikan oleh anggota K.O.G Lampung melalui kegiatan modifikasi mobil, serta identitas apakah yang diinginkan oleh anggota K.O.G Lampung. Dalam penelitian ini alasan memilih klub mobil K.O.G (Kreasi Otak Gue) Lampung sebagai objek yang diteliti, karena mobil yang dimiliki oleh anggota klub mobil ini sebagian besar telah dimodifikasi.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Modifikasi mobil sebagai media komunikasi menyampaikan pesan dalam bentuk visual, yakni dengan simbol-simbol dan perlambangan yang memiliki makna tersendiri dan perlu dipahami agar pesan-pesan yang terkandung mampu diserap para pelaku modifikasi mobil. Dalam penelitian ini penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Makna apa yang terkandung dari hasil kegiatan modifikasi mobil yang dilakukan oleh anggota K.O.G Lampung?

2. Bagaimana bentuk identitas diri yang diinginkan dari hasil modifikasi yang dilakukan oleh anggota K.O.G Lampung?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Makna yang terkandung dari hasil kegiatan modifikasi mobil yang dilakukan oleh anggota K.O.G Lampung.
2. Identitas diri yang diinginkan dari hasil modifikasi yang dilakukan oleh anggota K.O.G Lampung.

### **1.4 Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penulisan ini yaitu :

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan studi dalam rangka mengetahui modifikasi mobil sebagai pembentukan identitas dengan melakukan studi kasus pada anggota K.O.G Lampung.

2. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi sumber bahan masukan bagi mahasiswa mengenai modifikasi mobil sebagai pembentukan identitas dengan melakukan studi kasus pada anggota K.O.G Lampung.

- b. Penelitian ini merupakan salah satu syarat untuk melengkapi dan memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada program studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Lampung.

### 3. Kegunaan Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bagi masyarakat mengenai modifikasi mobil sebagai pembentukan identitas yang dilakukan oleh anggota klub mobil.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Tinjauan Tentang Penelitian Terdahulu**

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai perbandingan dan tolak ukur serta mempermudah peneliti dalam menyusun penelitian ini. Peneliti harus belajar dari peneliti lain, untuk menghindari duplikasi dan pengulangan penelitian atau kesalahan yang sama seperti yang dibuat oleh peneliti sebelumnya. Penelitian sebelumnya digunakan sebagai acuan dan referensi peneliti dan memudahkan peneliti dalam membuat penelitian ini. Peneliti telah menganalisis satu penelitian terdahulu yang berkaitan dengan bahasan di dalam penelitian ini, mencakup tentang identitas diri dan pemaknaan simbol.

Penelitian yang pertama berjudul Motivasi dan Simbolisasi Tato Pada Perempuan (Studi Kasus Pada Perempuan di Bandarlampung) pernah dilakukan oleh Fitri Amalia, mahasiswi Universitas Lampung, program Sarjana Ilmu Komunikasi pada tahun 2014. Penelitian Fitri Amalia memfokuskan pada motivasi dan simbolisasi tato pada perempuan di kota Bandarlampung dengan menggunakan

pendekatan kualitatif dan ditinjau dengan menggunakan teori Interaksi Simbolik dan teori identitas. Hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Fitri Amalia menemukan bahwa keenam informan dengan latar belakang kehidupan yang berbeda mempunyai dorongan atau motivasi masing-masing dalam membuat tato baik itu keinginan dari dalam diri sendiri seperti minat, aktualisasi diri serta sebagai ekspresi balas dendam terhadap seseorang. Di lain sisi, pengaruh dari lingkungan sekitar juga dapat menimbulkan motivasi dalam membuat tato seperti adanya dukungan dari keluarga. Makna yang terkandung di dalam tato tersebut dimaksudkan untuk menggambarkan pribadi informan, baik tingkah laku, sifat dan watak dari informan. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Fitri Amalia juga ditemukan bahwa pembentukan identitas perempuan bertato adalah membuat sesuatu yang berbeda dari perempuan kebanyakan dengan cara pikir dan cara hidup mereka sendiri di tengah anggapan negative yang diberikan oleh sebagian masyarakat.

Penelitian terdahulu yang kedua berjudul Simbol-Simbol Dalam Aliran Musik *Metalcore* (Studi Kasus Pada Band Kill The Genius) pernah dilakukan oleh Dimas Adi Jayasakti, mahasiswa Universitas Lampung, program Sarjan Ilmu Komunikasi pada tahun 2014. Penelitian ini memfokuskan pada simbol-simbol yang terkandung di dalam aliran musik *metalcore* yang diklakukan oleh band Kill The Genius. *Metalcore* memiliki simbol sebagai penelitiannya yaitu lirik, musik dan aksi panggung, jadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apa makna simbol yang ada di dalam aliran musik *metalcore*? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui simbol dan makna yang ada di aliran musik *metalcore* terutama di

Bandar Lampung. Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Sedangkan teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara untuk mengetahui simbol-simbol pada band Kill The Genius Bandar Lampung sebagai band *metalcore*. Berdasarkan penelitian dan pembahasan maka diperoleh simpulan bahwa simbol *metalcore* pada Kill The Genius diperoleh dari teknik vokal yaitu: 1) *clean* 2) *scream* 3) *growl*, gitar yaitu: 1) *deep* 2) *up down* 3) *breakdown* dan drum yaitu: 1) *blast* 2) *punk* 3) *double pedal* 4) *breakdown* serta memiliki kesan masing-masing pada tiap tekniknya. Aksi panggung Kill The Genius yaitu 1) *headbang* 2) *crab* 3) pijakan 4) gengaman mic 5) *moshing* 6) transisi penampilan memiliki simbol-simbol dan kesan pada masing-masing aksi panggungnya.

TABEL 1. PENELITIAN TERDAHULU

NO.	TINJAUAN	FITRI AMALIA UNIVERSITAS LAMPUNG/2014	DIMAS ADI JAYASAKTI UNIVERSITAS LAMPUNG/2014
1.	<b>Judul</b>	Motivasi dan Simbolisasi Tato Pada Perempuan (Studi Kasus Pada Perempuan di Bandarlampung)	Simbol-simbol dalam Aliran Musik <i>Metalcore</i> (Studi Kasus Pada Band Kill The Genius)
2.	<b>Metode Penelitian</b>	Kualitatif	Kualitatif
3.	<b>Perbedaan Penelitian</b>	Pada penelitian ini memfokuskan pada motivasi dan pemaknaan tato yang dilakukan perempuan di Bandarlampung. Selain itu penelitian ini tidak membahas tentang kesamaan makna yang terjadi di antara komunikator dengan orang lain sebagai komunikan.	Pada penelitian ini memfokuskan pada pemaknaan simbol yang ada di dalam aliran musik <i>metalcore</i> . Perbedaan lain adalah dapat diketahui bahwa penelitian ini tidak membahas tentang pembentukan identitas dan tidak ada pembahasan tentang kesamaan makna antara komunikator dengan komunikan.
4.	<b>Kontribusi Penelitian</b>	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada fokus penelitian yang meneliti pemaknaan simbol, metode penelitian dan kedua teori yang digunakan, yaitu teori interaksi simbolik dan teori identitas.	Persamaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang sedang dilakukan terletak pada fokus penelitian yang meneliti pemaknaan simbol, metode penelitian dan salah satu teori yang digunakan, yaitu teori interaksi simbolik.

## 2.2 Tinjauan Tentang Modifikasi Mobil

### 2.2.1 Pengertian Modifikasi Mobil

Kata modifikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *modification*. Inti dari modifikasi adalah merubah dari kondisi semula. Modifikasi otomotif berarti perubahan yang dilakukan pada kendaraan baik kecil maupun besar yang membuat kondisinya berbeda dari sebelumnya.

### 2.2.2 Jenis Modifikasi Mobil

Secara umum modifikasi mobil ataupun dibedakan menjadi:

1. Modifikasi Ringan

Modifikasi yang paling sederhana, cepat dan mudah dilakukan seperti pemasangan *cutting sticker*, penggantian lampu dan lain-lain.

2. Modifikasi Sedang

Modifikasi dengan tingkatan kerumitan sedang dan jangka waktu pengerjaannya tidak terlalu lama. Seperti penggantian knalpot/*muffler*, penggantian oli, *seat*, *velg*, *steer* dan lain-lain.

3. Modifikasi Berat

Modifikasi yang membutuhkan waktu yang lama dan mempunyai tingkat kerumitan yang tinggi. Seperti modifikasi mesin, modifikasi mobil dan pemotongan rangka/*chasis* dan lain-lain.

Modifikasi mobil secara garis besar terbagi menjadi 3 jenis, yaitu:

### 1. Modifikasi *Interior*



Gambar 1. Modifikasi *interior* mobil

Modifikasi *interior* adalah perubahan yang dilakukan pada bagian dalam kabin mobil. Modifikasi yang biasa dilakukan adalah perubahan pada bagian *steer*, *seat*, *door trim* dan *audio*.

### 2. Modifikasi Eksterior



Gambar 2. Modifikasi *Exterior*

Modifikasi eksterior adalah modifikasi yang dilakukan pada bagian luar mobil. Jenis modifikasi ini banyak dilakukan karena lebih banyak variasi dan dapat langsung dilihat hasil desainnya oleh orang lain. Modifikasi yang biasa dilakukan pada bagian luar mobil adalah perubahan *bumper*, *side skirt*, *velg*, *muffler*, *cat* mobil, pemasangan *sunroof*, *spoiler* dan lain-lain.

### 3. Modifikasi Mesin



Gambar 3. Modifikasi Mesin

Modifikasi pada bagian mesin mobil bertujuan untuk merubah tampilan dan meningkatkan performa mobil. Modifikasi yang dilakukan biasanya adalah perubahan pada system ECU (*Electric Control Unit*), penambahan turbo dan pemasangan NOS (*Nitro Oxyde System*).

#### 2.2.3 Aliran-aliran Modifikasi Mobil

Berbagai macam aliran modifikasi yang ada, antara lain:

1. JDM (*Japan Domestic Market*)

Aliran modifikasi ini merupakan aliran yang semua bagian komponen mobil menggunakan *parts* asli yang berasal dari Jepang, bukan replika dan tidak diedarkan di Indonesia.

2. USDM (*United State Domestic Market*)

Sesuai dengan namanya aliran ini berasal dari Amerika. Aliran ini sama seperti JDM, tetapi harus menggunakan *parts* asli dari Amerika. Aliran USDM berciri khas memiliki *bumper* lebih besar dibanding aliran JDM yang berfungsi untuk menahan benturan.

3. DUB

DUB merupakan aliran yang mengutamakan prestise para pemilik mobil dan kemewahan dari mobil tersebut. Cirri khas dari DUB adalah mobil

memakali *velg* berukuran 20-26 inci berlapis krom. Cat yang wajib diaplikasikan adalah cat dengan warna terang dan *wetlook*, sering kali menggunakan warna hitam dan putih dikarenakan identik dengan kemewahan. *Interior* mobil dilapisi oleh kulit asli dan dari segi *sound system* aliran DUB berkewajiban menganut SPL (*Sound Pressure Level*).

#### 4. VIP

Aliran VIP mempunyai cirri khas perubahan *exterior* yang tidak terlalu ekstrim dengan pemasangan *body kit* yang *simple*, *velg* berukuran besar di atas 19 inci dan mempunyai *offset* negatif (jarak antara bibir *velg* dan penampang *velg* yang lebih masuk ke dalam). Bagian *interior* dibuat menjadi bersih, rapi dan *elegant*. *Sound Quality* (SQ) adalah kewajiban *sound system* yang harus dianut aliran VIP.

#### 5. Retro

Aliran retro adalah aliran yang mengembalikan kondisi mobil seperti pada awal mobil tersebut diproduksi, aliran ini mengutamakan orisinalitas komponen mobil tersebut. Aliran modifikasi ini tidak sedikit menghabiskan banyak uang karena komponen-komponen asli mobil yang sudah langka di pasaran. Aliran retro sesuai dengan namanya lebih didominasi oleh mobil-mobil klasik.

#### 6. Hellflush

Aliran Hellflush adalah aliran yang *aggressive fitment* dan *slammed ride*, yaitu modifikasi diutamakan di bagian kaki-kaki, khususnya *velg* dengan lebar dan *offset* yang ekstrim tetapi bisa terlihat pas di di ruang ban dengan *stance* (derajat kemiringan ban) seminimal mungkin serta jarak *ground*

*clereance* mobil dan tanah harus rendah.

#### 7. *Street Racing*

Aliran *Street Racing* merupakan aliran dimana mobil terlihat seperti mobil balap mengutamakan tampilan, tetapi masih bisa digunakan sehari-hari. Untuk sektor *exterior*, yang dimodifikasi adalah bagian *bumper* yang telah ditempel dengan *bodykit* ala *racing* dengan penambahan *wing* belakang. kemudian cat mobil yang "*eye catching*" dengan penambahan stiker dari merek *racing*. Kemudian memakai *velg* dengan model *racing*, tidak lupa bagian rem seperti piringan cakram dan kaliper diganti untuk menambah kesan *racing*. Bagian *interior*, jok *racing* adalah keharusan untuk mengaplikasi aliran ini, tidak lupa seperti stir dan indikator tambahan. Pada sektor mesin, mesin dapat di*upgrade* melalui *porting polish* ataupun dengan penambahan NOS (*Nitro Oxyde System*) dan turbo.

#### 8. *Stance*

*Stance* berarti sikap, cara berdiri, pendirian dan sudut. Tetapi menurut dunia modifikasi, *stance* adalah cara berdiri mobil yang tetap proporsional meskipun jarak antara ban dan *velg* dengan *fender* yang sangat dekat.

#### 9. ALTO (*All Terrain Off-road*)

Aliran modifikasi ALTO mewajibkan mobil untuk meninggikan *ground clereance* layaknya mobil *offroad*. Aliran modifikasi ini bertujuan untuk memberikan kesan gagah. Secara fungsional, mobil dengan aliran modifikasi ALTO lebih mudah melewati jalan yang tidak rata, berlubang dan banjir.

#### 2.2.4 Modifikasi Mobil Sebagai Pembentuk Identitas

Menurut Marcia (Satrock, 2003:4) pembentukan identitas diawali oleh munculnya ketertarikan (*attachment*), perkembangan suatu pemikiran mengenai diri dan pemikiran mengenai hidup di masa tua. Sedangkan Erickson mengatakan bahwa hal yang paling utama dalam perkembangan identitas adalah eksperimentasi kepribadian dan peran. Erikson yakin bahwa individu akan mengalami sejumlah pilihan dan titik tertentu. Individu mencoba peran dan kepribadian yang berbeda-beda sebelum akhirnya individu tersebut mencapai pemikiran diri yang stabil (Erickson, 1989:15).

Menurut Marcia terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi proses pembentukan identitas seseorang, yaitu:

1. Tingkat identifikasi dengan orang tua sebelum dan selama masa remaja.
2. Gaya pengasuhan orang tua.
3. Adanya figur yang menjadi model.
4. Harapan sosial tentang pilihan identitas yang terdapat dalam keluarga, sekolah dan teman sebaya.
5. Tingkat keterbukaan individu terhadap berbagai alternatif identitas.
6. Tingkat kepribadian pada masa *pra-adolescence* yang memberikan sebuah landasan yang cocok untuk mengatasi identitas.

Erickson (1989:15) juga menyebutkan bahwa pembentukan identitas diri juga memerlukan dua elemen penting, yaitu eksplorasi (krisis) dan komitmen. Istilah “eksplorasi” menunjuk pada suatu masa dimana seseorang berusaha menjelajahi

berbagai alternatif tertentu dan memberikan perhatian yang besar terhadap keyakinan dan nilai-nilai yang diperlukan dalam pemilihan alternatif tersebut. Sedangkan “komitmen” menunjuk pada usaha membuat keputusan mengenai pekerjaan atau ideologi, serta menentukan berbagai strategi untuk merealisasikan keputusan tersebut. Berdasarkan dua elemen di atas, maka dalam pembentukan identitas, seorang individu akan mengalami suatu krisis identitas untuk menuju pada suatu komitmen yang merupakan keputusan akan masa depan yang akan dijalani.

Salah satu cara yang dilakukan dalam proses pembentukan identitas yang akan dibahas di penelitian ini adalah modifikasi mobil. Melalui modifikasi mobil para modifikator dapat menyampaikan pesan yang ingin disampaikannya kepada orang lain. Dalam proses penyampaian pesan tersebut, para modifikator menampilkan berbagai simbol yang terkandung di dalam modifikasi mobil yang dilakukannya. Berdasarkan hal tersebut maka simbol-simbol di dalam modifikasi mobil dapat dikaitkan dengan teori interaksi simbolik. Teori interaksi simbolik adalah proses pertukaran makna antara individu satu dengan yang lainnya dengan menggunakan simbol. George Herbert Mead adalah tokoh yang paling populer sebagai peletak dasar pemikiran dalam teori tersebut dan mengembangkannya dari tahun 1920an hingga 1930an saat ia menjadi professor filsafat di Universitas Chicago. Penyebaran dan pengembangan teori Mead berlangsung melalui interpretasi dan penjabaran lebih lanjut dilakukan para mahasiswa dan pengikutnya, salah satunya adalah Herbert Blummer yang menciptakan istilah interaksi simbolik pada tahun 1937 dan mempopulerkannya di komunitas akademik.

Secara ringkas menurut Blummer interaksionisme simbolik didasarkan pada premis berikut:

1. Pertama, individu merespons suatu situasi simbolik. Mereka merespons lingkungan, termasuk objek fisik (benda) dan objek sosial (perilaku manusia) berdasarkan makna yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka.
2. Kedua, makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melekat pada objek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa. Negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu menamai segala sesuatu, bukan hanya objek fisik, tindakan, atau peristiwa, melainkan juga gagasan yang abstrak.
3. Ketiga, makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu. Sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial. Perubahan interpretasi mulai dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri

## **2.3 Tinjauan Tentang Identitas Diri**

### **2.3.1 Pengertian Identitas**

Identitas dilihat dari segi bahasa berasal dari bahasa Inggris yaitu *identity* yang dapat diartikan sebagai ciri-ciri, tanda-tanda atau jati diri. Ciri-ciri adalah sesuatu yang menandai satu orang atau benda. Ciri-ciri terbagi menjadi ciri-ciri fisik (warna kulit, mata, kulit dan lain-lain) dan ciri-ciri non fisik (gaya bicara, gaya berpakaian dan lain-lain).

Identitas dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu:<sup>4</sup>

1. Identitas Individu

Identitas atau jati diri yang dimiliki seseorang yang ia dapat sejak ia lahir maupun melalui proses interaksi dengan yang lain. Jumlah identitas yang dimiliki seseorang akan berbeda dengan identitas yang dimiliki oleh orang lain.

2. Identitas Kolektif

Identitas yang dimiliki oleh anggota-anggota kelompok yang mereka bangun melalui interaksi sesama anggotanya dan identitas ini terbentuk untuk kepentingan kelompoknya.

## 2.4 Tinjauan Tentang Komunitas

Komunitas berasal dari bahasa latin *communitas* yang berarti "kesamaan", kemudian dapat diturunkan dari *communis* yang berarti "sama, publik, dibagi oleh semua atau banyak". Komunitas sebagai sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan habitat yang sama. Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Soenarno (2002:9), Definisi komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

Dalam komunitas manusia, individu-individu di dalamnya dapat memiliki

---

<sup>4</sup> [https://www.academia.edu/8436219/Pengertian\\_identitas\\_Identitas](https://www.academia.edu/8436219/Pengertian_identitas_Identitas) diakses pada tanggal 2 November 2015 pada pukul 8.01 WIB

maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, risiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. (Wenger, 2002: 4). Menurut Crow dan Allan, Komunitas dapat terbagi menjadi 2 komponen:

1. Berdasarkan Lokasi atau Tempat Wilayah atau tempat sebuah komunitas dapat dilihat sebagai tempat dimana sekumpulan orang mempunyai sesuatu yang sama secara geografis.
2. Berdasarkan Minat Sekelompok orang yang mendirikan suatu komunitas karena mempunyai ketertarikan dan minat yang sama, misalnya agama, pekerjaan, suku, ras, maupun secara seksual.

Proses pembentukannya bersifat horisontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional (Soenarno, 2002). Kekuatan pengikat suatu komunitas, terutama, adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya, didasarkan atas kesamaan latarbelakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Di samping itu secara fisik suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau wilayah geografis. Masing-masing komunitas, karenanya akan memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapainya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya.

## **2.5 Tinjauan Teoritis**

### **2.5.1 Teori Interaksi simbolik**

Beberapa ilmuwan mempunyai andil sebagai perintis interaksionisme simbolik:

James Mark Baldwin, John Dewey, William I. Thomas, dan George Herbert Mead. Akan tetapi dari semua itu, Mead yang paling populer sebagai peletak dasar teori tersebut. Mead mengembangkan teori interaksi simbolik pada tahun 1920-an dan 1930-an ketika ia menjadi profesor filsafat di Universitas Chicago. Penyebaran dan pengembangan teori Mead berlangsung melalui interpretasi dan penjabaran lebih lanjut yang dilakukan para mahasiswa dan pengikutnya, terutama salah satu mahasiswanya, Herbert Blummer. Justru Blummer-lah yang menciptakan istilah interaksi simbolik pada tahun 1937 dan memopulerkannya di komunitas akademik.

Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna. Interaksi simbolik itu unik, menekankan pada keunggulan tindakan dan interaksi manusia, serta analisisnya terhadap kehidupan sosial. Mead menjelaskan proses ini pada level yang paling sederhana yaitu sebagai percakapan gerakan. Melalui manusia, Mead mengidentifikasi level tertinggi kedua dari interaksi: penggunaan simbol yang signifikan. Walaupun manusia sering merespon secara otomatis dan tanpa berpikir kepada gerakan lain, interaksi manusia diubah oleh kemampuan untuk mengkonstruksi serta menginterpretasikan perilaku dengan menggunakan sistem simbol yang konvensional.

Mead berasumsi bahwa inti dari teori interaksi simbolik adalah teori tentang “diri” (*self*). Mead menggunakan dirinya sebagai objek pengenalan yang disebut *self*. Mead berasumsi bahwa cara manusia mengartikan dunia dan dirinya sendiri

berkaitan dengan masyarakatnya. Mead memandang pikiran (*mind*) dan dirinya (*self*) menjadi bagian dari perilaku manusia, yaitu bagian interaksinya dengan orang lain. Mead mengatakan bahwa pikiran (*mind*) dan aku/diri (*self*) berasal dari masyarakat (*society*) atau proses interaksi. Interaksi inilah yang membuat seorang mengenal dunia dan dirinya sendiri.

Perspektif interaksi simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi mitra interaksi mereka. Selain itu menurut teoretisi interaksi simbolik, kehidupan sosial pada dasarnya adalah “interaksi manusia dengan menggunakan simbol-simbol.” Mereka tertarik pada cara manusia menggunakan simbol-simbol yang merepresentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan sesamanya, dan juga pengaruh yang ditimbulkan penafsiran atas simbol-simbol ini terhadap perilaku pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi sosial. Penganut interaksionisme simbolik berpandangan, perilaku manusia pada dasarnya adalah produk dari interpretasi mereka atas dunia di sekeliling mereka, jadi tidak mengakui bahwa perilaku itu dipelajari atau ditentukan, sebagaimana dianut teori behavioristik atau teori struktural. Alih-alih, perilaku dipilih sebagai hal yang layak dilakukan berdasarkan cara individu mendefinisikan situasi yang ada.

Secara ringkas menurut Blummer interaksionisme simbolik didasarkan pada premis berikut:

1. Pertama, individu merespons suatu situasi simbolik. Mereka merespons lingkungan, termasuk objek fisik (benda) dan objek sosial (perilaku manusia) berdasarkan makna yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka.
2. Kedua, makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melekat pada objek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa. Negosiasi itu dimungkinkan karena manusia mampu menamai segala sesuatu, bukan hanya objek fisik, tindakan, atau peristiwa, melainkan juga gagasan yang abstrak.
3. Ketiga, makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu. Sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial. Perubahan interpretasi mulai dimungkinkan karena individu dapat melakukan proses mental, yakni berkomunikasi dengan dirinya sendiri.

Sementara itu George Ritzer meringkaskan 6 prinsip teori interaksionisme simbolik, yaitu:

1. Manusia membuat keputusan dan bertindak pada situasi yang dihadapinya sesuai dengan pengertian subjektifnya
2. Kehidupan sosial merupakan proses interaksi, kehidupan sosial bukanlah struktur atau bersifat stuktural dan karena itu akan terus berubah
3. Manusia memahami pengalamannya melalui makna dari simbol yang digunakan di lingkungan terdekatnya (*primary group*) dan bahasa merupakan bagian yang sangat penting dalam kehidupan sosial
4. Dunia terdiri dari berbagai objek sosial yang memiliki nama dan makna yang ditentukan secara sosial

5. Manusia mendasarkan tindakannya atas interpretasi mereka, dengan mempertimbangkan dan mendefinisikan objek dan tindakan yang relevan
6. Diri seorang adalah objek signifikan dan sebagaimana objek sosial lainnya diri didefinisikan melalui interaksi sosial dengan orang lain.

Teori Interaksi Simbolik adalah bagaimana individu berkomunikasi dengan yang individu lainnya dengan menggunakan simbol. Penulis menggunakan teori interaksi simbolik dikarenakan adanya suatu interaksi antara subyek penelitian yaitu anggota K.O.G Lampung yang memodifikasi mobil dengan analisis simbolik di dalamnya. Interaksi yang dilakukan oleh anggota K.O.G Lampung melalui sebuah simbolisasi modifikasi yang diminatinya. Hal ini dapat dikaji dengan menggunakan teori Interaksi Simbolik

### **2.5.2 Teori Dramaturgi**

Erving Goffman dalam bukunya yang berjudul "*The Presentational of Self in Everyday Life*" memperkenalkan konsep dramaturgi yang bersifat penampilan teateris. Banyak ahli mengatakan bahwa dramaturginya Goffman ini berada di antara tradisi interaksi simbolik dan fenomenologi (Sukidin, 2002: 103).

Maka sebelum menguraikan teori dramaturgis, perlu kita uraikan terlebih dahulu sekilas tentang inti teori interaksi simbolik. Hal ini didasari bahwa perspektif interaksi simbolik banyak mengilhami teori dramaturgis, di samping perspektif-perspektif yang lain.

Interaksi simbolik sering dikelompokkan ke dalam dua aliran (*school*). Pertama, aliran *Chicago School* yang dimonitori oleh Herbert Blumer, melanjutkan tradisi humanistik yang dimulai oleh George Herbert Mead. Blumer menekankan bahwa studi terhadap manusia tidak bisa dilakukan dengan cara yang sama seperti studi terhadap benda. Blumer dan pengikut-pengikutnya menghindari pendekatan-pendekatan kuantitatif dan ilmiah dalam mempelajari tingkah laku manusia. Lebih jauh lagi tradisi Chicago menganggap orang itu kreatif, inovatif, dan bebas untuk mendefinisikan segala situasi dengan berbagai cara dengan tidak terduga. Kedua Iowa School menggunakan pendekatan yang lebih ilmiah dalam mempelajari interaksi. Manford Kuhn dan Carl Couch percaya bahwa konsep-konsep interaksionis dapat dioperasikan. Tetapi, walaupun Kuhn mengakui adanya proses dalam alam tingkah laku, ia menyatakan bahwa pendekatan struktural objektif lebih efektif daripada metode “lemah” yang digunakan oleh Blumer.

Interaksionisme simbolik mengandung inti dasar pemikiran umum tentang komunikasi dan masyarakat. Jerome Manis dan Bernard Meltzer memisahkan tujuh hal mendasar yang bersifat teoritis dan metodologis dari interaksionisme simbolik, yaitu :

1. Orang-orang dapat mengerti berbagai hal dengan belajar dari pengalaman. Persepsi seseorang selalu diterjemahkan dalam simbol-simbol.
2. Berbagai arti dipelajari melalui interaksi di antara orang-orang. Arti muncul dari adanya pertukaran simbol-simbol dalam kelompok-kelompok sosial.
3. Seluruh struktur dan institusi sosial diciptakan dari adanya interaksi di antara orang-orang.

4. Tingkah laku seseorang tidaklah mutlak ditentukan oleh kejadian-kejadian pada masa lampau saja, tetapi juga dilakukan secara sengaja.
5. Pikiran terdiri dari percakapan internal, yang merefleksikan interaksi yang telah terjadi antara seseorang dengan orang lain.
6. Tingkah laku terbentuk atau tercipta di dalam kelompok sosial selama proses interaksi.
7. Kita tidak dapat memahami pengalaman seorang individu dengan mengamati tingkah lakunya belaka. Pengalaman dan pengertian seseorang akan berbagai hal harus diketahui pula secara pasti.

Dari sekian banyak ahli yang punya andil populer sebagai peletak dasar interaksi simbolik adalah George Herbert Mead yang dikembangkan pada tahun 1920-1930. Kemudian dikembangkan lebih lanjut oleh Herbert Blumer (1937) sebagai mahasiswa Mead dengan menggunakan istilah interaksi simbolik. Esensi interaksi simbolik adalah suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yaitu komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna.

Pada dasarnya interaksi manusia menggunakan simbol-simbol, cara manusia menggunakan simbol, merepresentasikan apa yang mereka maksudkan untuk berkomunikasi dengan sesamanya. Itulah interaksi simbolik dan itu pulalah yang mengilhami perspektif dramaturgis, dimana Erving Goffman sebagai salah satu eksponen interaksionisme simbolik, maka hal tersebut banyak mewarnai pemikiran-pemikiran dramaturgisnya. Pandangan Goffman agaknya harus dipandang sebagai serangkaian tema dengan menggunakan berbagai teori. Ia

memang seorang dramaturgis, tetapi juga memanfaatkan pendekatan interaksi simbolik, fenomenologis Schutzian, formalisme Simmelian, analisis semiotic, dan bahkan fungsionalisme Durkhemian.

Salah satu kontribusi interaksionisme simbolik (Jones) adalah penjabaran berbagai macam pengaruh yang ditimbulkan penafsiran orang lain terhadap identitas atau citra diri individu yang merupakan objek interpretasi. Dalam kaitan ini, perhatian Goffman adalah apa yang ia sebut “ketertiban interaksi” (*interaction order*) yang meliputi struktur, proses, dan produk interaksi sosial. Ketertiban interaksi muncul untuk memenuhi kebutuhan akan pemeliharaan “keutuhan diri.” Seperti ini pemikiran kaum interaksionis umumnya. Inti pemikiran Goffman adalah “diri” (*self*), yang dijabarkan oleh Goffman dengan cara yang unik dan memikat yaitu Teori Diri Ala Goffman (Mulyana, 2004:106).

Kalau kita perhatikan diri kita itu dihadapkan pada tuntutan untuk tidak ragu-ragu melakukan apa yang diharapkan diri kita. Untuk memelihara citra diri yang stabil, orang melakukan “pertunjukan” (*performance*) di hadapan khalayak. Sebagai hasil dari minatnya pada “pertunjukan” itu, Goffman memusatkan perhatian pada dramaturgi atau pandangan atas kehidupan sosial sebagai serangkaian pertunjukan drama yang mirip dengan pertunjukan drama di panggung.

Fokus pendekatan dramaturgis adalah bukan apa yang orang lakukan, bukan apa yang ingin mereka lakukan, atau mengapa mereka melakukan, melainkan

bagaimana mereka melakukannya. Berdasarkan pandangan Kenneth Burke bahwa pemahaman yang layak atas perilaku manusia harus bersandar pada tindakan, dramaturgi menekankan dimensi ekspresif/impresif aktivitas manusia. Burke melihat tindakan sebagai konsep dasar dalam dramatisme. Burke memberikan pengertian yang berbeda antara aksi dan gerakan. Aksi terdiri dari tingkah laku yang disengaja dan mempunyai maksud, gerakan adalah perilaku yang mengandung makna dan tidak bertujuan. Masih menurut Burke bahwa seseorang dapat melambangkan simbol-simbol. Seseorang dapat berbicara tentang ucapan-ucapan atau menulis tentang kata-kata, maka bahasa berfungsi sebagai kendaraan untuk aksi. Karena adanya kebutuhan sosial masyarakat untuk bekerja sama dalam aksi-aksi mereka, bahasapun membentuk perilaku.

Dramaturgi menekankan dimensi ekspresif/impresif aktivitas manusia, yakni bahwa makna kegiatan manusia terdapat dalam cara mereka mengekspresikan diri dalam interaksi dengan orang lain yang juga ekspresif. Oleh karena perilaku manusia bersifat ekspresif inilah maka perilaku manusia bersifat dramatik.

Pendekatan dramaturgis Goffman berintikan pandangan bahwa ketika manusia berinteraksi dengan sesamanya, ia ingin mengelola pesan yang ia harapkan tumbuh pada orang lain terhadapnya. Untuk itu, setiap orang melakukan pertunjukan bagi orang lain. Kaum dramaturgis memandang manusia sebagai aktor-aktor di atas panggung metaforis yang sedang memainkan peran-peran mereka. Burce Gronbeck memberikan sketsa tentang ide dasar dramatisme seperti pada gambar berikut (Littlejohn, 1996:166):

Pengembangan diri sebagai konsep oleh Goffman tidak terlepas dari pengaruh gagasan Cooley tentang the looking glass self. Gagasan diri ala Cooley ini terdiri dari tiga komponen. Pertama, kita mengembangkan bagaimana kita tampil bagi orang lain; kedua, kita membayangkan bagaimana penilaian mereka atas penampilan kita; ketiga, kita mengembangkan sejenis perasaan-diri, seperti kebanggaan atau malu, sebagai akibat membayangkan penilaian orang lain tersebut. Lewat imajinasi, kita mempersepsi dalam pikiran orang lain suatu gambaran tentang penampilan kita, perilaku, tujuan, perbuatan, karakter teman-teman kita dan sebagainya, dan dengan berbagai cara kita terpengaruh olehnya.

Konsep yang digunakan Goffman berasal dari gagasan-gagasan Burke, dengan demikian pendekatan dramaturgis sebagai salah satu varian interaksionisme simbolik yang sering menggunakan konsep “peran sosial” dalam menganalisis interaksi sosial, yang dipinjam dari khasanah teater. Peran adalah ekspektasi yang didefinisikan secara sosial yang dimainkan seseorang suatu situasi untuk memberikan citra tertentu kepada khalayak yang hadir. Bagaimana sang aktor berperilaku bergantung kepada peran sosialnya dalam situasi tertentu. Focus dramaturgis bukan konsep-diri yang dibawa sang aktor dari situasi kesituasi lainnya atau keseluruhan jumlah pengalaman individu, melainkan diri yang tersituasikan secara sosial yang berkembang dan mengatur interaksi-interaksi spesifik. Menurut Goffman diri adalah “suatu hasil kerjasama” (*collaborative manufacture*) yang harus diproduksi baru dalam setiap peristiwa interaksi sosial.

Menurut interaksi simbolik, manusia belajar memainkan berbagai peran dan

mengasumsikan identitas yang relevan dengan peran-peran ini, terlibat dalam kegiatan menunjukkan kepada satu sama lainnya siapa dan apa mereka. Dalam konteks demikian, mereka menandai satu sama lain dan situasi-situasi yang mereka masuki, dan perilaku-perilaku berlangsung dalam konteks identitas sosial, makna dan definisi situasi. Presentasi-diri seperti yang ditunjukkan Goffman, bertujuan memproduksi definisi situasi dan identitas sosial bagi para aktor, dan definisi situasi tersebut mempengaruhi ragam interaksi yang layak dan tidak layak bagi para aktor dalam situasi yang ada.

Goffman mengasumsikan bahwa ketika orang-orang berinteraksi, mereka ingin menyajikan suatu gambaran diri yang akan diterima orang lain. Ia menyebut upaya itu sebagai “pengelolaan pesan” (*impression management*), yaitu teknik-teknik yang digunakan aktor untuk memupuk kesan-kesan tertentu dalam situasi tertentu untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam perspektif dramaturgis, kehidupan ini ibarat teater, interaksi sosial yang mirip dengan pertunjukan di atas panggung, yang menampilkan peran-peran yang dimainkan para aktor. Untuk memainkan peran tersebut, biasanya sang aktor menggunakan bahasa verbal dan menampilkan perilaku nonverbal tertentu serta mengenakan atribut-atribut tertentu, misalnya kendaraan, pakaian dan asesoris lainnya yang sesuai dengan perannya dalam situasi tertentu. Aktor harus memusatkan pikiran agar dia tidak keseleo-lidah, menjaga kendali diri, melakukan gerak-gerik, menjaga nada suara dan mengekspresikan wajah yang sesuai dengan situasi.

Menurut Goffman kehidupan sosial itu dapat dibagi menjadi “wilayah depan” (*front region*) dan “wilayah belakang” (*back region*). Wilayah depan merujuk kepada peristiwa sosial yang menunjukkan bahwa individu bergaya atau menampilkan peran formalnya. Mereka sedang memainkan perannya di atas panggung sandiwara di hadapan khalayak penonton. Sebaliknya wilayah belakang merujuk kepada tempat dan peristiwa yang yang memungkinkannya mempersiapkan perannya di wilayah depan. Wilayah depan ibarat panggung sandiwara bagian depan (*front stage*) yang ditonton khalayak penonton, sedang wilayah belakang ibarat panggung sandiwara bagian belakang (*back stage*) atau kamar rias tempat pemain sandiwara bersantai, mempersiapkan diri, atau berlatih untuk memainkan perannya di panggung depan.

Goffman membagi panggung depan ini menjadi dua bagian: front pribadi (*personal front*) dan setting front pribadi terdiri dari alat-alat yang dianggap khalayak sebagai perlengkapan yang dibawa aktor ke dalam setting, misalnya dokter diharapkan mengenakan jas dokter dengan stetoskop menggantung dilehernya. *Personal front* mencakup bahasa verbal dan bahasa tubuh sang aktor. Misalnya, berbicara sopan, pengucapan istilah-istilah asing, intonasi, postur tubuh, kespresi wajah, pakaian, penampakan usia dan sebagainya. Hingga derajat tertentu semua aspek itu dapat dikendalikan aktor. Ciri yang relatif tetap seperti ciri fisik, termasuk ras dan usia biasanya sulit disembunyikan atau diubah, namun aktor sering memanipulasinya dengan menekankan atau melembutkannya, misalnya menghitamkan kembali rambut yang beruban dengan cat rambut. Sementara itu setting merupakan situasi fisik yang harus ada ketika aktor melakukan

pertunjukan, misalnya seorang dokter bedah memerlukan ruang operasi, seorang sopir taksi memerlukan kendaraan. (Mulyana, 2004:115)

Goffman mengakui bahwa panggung depan mengandung anasir struktural dalam arti bahwa panggung depan cenderung terlembagakan alias mewakili kepentingan kelompok atau organisasi. Sering ketika aktor melaksanakan perannya, peran tersebut telah ditetapkan lembaga tempat dia bernaung. Meskipun berbau struktural, daya tarik pendekatan Goffman terletak pada interaksi. Ia berpendapat bahwa umumnya orang-orang berusaha menyajikan diri mereka yang diidealisasikan dalam pertunjukan mereka di panggung depan, merasa bahwa mereka harus menyembunyikan hal-hal tertentu dalam pertunjukannya. Hal itu disebabkan oleh (Mulyana, 2004:116) :

1. Aktor mungkin ingin menyembunyikan kesenangan-kesenangan tersembunyi (misalnya meminum minuman keras sebelum pertunjukan).
2. Aktor mungkin ingin menyembunyikan kesalahan yang dibuat saat persiapan pertunjukan, langkah-langkah yang diambil untuk memperbaiki kesalahan tersebut (misalnya sopir taksi menyembunyikan fakta bahwa ia mulai salah arah).
3. Aktor mungkin merasa perlu menunjukan hanya produk akhir dan menyembunyikan proses memproduksinya (misal dosen menghabiskan waktu beberapa jam untuk memberi kuliah, namun mereka bertindak seolah-olah telah lama memahami materi kuliah).
4. Aktor mungkin perlu menyembunyikan “kerja kotor” yang dilakukan untuk membuat produk akhir dari khalayak (kerja kotor itu mungkin meliputi tugas-

tugas yang “secara fisik kotor, semi-legal, dan menghinakan”)

Dalam melakukan pertunjukan tertentu, aktor mungkin harus mengabaikan standar lain (misal menyembunyikan hinaan, pelecehan, atau perundangan yang dibuat sehingga pertunjukan dapat berlangsung) (Ritzer, 2004:298).

Aspek lain dari dramaturgi di panggung depan adalah bahwa aktor sering berusaha menyampaikan kesan bahwa mereka punya hubungan khusus atau jarak sosial lebih dekat dengan khalayak daripada jarak sosial yang sebenarnya. Goffman mengakui bahwa orang tidak selamanya ingin menunjukkan peran formalnya dalam panggung depannya. Orang mungkin memainkan suatu perasaan, meskipun ia menggan akan peran tersebut, atau menunjukkan keengganannya untuk memainkannya padahal ia senang bukan kepalang akan peran tersebut. Akan tetapi menurut Goffman, ketika orang melakukan hal semacam itu, mereka tidak bermaksud membebaskan diri sama sekali dari peran sosial atau identitas mereka yang formal itu, namun karena ada perasaan sosial dan identitas lain yang menguntungkan mereka.

Fokus perhatian Goffman sebenarnya bukan hanya individu, tetapi juga kelompok atau apa yang ia sebut tim. Selain membawakan peran dan karakter secara individu, aktor-aktor sosial juga berusaha mengelola kesan orang lain terhadap kelompoknya, baik itu keluarga, tempat bekerja, parati politik, atau organisasi lain yang mereka wakili. Semua anggota itu oleh Goffman disebut “tim pertunjukan” (*performance team*) yang mendramatisasikan suatu aktivitas. Kerjasama tim sering

dilakukan oleh para anggota dalam menciptakan dan menjaga penampilan dalam wilayah depan. Mereka harus mempersiapkan perlengkapan pertunjukan dengan matang dan jalannya pertunjukan, memainkan pemain inti yang layak, melakukan pertunjukan secermat dan seefisien mungkin, dan kalau perlu juga memilih khalayak yang sesuai. Setiap anggota saling mendukung dan bila perlu memberi arahan lewat isyarat nonverbal, seperti isyarat dengan tangan atau isyarat mata, agar pertunjukan berjalan mulus. (Mulyana, 2004:123)

Goffman menekankan bahwa pertunjukan yang dibawakan suatu tim sangat bergantung pada kesetiaan setiap anggotanya. Setiap anggota tim memegang rahasia tersembunyi bagi khalayak yang memungkinkan kewibawaan tim tetap terjaga. Dalam kerangka yang lebih luas, sebenarnya khalayak juga dapat dianggap sebagai bagian dari tim pertunjukan. Artinya agar pertunjukan sukses, khalayak juga harus berpartisipasi untuk menjaga agar pertunjukan secara keseluruhan berjalan lancar.

Dalam perspektif Goffman unsur penting lainnya adalah pandangan bahwa interaksi mirip dengan upacara keagamaan yang sarat dengan berbagai ritual, aspek-aspek “remeh” dalam perilaku yang sering luput dari perhatian orang merupakan bukti-bukti penting, seperti kontak mata antara orang-orang yang tidak saling mengenal ditempat umum. Bagi Goffman, perilaku orang-orang yang terlibat dalam interaksi yang sepiintas tampak otomatis itu menunjukkan pola-pola tertentu yang fungsional. Perilaku saling melirik satu sama lain untuk kemudian berpaling lagi kearah lain menunjukkan bahwa orang-orang yang tidak saling

mengenal itu menaruh kepercayaan untuk tidak saling mengganggu. (Mulyana, 2004: 126)

Bagi Goffman, tampaknya hamper tidak ada isyarat nonverbal yang kosong dari makna. Isyarat yang tampak sepelepun, seperti “berpaling ke arah lain,” atau “menjaga jarak” dengan orang asing yang dimaksudkan untuk menjaga privasi orang adalah ritual antarpribadi atau dalam istilah Goffman menghargai diri yang “keramat” (“*sacred*” *self*), bukan sekedar adat kebiasaan. Tindakan-tindakan tersebut menandakan keterlibatan sang aktor dan hubungan yang terbina dengan orang lain, juga menunjukkan bahwa sang aktor layak atau berharga sebagai manusia. Maka penghargaan atas diri yang keramat ini dibalas dengan tindakan serupa, sehingga berlangsunglah upacara kecil tersebut.

### **2.5.3 Teori Identitas**

Teori Identitas dikemukakan oleh Sheldon Stryker (1980). Teori ini memusatkan perhatiannya pada hubungan saling mempengaruhi di antara individu dengan struktur sosial yang lebih besar lagi (masyarakat). Individu dan masyarakat dipandang sebagai dua sisi dari satu mata uang. Seseorang dibentuk oleh interaksi, namun struktur sosial membentuk interaksi. Dalam hal ini Stryker tampaknya setuju dengan perspektif struktural, khususnya teori peran. Namun dia juga memberikan kritik terhadap teori peran yang menurutnya terlampau tidak peka terhadap kreativitas individu.<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> <http://konsultasikehidupan.wordpress.com/2009/05/12/teori-identitas-identity-theory/> diakses pada tanggal 9/8/2015 pada pukul 2.51 WIB.

Teori Stryker mengkombinasikan konsep peran (dari teori peran) dan konsep diri/*self* (dari teori interaksi simbolik). Bagi setiap peran yang kita tampilkan dalam berinteraksi dengan orang lain, kita mempunyai definisi tentang diri kita sendiri yang berbeda dengan diri orang lain, yang oleh Stryker dinamakan “identitas”. Jika kita memiliki banyak peran, maka kita memiliki banyak identitas. Perilaku kita dalam suatu bentuk interaksi, dipengaruhi oleh harapan peran dan identitas diri kita, begitu juga perilaku pihak yang berinteraksi dengan kita.

Intinya, teori interaksi simbolik dan identitas mendudukan individu sebagai pihak yang aktif dalam menetapkan perilakunya dan membangun harapan-harapan sosial. Perspektif interaksionis tidak menyangkal adanya pengaruh struktur sosial, namun jika hanya struktur sosial saja yang dilihat untuk menjelaskan perilaku sosial, maka hak tersebut kurang memadai.

Identitas sendiri ada dua yaitu: Identitas manifes atau identitas nyata yaitu identitas yang disadari dan diakui oleh seluruh masyarakat, sebagai contoh identitas diri yang terbentuk karena jenis kelamin yaitu pria dan wanita. Identitas laten atau identitas terselubung yaitu identitas yang tidak disadari atau bahkan tidak dikehendaki atau jika diikuti dianggap sebagai hasil sampingan dan biasanya tidak dapat diramalkan bahkan oleh diri sendiri, contohnya orang yang rajin melakukan ibadah secara tidak sadar membentuk identitas dirinya sebagai orang yang berperilaku baik.

Becker (1963) mengatakan bahwa identitas menuntut upaya mengidentifikasi atau member label orang lain sebagai ‘*outsider*’. Stone (1962) mengatakan bahwa identitas tersebut meliputi upaya mengungkapkan dan menempatkan individu-individu dengan menggunakan isyarat-isyarat nonverbal seperti pakaian dan penampilan. Belakangan, beberapa pakar menyoroiti identitas dalam kaitannya dengan mengkonstruksi dan menuturkan cerita tentang diri. (Mulyana, 2008:221)

## **2.6 Tinjauan Konseptual**

### **2.6.1 Modifikasi Mobil**

Modifikasi mobil adalah cara menambahkan, merubah atau mengganti bagian-bagian mobil yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya. Modifikasi mobil dapat dilakukan sebagian atau secara menyeluruh terhadap bagian dari mobil yang akan dilakukan modifikasi. Modifikasi mobil disesuaikan dengan keinginan pemilik mobil.<sup>6</sup>

### **2.6.2 Pembentukan Identitas Diri**

Identitas diri tidak ada secara langsung dalam diri seseorang. Identitas diri seseorang mengalami fase pembentukan terlebih dahulu yang terangkum dalam suatu proses di dalamnya. Proses yang membentuk identitas diri seseorang juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik eksternal maupun internal dari individu tersebut. Marcia (1993) menyatakan bahwa pembentukan identitas diri merupakan:

*“Identity formation involves a synthesis of childhood skills, beliefs, and identification into a more a less coherent, unique whole that provides the young*

---

<sup>6</sup> [www.otosiana.com](http://www.otosiana.com) diakses pada tanggal 10 April 2016 pada pukul 00.27 WIB

*adult with both a sense of continuity with the past and a direction for the future”*

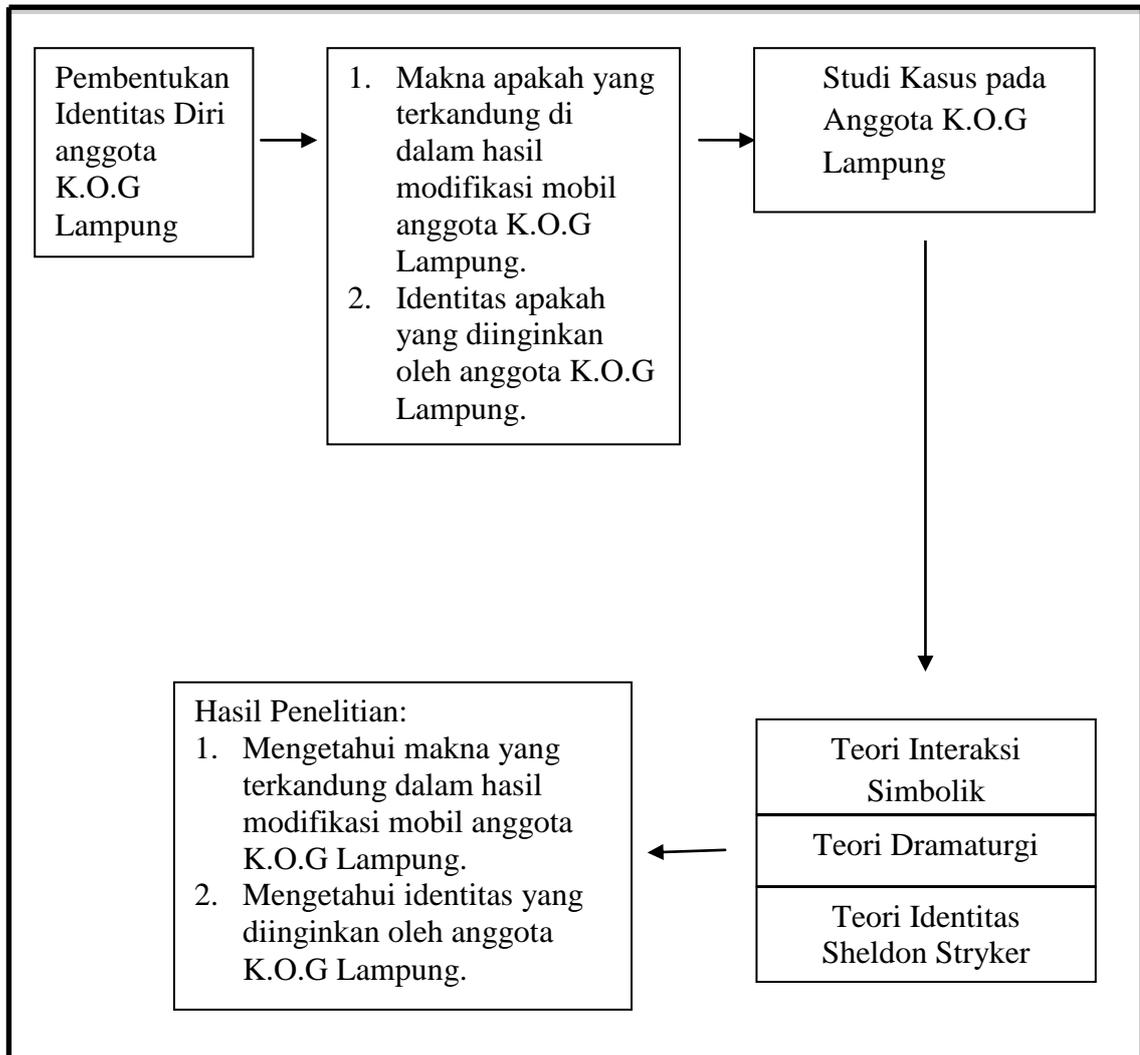
Dari definisi di atas dapat dikatakan bahwasanya pembentukan identitas diri adalah suatu proses yang berupa pengkombinasian dari pengalaman, kepercayaan dan identifikasi sejak masa kanak-kanak yang pada masa dewasa memberikan perasaan keterkaitan dengan masa lalu maupun arah bagi masa depan. Pembentukan identitas diri sangat bergantung dengan apa yang didapatkan dan dihadapi pada masa kanak-kanak seseorang.

## **2.7 Kerangka Pemikiran**

Komunikasi memiliki peranan penting dalam hubungan antar manusia yang pada hubungan tersebut terdapat saling pengertian, hubungan timbal balik dan saling membutuhkan, sehingga menjadi hal yang utama dalam kehidupan manusia. Dalam pelaksanaan komunikasi tersebut terdapat berbagai teori komunikasi yang dapat digunakan. Salah satu teori yang sudah lama digunakan sampai saat ini masih digunakan adalah jenis komunikasi identitas, dimana komunikasi identitas adalah berkomunikasi dengan simbol tanpa verbal. Di dalam proses komunikasi tersebut terdapat motivasi untuk melakukan modifikasi mobil, identitas yang diinginkan oleh pelaku modifikasi mobil dan di dalam hasil modifikasi mobil tersebut terdapat berbagai makna yang ingin disampaikan oleh pelaku modifikasi mobil khususnya anggota K.O.G Lampung sebagai komunikator.

### Bagan 1 Kerangka Pikir

Agar lebih jelas dapat dilihat dengan bagan kerangka pikir di bawah ini:



## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Paradigma Penelitian**

Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma tertanam kuat dalam sosialisasi para penganut dan praktisinya. Paradigma menunjukkan pada mereka apa yang penting, absah, dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, menunjukkan kepada praktisinya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang (Mulyana, 2003)

Paradigma yang digunakan di dalam penelitian ini adalah paradigma konstuktivis. Paradigma konstruktivis digunakan karena paradigma ini merupakan antitesis dari paham yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas atau ilmu pengetahuan. Paradigma ini memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap *socially meaningful action* melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap perilaku sosial yang bersangkutan menciptakan dan memelihara atau mengelola dunia sosial mereka (Hidayat, 2003)

Menurut Patton (1978), para peneliti konstruktivis mempelajari beragam realita yang terkonstruksi oleh individu dan implikasi dari konstruksi tersebut bagi kehidupan mereka dengan yang lain. Dalam konstruktivis, setiap individu memiliki pengalaman yang unik. Dengan demikian, penelitian dengan strategi seperti ini menyarankan bahwa setiap cara yang diambil individu dalam memandang dunia adalah valid, dan perlu adanya rasa menghargai atas pandangan tersebut. Paradigma konstruktivis memiliki beberapa kriteria yang membedakannya dengan paradigma lainnya, yaitu ontologi, epistemologi, dan metodologi. Level ontologi, paradigma konstruktivis melihat kenyataan sebagai hal yang ada tetapi realitas bersifat majemuk, dan maknanya berbeda bagi tiap orang. Dalam epistemologi, peneliti menggunakan pendekatan subjektif karena dengan cara itu bisa menjabarkan pengkonstruksian makna oleh individu. Dalam metodologi, paradigma ini menggunakan berbagai macam jenis pengkonstruksian dan menggabungkannya dalam sebuah konsensus.

Proses ini melibatkan dua aspek: hermeunetik dan dialetik. Hermeunetik merupakan aktivitas dalam merangkai teks – percakapan, tulisan atau gambar. Sedangkan dialetik adalah penggunaan dialog sebagai pendekatan agar subyek yang diteliti dapat ditelaah pemikirannya dan membandingkannya dengan cara berpikiri peneliti. Dengan begitu, harmonitas komunikasi dan interaksi dapat dicapai dengan maksimal (Hidayat, 2003)

Dalam penelitian ini, paradigma konstruktivis digunakan untuk melihat fenomena modifikasi mobil sebagai pembentukan identitas bagi anggota klub mobil K.O.G Lampung.

### **3.2 Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif yang memungkinkan seorang peneliti untuk menginterpretasikan dan menjelaskan suatu fenomena secara holistik dengan menggunakan kata-kata, tanpa harus bergantung pada sebuah angka. Menurut Bodgan dan Taylor (1975) yang dikutip oleh Lexy J. Moelong, metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan (Moleong, 2011)

Pendekatan kualitatif menekankan pada makna, penalaran, definisi suatu situasi tertentu (dalam konteks tertentu), lebih banyak meneliti hal-hal yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan kualitatif, lebih lanjut mementingkan proses dibandingkan dengan hasil akhir. Oleh karena itu urutan-urutan kegiatan dapat berubah sewaktu-waktu tergantung pada kondisi dan banyaknya gejala-gejala yang ditemukan. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh). Berikut ciri-ciri penelitian kualitatif:

1. Penelitian kualitatif melakukan penelitian pada latar alamiah atau pada konteks dari suatu keutuhan.
  2. Peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpul data utama. Karenanya dalam penelitian ini, peneliti sendiri yang melakukan wawancara dengan informan. Pengetikan dan analisis data pun peneliti lakukan sendiri karena penelitilah yang paling mengerti konteks pengumpulan data saat wawancara berlangsung.
  3. Analisis data dilakukan secara induktif, yakni dengan mengumpulkan fakta-fakta yang ada di lapangan untuk kemudian menarik kesimpulan dari fakta-fakta yang ada. Analisis data pun dilakukan secara induktif, seiring dengan perkembangan tahap penelitian.
  4. Data yang dikumpulkan deskriptif berupa kata-kata, karenanya laporan penelitian akan berisi dengan kutipan-kutipan hasil wawancara untuk memberi gambaran penyajian laporan. Data berasal dari hasil wawancara, catatan lapangan dan buku harian yang ditulis oleh informan. Dalam wawancara, peneliti selalu bertanya 'mengapa' guna mempertajam jawaban wawancara yang diberikan informan.
  5. Desain penelitian bersifat sementara yang dalam proses penyusunannya terus menerus mengalami perubahan berkaitan dengan fakta-fakta baru yang muncul di lapangan yang tidak diperkirakan sebelumnya sehingga menuntut adanya perubahan dalam desain penelitian. Misalnya munculnya suatu fakta baru di lapangan yang menuntut teori yang digunakan.
- (Moleong, 2011)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini diharapkan dapat menjelaskan dan menginterpretasikan fenomena modifikasi mobil sebagai pembentukan identitas anggota K.O.G Lampung yang didapatkan dari kata-kata hasil wawancara mendalam dengan informan penelitian dan hasil observasi.

### **3.3 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Studi kasus adalah salah satu metode penelitian dalam ilmu sosial. Dalam riset yang menggunakan metode ini, dilakukan pemeriksaan longitudinal yang mendalam terhadap suatu keadaan atau kejadian yang disebut sebagai kasus dengan menggunakan cara-cara yang sistematis dalam melakukan pengamatan, pengumpulan data, analisis informasi dan pelaporan hasilnya. Sebagai hasilnya, akan diperoleh pemahaman yang mendalam tentang mengapa sesuatu terjadi dan dapat menjadi dasar bagi riset selanjutnya. Studi kasus dapat digunakan untuk menghasilkan dan menguji hipotesis.

Seperti halnya pada tujuan penelitian lain pada umumnya, pada dasarnya peneliti yang menggunakan metode penelitian studi kasus bertujuan untuk memahami obyek yang ditelitinya. Meskipun demikian, berbeda dengan penelitian yang lain, penelitian studi kasus bertujuan secara khusus menjelaskan dan memahami obyek yang ditelitinya secara khusus sebagai suatu 'kasus'. Menurut Yin (2011) studi kasus adalah suatu inkuiri empiris yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata, bilamana batas-batas antara fenomena dan konteks tidak tampak secara tegas atau jelas dan menggunakan berbagai sumber atau multisumber

bukti. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mempertahankan karakteristik holistik dan bermakna dari peristiwa-peristiwa kehidupan nyata seperti siklus kehidupan seseorang, proses-proses organisasional dan manajerial, perubahan lingkungan sosial, hubungan-hubungan internasional dan kematangan industri-industri.

Penelitian studi kasus dapat dibedakan menjadi tiga tipe, masing-masing adalah tipe eksplanatoris, yaitu untuk menjelaskan hubungan kausal dalam konteks kehidupan nyata. Tipe eksploratoris, yaitu digunakan untuk mengeksplorasi suatu situasi yang tidak dapat dievaluasi secara intensi atau berdasarkan *single point* saja dan tipe berikutnya adalah deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan fenomena yang terjadi pada kehidupan nyata. Studi kasus dikehendaki untuk melacak peristiwa-peristiwa kontemporer, bila peristiwa-peristiwa yang bersangkutan tak dapat dimanipulasi. Karena itu studi kasus mendasarkan diri pada teknik-teknik yang lazim digunakan pada strategi historis seperti peneliti sangat bergantung pada dokumen-dokumen primer, dokumen sekunder, peralatan-peralatan budaya dan fisik sebagai bukti tetapi kemudian menambahkan dua sumber bukti yang biasanya tidak dimiliki oleh penelitian historis yakni observasi dan wawancara sistematis. Dengan demikian kekuatan unik dari studi kasus adalah kemampuannya untuk berhubungan sepenuhnya dengan berbagai jenis bukti, selebihnya dalam beberapa situasi seperti observasi partisipan, manipulasi informasi juga dapat terjadi.

Dalam melakukan penelitian studi kasus diperlukan juga desain penelitian. Menurut Nachmias dan Nachmias (1976), desain penelitian adalah suatu rencana yang membimbing peneliti dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi observasi. Dalam hal ini desain penelitian merupakan suatu model pembuktian logis yang memungkinkan peneliti untuk mengambil inferensi mengenai hubungan kausal antar variabel di dalam suatu penelitian. Desain penelitian tersebut juga menentukan ranah kemungkinan generalisasi, yaitu apakah interpretasi yang dicapai dapat digeneralisasikan terhadap suatu populasi yang lebih besar atau situasi-situasi yang berbeda (Yin, 2011). Dapat disimpulkan bahwa desain penelitian mengarahkan peneliti pada sebuah prosedur atau langkah-langkah yang menjadi acuan sebuah penelitian sehingga peneliti tidak mengalami jalan buntu dalam melaksanakan penelitian.<sup>6</sup>

### **3.4 Sifat Penelitian**

Penelitian ini bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu (Kriyantono, 2006). Menurut Whitney (1960) seperti yang dikutip oleh Jalaludin Rakhmat (2005) mengatakan bahwa penelitian deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Tujuan dari penelitian yang bersifat deskriptif adalah untuk memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta, sifat, dan hubungan fenomena-fenomena yang diteliti. Penelitian deskriptif ditujukan untuk mengumpulkan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala-gejala yang ada,

---

<sup>6</sup> <http://js-patalatu.blog.ugm.ac.id/2012/05/20/dua-jenis-metode-penelitian-kualitatif/> diakses pada tanggal 5 April 2016 pukul 01.24 WIB

mengidentifikasi masalah atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, membuat perbandingan atau evaluasi, menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang.

Penelitian deskriptif timbul karena suatu peristiwa yang menarik perhatian peneliti, tetapi belum ada kerangka teoritis untuk menjelaskannya. Penelitian deskriptif bukan saja menjabarkan (analitis) tetapi juga memadukan (sintesis), bukan saja melakukan klarifikasi tetapi juga mengorganisir data atau temuan. Dengan sifat penelitian deskriptif, penelitian ini diharapkan bisa mendapatkan deskripsi tentang modifikasi mobil sebagai pembentukan identitas anggota K.O.G Lampung.

### **3.5 Unit Analisis Data**

Unit data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Sumber data primer terdiri dari:

1. Hasil wawancara dengan informan penelitian yaitu anggota K.O.G Lampung yang melakukan modifikasi mobil dan secara aktif ikutserta dala kegiatan organisasi ini.
2. Hasil observasi yang didapat dengan melakukan pengamatan langsung tentang modifikasi mobil sebagai pembentukan identitas anggota K.O.G Lampung.

Sumber data sekunder terdiri dari:

1. Sumber tertulis yang dapat dibagi atas sumber buku, majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi dan dokumen resmi.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Ada dua jenis data yang penulis butuhkan dalam penelitian ini, yaitu data primer dan data sekunder.

#### **1. Data primer**

Data primer adalah kata-kata dan tindakan informan yang diamati atau diwawancarai yang didapat melalui catatan tertulis atau melalui rekaman suara/video, pengambilan foto atau film. Alat yang digunakan untuk mendapatkan data primer adalah :

##### **1. Wawancara mendalam (*indepth interview*)**

Wawancara mendalam adalah suatu cara mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan mendalam. Wawancara ini dilakukan dengan frekuensi tinggi (berulang-ulang) secara intensif. (Kriyantono, 2008)

##### **2. Observasi**

Menurut Rachmat Kriyantono observasi diartikan sebagai kegiatan mengamati secara langsung-tanpa mediator-sesuatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut. Kegiatan observasi meliputi melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain

yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Pada tahap awal observasi dilakukan secara umum, peneliti mengumpulkan data atau informasi sebanyak mungkin. Tahap selanjutnya, peneliti harus melakukan observasi yang terfokus, yaitu mulai menyempitkan data atau informasi yang diperlukan sehingga peneliti dapat menemukan pola-pola perilaku dan hubungan yang terus menerus terjadi (Kriyantono, 2008)

## 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan bahan tambahan yang berasal dari sumber tertulis dapat dibagi atas sumber buku, majalah ilmiah, sumber dari arsip, dokumen pribadi dan dokumen resmi.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Analisis data kualitatif menurut Bogdan & Biklen (1982) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensistesisikannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang diceritakan kepada orang lain (Bogdan & Biklen dalam Moleong, 2011)

Proses analisis data kualitatif dilakukan dengan tahap sebagai berikut:

#### 1. Reduksi Data

Merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, mengabstrakkan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-

catatan tertulis di lapangan. Dimana setelah peneliti memperoleh data, harus lebih dulu dikaji kelayakannya dengan memilih data mana yang benar-benar dibutuhkan dalam penelitian ini.

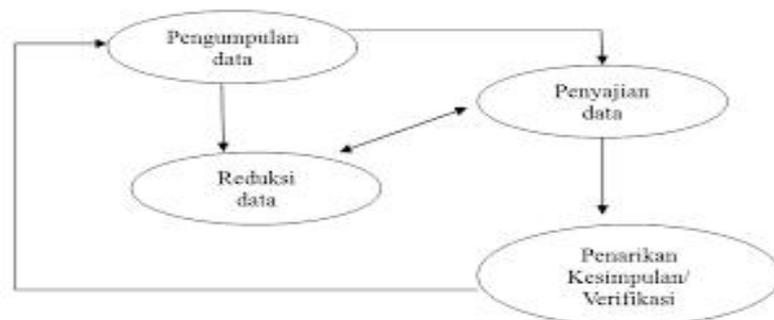
## 2. Penyajian Data

Penyajian data dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang disesuaikan dan diklarifikasi untuk mempermudah peneliti dan menguasai data dan tidak terbenam dalam setumpuk data.

## 3. Verifikasi (Menarik Kesimpulan)

Kesimpulan selama penelitian berlangsung makna-makna yang muncul dari data yang diuji kebenarannya, kekokohnya dan kecocokannya sehingga diperoleh kesimpulan yang jelas kebenaran dan kegunaannya.

Berikut ini adalah skema dari teknik analisis data:



Bagan 2 teknik analisi data

### 3.8 Teknik Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data yang digunakan adalah triangulasi data. Triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan data yang menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi atau juga

dengan mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda.

Menurut Dwidjowinoto (2002) dalam Kriyantono (2008), ada beberapa macam triangulasi data, yaitu :

1. Triangulasi Sumber

Membandingkan atau mengecek ulang derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dari sumber yang berbeda. Misalnya membandingkan hasil pengamatan dengan hasil wawancara.

2. Triangulasi Waktu

Berkaitan dengan perubahan suatu proses dan perilaku manusia, karena perilaku manusia dapat berubah setiap waktu. Karena itu periset perlu mengadakan observasi tidak hanya satu kali.

3. Triangulasi Teori

Memanfaatkan dua atau lebih teori untuk diadu atau dipadu. Untuk itu diperlukan rancangan riset, pengumpulan data, dan analisis data yang lengkap supaya hasilnya komprehensif.

4. Triangulasi Metode

Usaha mengecek keabsahan data atau keabsahan temuan riset. Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan yang sama.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data sumber. Peneliti harus membandingkan data yang diperoleh di lapangan dengan data yang lain

yang masih berkaitan dengan berbagai sumber, metode, atau teori. Seperti misalnya membandingkan kebenaran hasil wawancara dengan mengamati kenyataan yang terjadi di lapangan.

### **3.9 Penentuan Informan**

Teknik pemilihan informan adalah teknik sampling purposif (*purposive sampling*). Teknik ini mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria kriteria tertentu yang dibuat periset berdasarkan tujuan riset. Sedangkan orang-orang dalam populasi yang tidak sesuai dengan kriteria tersebut tidak dijadikan sampel (Kriyantono, 2008)

Menurut Spradley dalam Moleong, informan harus memiliki beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan, yaitu:

1. Subjek yang telah lama intensif menyatu dengan suatu kegiatan atau medan aktivitas yang menjadi sasaran atau perhatian penelitian dan ini biasanya ditandai oleh kemampuan memberikan informasi diluar kepala tentang sesuatu yang ditanyakan.
2. Subjek masih terikat penuh serta aktif pada lingkungan dan kegiatan yang menjadi sasaran penelitian.
3. Subjek mempunyai cukup banyak waktu dan kesempatan untuk dimintai informasi.
4. Subjek yang dalam memberikan informasi tidak cenderung diolah atau dikemas terlebih dahulu dan mereka relatif masih lugu dalam memberikan informasi (Moleong, 2011)

Penentuan informan dalam penelitian ini dengan kriteria sebagai berikut :

1. Merupakan anggota K.O.G Lampung.
2. Aktif sebagai anggota organisasi dan melakukan modifikasi mobil.
3. Mempunyai waktu untuk diwawancarai dan dimintai informasi.

### **3.10 Batasan Penelitian**

Agar pembahasan tidak terlalu meluas, peneliti merasa perlu memberikan batasan penelitian. Berdasarkan rumusan-rumusan masalah yang telah ada, hal yang telah menjadi prioritas utama adalah mengenai modifikasi mobil yang dilakukan oleh anggota K.O.G Lampung. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada penelusuran mengenai makna yang terkandung dari simbol pada modifikasi mobil yang dilakukan dan identitas diri yang ingin dibentuk oleh Anggota K.O.G Lampung melalui modifikasi mobil.

## **BAB IV**

### **GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN**

#### **4.1 Modifikasi Mobil Anggota Kreasi Otak Gue (K.O.G) Lampung**

Kreasi Otak Gue atau yang lebih dikenal sebagai K.O.G adalah komunitas yang aktif di bidang otomotif yang berazaskan Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, serta peraturan-peraturan yang telah ditetapkan komunitas ini sendiri yang sudah diatur di dalam AD/ART. Komunitas otomotif ini bertujuan sebagai sarana untuk berpartisipasi di bidang otomotif kendaraan roda empat, khususnya dalam menggali dan mengembangkan bakat serta menjalin pertemanan atau kerabat di seluruh Indonesia. Komunitas ini pertama kali didirikan pada tanggal 17 Februari 2003 oleh Rendy Muhammad dan Widi Prabowo di Jakarta. Terhitung hingga hari ini, K.O.G telah memiliki 24 *chapter* di seluruh Indonesia. K.O.G Lampung sendiri merupakan *chapter* kedua dari K.O.G Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada tahun 2016, komunitas K.O.G Lampung dapat dikatakan sebagai komunitas mobil yang sangat akrab dengan dunia modifikasi. Hal tersebut dapat dilihat dari sebagian besar mobil para anggota K.O.G Lampung yang telah dimodifikasi. K.O.G Lampung tidak mengatur atau membatasi aliran modifikasi yang akan diaplikasikan kepada mobil-mobil para anggotanya. Berbagai aliran modifikasi dapat dianut secara bebas dan bertanggung jawab oleh anggota K.O.G Lampung sesuai dengan selera dari masing-masing individu, antara lain *stance*, *street racing* dan *ALTO (All Terrain Off-road)*.

Peneliti menemukan fakta bahwa modifikasi mobil yang dilakukan oleh anggota K.O.G Lampung bukan hanya sebatas untuk menyalurkan hobi, eksistensi dan kreativitas tetapi juga berguna sebagai pembentuk identitas diri anggota K.O.G Lampung. Makna yang terkandung di dalam modifikasi mobil anggota K.O.G Lampung dapat mewakili sifat dan kepribadian para pemiliknya. Berdasarkan hal tersebut, identitas diri yang diinginkan anggota K.O.G Lampung dapat terbentuk di tengah masyarakat.<sup>6</sup>

#### **4.2 Gambaran Umum Kreasi Otak Gue (K.O.G) Lampung**

KOG Lampung berdiri pada tanggal 28 Oktober 2004. Yang dipelopori Mahessa Raditya dan Ardi, namun seiring berjalannya waktu Ardi tidak lagi bergabung di

---

<sup>6</sup> Hasil observasi pada tanggal 9 April 2016

KOG Lampung. Selama hampir 12 tahun berdiri KOG Lampung mengalami banyak pasang surut dan suka duka dalam menjalani roda organisasi. *Chapter* yang sangat identik dengan nama Mahessa Raditya ini sangat eksis di berbagai *event* otomotif terutama *drag* dan *slalom* di Kota Bandar Lampung. Tercatat ada sekitar 20 anggota yang tergabung di KOG Lampung baik yang aktif maupun pasif. Bahkan ada 2 orang alumni KOG Lampung yang menuai sukses di *Chapter* barunya, Yudhistira Jatmiko Kadiv IT DPP KOG Indonesia yang cukup sukses menjadi ketua dan pembina di KOG Semarang serta Jhonky Rodriques dengan KOG Bandungnya.

Dalam kurun waktu hampir 12 tahun sejak pertama kali berdiri, K.O.G Lampung telah melakukan pergantian struktur organisasi sebanyak 5 kali. Pergantian kepengurusan ini ditentukan melalui Musda (Musyawarah daerah) yang diadakan dua tahun sekali berdasarkan ketetapan yang telah ditentukan sebelumnya. Periode pertama (2004-2013) K.O.G Lampung di bawah kepengurusan Mahessa Raditya beserta para jajarannya, periode kedua (2013-2014) K.O.G Lampung di bawah kepengurusan Martin Pranata beserta para jajarannya, periode ketiga (2014-2015) K.O.G Lampung di bawah kepengurusan Andrew Carlos beserta para jajarannya, periode keempat (2015-2016) K.O.G Lampung di bawah kepengurusan Agung Senna Ferarri beserta para jajarannya dan yang terakhir periode kelima (2016-2017) K.O.G Lampung di bawah kepengurusan RM. Novan Arnansyah beserta para jajarannya. Hasil pemilihan kepengurusan baru yang didapat melalui musda harus segera dikonfirmasi kepada DPP (Dewan Pimpinan Pusat) K.O.G Indonesia.

Sekretariat K.O.G Lampung terletak di De Je Es *Café* yang dimiliki oleh RM. Novan Arnansyah selaku ketua K.O.G Lampung yang terletak di jalan Kamboja no. 1 Kebon Jahe Bandarlampung.<sup>7</sup>

#### 4.3 Visi dan Misi K.O.G Lampung

Visi K.O.G Lampung:

1. Memajukan bidang otomotif di Indonesia.
2. Meningkatkan kreatifitas anggota K.O.G Lampung yang tidak mengenal batasan dan terus berkembang melebarkan sayap.

Misi K.O.G Lampung:

1. Menyediakan sarana untuk bertukra pikiran dan berpartisipasi di bidang otomotif.
2. Membangun hubungan kekeluargaan di antara seluruh anggota K.O.G Lampung.

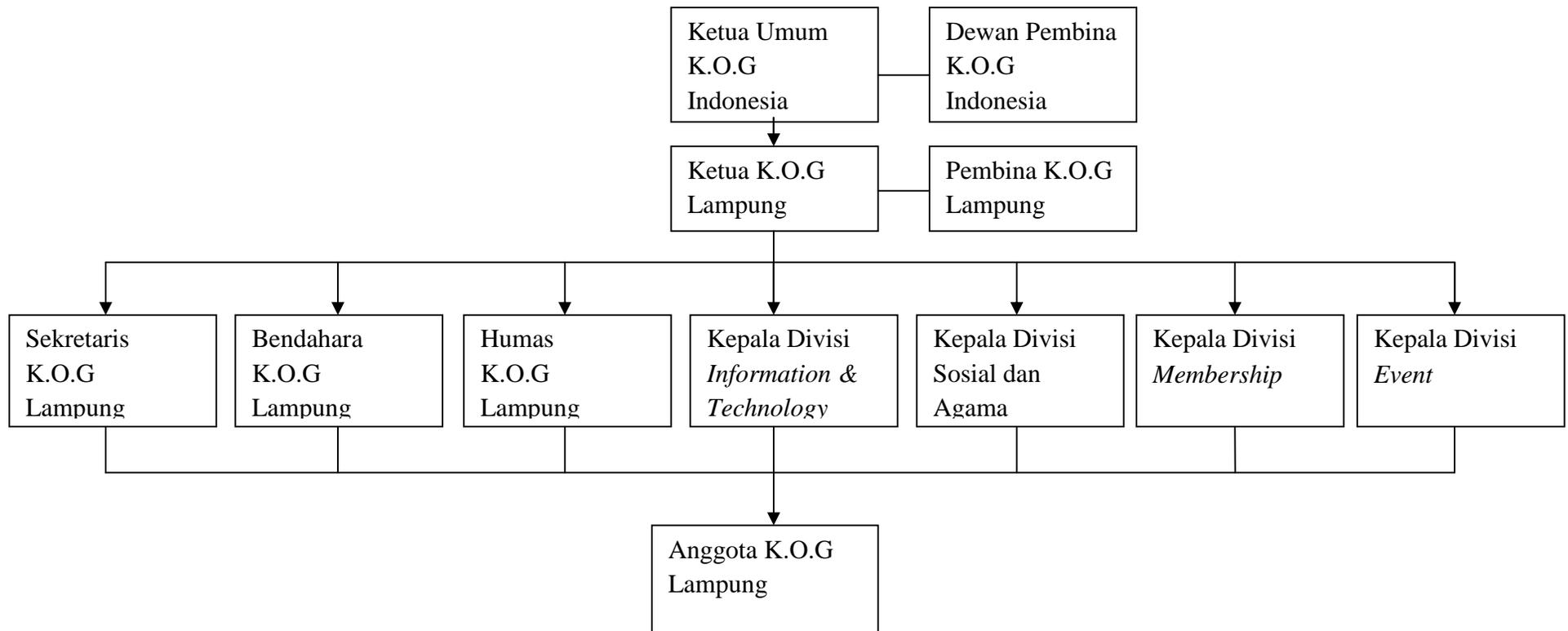


Gambar 4. Lambang K.O.G Lampung

---

<sup>7</sup> Hasil observasi pada tanggal 9 April 2016

Berikut ini merupakan struktur organisasi K.O.G Lampung :



**Bagan 3.** Struktur Organisasi K.O.G Lampung

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **6.1 Kesimpulan**

Dalam kehidupan manusia yang semakin modern, mobil tidak lagi hanya sebagai media untuk berpindah tempat tetapi juga memiliki fungsi lain yaitu sebagai media penyampaian sebuah simbol. Salah satu penyampaian simbol terhadap mobil adalah dengan melakukan modifikasi mobil. Modifikasi mobil dilakukan karena didasari oleh sebuah keinginan membentuk identitas diri para modifikator mobil. Modifikasi mobil memiliki beragam makna yang mencerminkan karakter si pemilik kendaraan. Pembentukan identitas diri melalui sebuah tanda yang dalam penelitian ini merupakan modifikasi mobil yang bertujuan untuk membedakan individu satu dengan individu yang lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Makna modifikasi mobil ALTO, yaitu melambangkan kekuatan, kegagahan, kebebasan, jiwa petualang, kemewahan dan *elegant*.
2. Dari makna yang terkandung di dalam hasil modifikasi mobil maka informan menciptakan sebuah identitas diri baru yang berbeda dari identitas dirinya yang sudah ada.
3. Informan memainkan lebih dari satu citra diri yang disesuaikan dengan kondisi dan lingkungan informan. Informan melakukan perubahan citra diri untuk membentuk sebuah identitas diri yang baru.

## **6.2 Saran**

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, penulis memiliki beberapa saran yang perlu diperhatikan, antara lain sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan, dapat diketahui makna dan identitas yang diinginkan oleh anggota K.O.G Lampung dan penulis mengharapkan agar kegiatan modifikasi mobil lebih dapat terarah kepada hal yang lebih positif seperti mengikuti *event* modifikasi sehingga dapat mengukir prestasi. Contoh hal positif yang lain adalah para modifikator yang melakukan modifikasi mobil sebagai hobi dapat menjadikan hal tersebut lebih bernilai

ekonomis seperti membuka bengkel khusus modifikasi atau membuka toko yang menyediakan aksesoris dan *sparepart* untuk memodifikasi mobil.

2. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya agar dapat menggali data yang lebih dalam mengenai makna dan pembentukan identitas diri dan meneliti sebuah fenomena baru yang terjadi di tengah masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

Bahagia, Yoyo. 2010. *Modifikasi Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.

Basrowi dan Sukidin. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendikia.

Bums, R.B. 1993. *Konsep Diri, Teori, Pengukuran dan Perkembangan*. Jakarta: Arcan.

Downey, W.D dan S.P. Erickson. 1989. *Manajemen Agribisnis*. Jakarta: Erlangga.

Effendy, Onong Uchjana. 2004. *Ilmu Komunikasi Teori dan Prkatek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Effendy, Onong Uchjana. 2008. *Ilmu Komunikasi Teori dan Prkatek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Gunarsa, Singgih D. *Psikologi Untuk Keluarga*. Jakarta: BPK Gunung Mulia.

Hasibuan, Malayu. 2000. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Hasibuan, Malayu. 2010. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Littlejohn, Stephen W. 1996. *Theories of Human Communication*. Edisi ke-5. Belmont-California. Wadsworth.

Moleong, Lexy, J. 2004. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2004. *Metodologi Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Mulyana, Deddy. 2008. *Metodologi Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Muus, Rolf. 1996. *Theory Of Adolescence*. New York: McGraw-Hill Companies.

Ritzer, George. 2004. *Sosiologi Ilmu Pengetahuan Berparadigma Ganda*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Robbins, Stephen. P. 2001. *Perilaku Organisasi*. Jakarta: PT. Indeks.

Siagian, Sondang P. 2004. *Manajemen Sumber Daya Manusia*, Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. 2000. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.

Uno, Hamzah B. 2003. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Winardi, J. 2011. *Motivasi Permotivasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

### **Sumber Skripsi**

Amalia, Fitri. 2014. *Motivasi dan Simbolisasi Tato Pada Perempuan (Studi Kasus Pada Perempuan di Bandarlampung)*. Skripsi. Universitas Lampung.

Jayasakti, Dimas Adi. 2014. *Simbol-simbol dalam Aliran Musik Metalcore (Studi Kasus Pada Band Kill The Genius)*. Skripsi. Universitas Lampung.

### **Sumber Internet**

[m.detik.com/oto](http://m.detik.com/oto) diakses pada tanggal 25 Juni 2015 pada pukul 20.30 WIB.

[news.okezone.com](http://news.okezone.com) diakses pada tanggal 25 Juni 2015 pada pukul 20.45 WIB.

<http://rumahkemuning.com/2013/04/faktor-faktor-yang-mempengaruhi-motivasi/>, diakses pada tanggal 2 Agustus 2015 pada pukul 22.30 WIB.

<http://konsultasikehidupan.wordpress.com/2009/05/12/teori-identitas-identity-theory/> diakses pada tanggal 9/8/2015 pada pukul 2.51 WIB.

(<http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site>)

[www.kreasiotakgue.wordpress.com](http://www.kreasiotakgue.wordpress.com)