

**ANALISIS SUMBER INFORMASI DALAM APLIKASI MODIFIKASI
MOTOR PARA *BIKER* KUSTOM KULTURE
DI BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

Dewi Ayu Kencana Bumi



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

ABSTRAK

ANALISIS SUMBER INFORMASI DALAM APLIKASI MODIFIKASI MOTOR PARA *BIKER KUSTOM KULTURE* DI BANDAR LAMPUNG

Oleh

Dewi Ayu Kencana Bumi

Perkembangan *kustom kulture* di Bandarlampung sendiri sudah memiliki pondasi yang bagus sebagai awal dalam proses meramaikan budaya modifikasi motor *kustom kulture*. Namun masih minimnya informasi membuat perkembangannya menjadi agak sedikit terhambat, sehingga dibutuhkan stimulus berupa ide-ide yang dapat menambah pengetahuan para penggiat modifikasi motor *kustom kulture* sehingga dapat memperkaya variasi modifikasi itu sendiri. Penelitian ini mengkaji tayangan *Garage Life* di NET TV yang menjadi sebuah sumber informasi untuk para *bikers* dalam memodifikasi motornya. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teori yang digunakan adalah teori pembelajaran sosial Albert Bandura. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tayangan *Garage Life* menjadi sumber informasi bagi para *bikers* untuk memberikan dan mengaplikasikan dan memberikan ide ide dalam memodifikasi motor.

Kata kunci :Modifikasi, Motor, *Biker*, *Kustom Kulture*.

ABSTRACT

ANALISIS SUMBER INFORMASI DALAM APLIKASI MODIFIKASI MOTOR PARA BIKER KUSTOM KULTUR DI BANDAR LAMPUNG

By

Dewi Ayu Kencana Bumi

The development of custom culture in bandarlampung has been having to the foundation is good as the beginning in the process enliven culture modification motor custom culture .But the lack of information making progress be a little obstructed , , so it needs a stimulus of ideas that can add knowledge the penggiat modification motor custom culture so that it can be enrich variation modification itself .This research study impressions says garage life at the net tv into a a source of information for the happened in modifying his motorcycle .This study adopted qualitative approaches .The theory used s a theory learning social albert bandura .The results of the study showed that impressions says garage life become a source of information for the happened to give and apply and give ideas in modifying motor .

Keywords: Modifikasi, Motor, Biker, Kustom Kulture.

**ANALISIS SUMBER INFORMASI DALAM APLIKASI MODIFIKASI
MOTOR PARA *BIKER* KUSTOM KULTURE
DI BANDAR LAMPUNG**

Oleh

Dewi Ayu Kencana Bumi

Skripsi

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

Pada

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



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

Judul Skripsi : **ANALISIS SUMBER INFORMASI DALAM
APLIKASI MODIFIKASI MOTOR PARA
BIKER KUSTOM KULTURE DI BANDAR
LAMPUNG**

Nama Mahasiswa : **Dewi Ayu Kencana Bumi**

Nomor Pokok Mahasiwa : **1346031011**

Jurusan : **Ilmu Komunikasi**

Fakultas : **Ilmu Sosial dan Ilmu Politik**



1. Komisi Pembimbing

Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si
NIP. 19600122 198703 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi

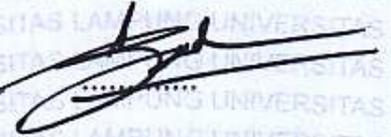
A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Dhanik', is written above the printed name and NIP of the Dean of the Department of Communication Science.

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si



Penguji Utama : Dr. Ibrahim Besar, M.Si



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Syarif Makhya
NIP. 19590803 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 Agustus 2017

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dewi Ayu Kencana Bumi
NPM : 1346031011
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Alamat Rumah : Jl. Abrati No.40 Kotabumi, Lampung Utara
No HP/Telp. Rumah : 089658530882

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Analisis Sumber Informasi Dalam Aplikasi Modifikasi Motor Para Biker Kustom Kulture di Bandar Lampung”** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila di kemudian hari hasil penelitian/skripsi saya, ada pihak-pihak yang merasa keberatan maka saya akan bertanggung jawab sesuai dengan peraturan dan siap untuk dicabut gelar akademik saya.

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

Bandar Lampung, 23 Agustus 2017

Yang Membuat Pernyataan,



Dewi Ayu Kencana Bumi

NPM. 1346031011

RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Kotabumi, Lampung Utara pada tanggal 29 Juni tahun 1995. Penulis merupakan putri ketiga dari tiga bersaudara, buah cinta pasangan M. Nizami Hasan S.E dan Yunidar, S.Pd Jenjang akademis penulis dimulai dari Sekolah TK Muslimin Kotabumi pada tahun 2001, Sekolah Dasar (SD) 04 Tanjung Aman Kotabumi pada tahun 2007, Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMP N) 02 Kotabumi, Lampung Utara pada tahun 2010, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Menengah Atas (SMA N) 03 Kotabumi, Lampung Utara yang selesai pada tahun 2013. Penulis kemudian melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi di Universitas Lampung sebagai mahasiswi jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung melalui jalur Paralel. Selama menjadi mahasiswi, penulis terdaftar dan aktif sebagai anggota bidang *Research n Development* dalam Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi periode 2013-2014.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillah atas Rahmat Allah SWT. Untuk rasa syukur dan terimakasih

yang tulus, Kupersembahkan Skripsi ini kepada:

*Kedua Orang Tuaku Tercinta, Bapak Nizami
dan Umi Yunidar*

Orang tua yang telah membesarkan dan merawatku, mengajarku bagaimana berdamai dengan kehidupan, memberiku bekal dunia akhirat, selalu mengasihi dan menyayangi. Terimakasih atas semua kasih sayang dan pengorbanan yang telah diberikan untukku.

Kakakku, Dewa Pekik Abiyasa dan Dewa Sang Nyata

Terimakasih atas segala kesabaran, doa, dan semangat yang telah adik berikan, semoga kita bisa selalu kompak untuk membanggakan dan membahagiakan ayah bunda.

Teman dan Sahabatku

Yang telah bersama sama berjuang, yang telah menghibur, menemani, saling menyemangati, semoga silaturahmi takkan pernah putus sampai kapanpun.

serta

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

Moto

”Ingatlah bahwa kesuksesan selalu disertai dengan kegagalan”

(Unknow)

**Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai
(dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan
hanya Tuhan-Mu lah hendaknya kamu berharap.**

(Qs. Al-Insyirah : 5-7)

SANWACANA

Alhamdulillahirabbil'alamin. Puji syukur penulis haturkan kehadiran Allah SWT, karena atas segala kuasa-Nya memberikan kemudahan, berkat dan karunia kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Analisis Sumber Informasi Dalam Aplikasi Modifikasi Motor Para Biker Kustom Kulture di Bandar Lampung** “tepat waktu sebagai syarat untuk menyematkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Penulis sangat menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tak luput dari kesalahan dan masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karenanya, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan yang lebih baik lagi nantinya. Penulis juga berharap agar skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi pembacanya.

Dengan berbekal pengetahuan dan kemampuan yang penulis miliki, tanpa adanya bantuan, semangat dan motivasi dari berbagai pihak yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan. Maka, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih yang tulus kepada :

1. Bapak Dr. Syarief Makhya selaku dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung
2. Ibu Dhanik Sulistyarini, S. Sos., M.Comn&MediaSt selaku ketua jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Terimakasih atas segala dukungan motivasi dan saran yang telah Ibu berikan kepada penulis.
3. Bapak Drs. Teguh Budi Raharjo, M.Si selaku dosen pembimbing skripsi. Terimakasih banyak atas kesabaran, waktu, saran, arahan, ilmu serta bimbingan Bapak kepada penulis, selalu bersedia memahami dan menjelaskan ketidakmengertian penulis dalam

proses penyusunan skripsi. Penulis sangat senang mendapat kesempatan menjadi mahasiswi bimbingan Bapak.

4. Bapak Dr. Ibrahim Besar, M.Si selaku dosen penguji. Terimakasih banyak atas waktu, saran, masukan, ilmu serta bimbingan yang telah Bapak berikan kepada penulis.
5. Ibu Tina Kartika, M.Si selaku dosen pembimbing akademik penulis dan seluruh jajaran dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung terkhusus dosen jurusan Ilmu Komunikasi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama penulis menuntut ilmu.
6. Umi tercinta, Yunidar . Umi terbaik, tersabar Yang tak pernah lelah memberikan penulis semangat,yang menjadi salah satu alasan penulis untuk tidak bermalas-malasan. Yang selalu menjadi tempat mencurahkan segala cerita senang sedih dalam hidup penulis. Dirasa tak cukup untuk menuliskan bagaimana penulis sangat bangga dan menyayangi umi. Terimakasih atas segalanya.
7. Bapak tercinta,M.Nizami Hasan. Yang selalu memberikan nasihat dan semangat lewatt lelucon-lelucon lucunya. Dirasa tak cukup untuk menuliskan bagaimana penulis sangat bangga dan menyayangi bapak. Terimakasih atas segalanya.
8. Kakak ku Dewa Pekik Abiyasa dan Dewa Sang Nyata yang selalu memceramahiku untuk tetap pantang semangat dalam mengerjakan skripsi . yang selalu ada untuk adiknya kapanpun adiknya membutuhkan . Semoga kita bisa terus bahagiaiin Umi dan Bapak .
9. Untuk Kakak Iparku Dian Maharani dan Keponakanku Abimana Aryasatya Abiyasa yang super duper nakal tapi selalu bikin onty kangen. Yang selalu jadi salah satu alasan kenapa kepingin pulang kampung terus tiap minggunya.
10. Untuk Moh. Fandu Setiawan yang selalu menyemangati Terima kasih untuk nasihat-nasihat yang selalu diberikan. Semoga kita bisa sama-sama sukses, amin!

11. Untuk Keluarga kedua tercinta saya, Lania Mayang Aprina, Marina Syva Pratiwi, Atikah Khairina, Dilla Sefa Leidy, Adinda Akhsanal Viqria, Haifa AzZahra, Terimakasih karna kalian, karena semangat kalian saya bisa tertawa walaupun sedang ingin menyerah. Terima kasih sudah menemani dalam setiap proses. Semoga kita semua sukses nantinya, dan bahagia selalu amin!
12. Untuk Sahabat-sahabat tersayang sepernasib, Mutiara Langit Pertiwi, Ulul Ma'rifah Harahap, Atikah Khairina, Rizki Apriyani, Terima kasih karena kalian kehidupan kampus saya menjadi berwarna. Terima kasih karena sudah selalu mau bantuin cana! Semangat untuk kita semua semoga kita sukses semua amin!
13. Untuk team kesayangan, Aldo, Rangga, Adon, Ook, bung Ari. Terima kasih sudah menjadi pelipur lara Semoga kalian semua bisa sukses.
14. Untuk Teman Kampusku, Ade, Nidi, Cynthia, Nabila, Gyna, Umi Vina, Yoka, Astrid, Fani, serta teman teman komunikasi 2013, untuk kakak kakak dan adik adik jurusan Ilmu Komunikasi, terimakasih atas kebersamaannya. Semoga kita bisa selalu membawa nama baik jurusan Ilmu Komunikasi.
15. Keluarga besar HMJ Ilmu Komunikasi Unila yang telah memberikan pembelajaran dan pengalaman yang sangat berarti bagi penulis. Sukses selalu untuk HMJ Ilmu Komunikasi Unila.
16. Terakhir untuk pembaca skripsi ini, semoga dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Penulis,

Dewi Ayu Kencana Bumi

DAFTAR ISI

ABSTRAK
ABSTRACT
HALAMAN PENGESAHAN
SURAT PERNYATAAN
RIWAYAT HIDUP
PERSEMBAHAN
MOTTO
SANWACANA
DAFTAR ISI
DAFTAR BAGAN
DAFTAR TABEL
DAFTAR GAMBAR

I. Pendahuluan

A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	6
E. Pertanyaan Penelitian	7

II. Tinjauan Pustaka

A. Penelitian Terdahulu	8
B. Landasan Teori	9
C. Tinjauan Tentang Komunikasi Kelompok	12
D. Tinjauan tentang Modifikasi Motor	16
E. Tinjauan Tentang Kustom Kulture	18
F. Kerangka Pikir	21

III. Metode Penelitian

A. Tipe Penelitian	22
B. Aplikasi Teori Pembelajaran Sosial	23
C. Penentuan Informan	24
D. Fokus Penelitian	26
E. Pendekatan Terhadap Informan	27

F. Objek Penelitian.....	27
G. Sumber Data	28
H. Teknik Pengumpulan Data.....	28
I. Teknik Analisis Data Kualitatif.....	30

IV. Gambaran Umum

A. Klub Motor Kustom Kultur di Bandarlampung	32
B. <i>Builder</i> Kustom Kultur di Bandarlampung	37
C. Kustom Kultur di Bandarlampung	42
D. Tayangan Garage Life	43

V. Hasil dan Pembahasan

A. Identitas Informan.....	45
B. Hasil Penelitian	50
C. Pembahasan	68

VI . Simpulan dan Saran

A. Simpulan	84
B. Saran.....	86

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	5
Tabel 2.....	8

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Kerangka Pikir	21
--------------------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Cover Majalah Aktuil	19
Gambar 2. Logo Kastemride Syndicate.....	32
Gambar 3. Logo DGR Lampung Ride.....	33
Gambar 4. Logo Sunday Ride Lampung.....	34
Gambar 5. Logo Bedhuls Lampung.....	35
Gambar 6. Streetclub Bandar Lampung.....	36
Gambar 7. Builder Kastemride Syndicate.....	37
Gambar 8. Builder DGR Lampung Ride.....	38
Gambar 9. Builder Sunday Ride Lampung.....	39
Gambar 10. Builder Bedhuls Lampung.....	40
Gambar 11. Builder Streetclub Bandar Lampung.....	41
Gambar 12. Poster Summerfest 2015.....	42
Gambar 13. Poster Tayangan Garage Life.....	43
Gambar 14. Pembuka Tayangan Garage Life.....	51
Gambar 15 Pameran Tayangan Garage Life.....	52
Gambar 16. Gaya Motor dalam Tayangan Garage Life.....	53
Gambar 17. Gaya Motor dalam Tayangan Garage Life.....	54
Gambar 18. Motor Gaya Chooper dalam Tayangan Garage Life.....	63
Gambar 19 Motor Bikers gaya Chooper.....	63
Gambar 20. Stang Semi Trail dalam Tayangan Garage Life.....	64
Gambar 21. Proses Modifikasi dalam Tayangan Garage Life.....	76
Gambar 22. Proses Modifikasi dalam Tayangan Garage Life.....	76
Gambar 23. Proses Modifikasi dalam Tayangan Garage Life.....	77
Gambar 24. Proses Modifikasi dalam Tayangan Garage Life.....	77
Gambar 25. Tank Gaya Scrambler dalam Tayangan Garage Life.....	79
Gambar 26. Tank Gaya Scrambler bikers.....	80
Gambar 27 Motor cc kecil dalam Tayangan Garage Life.....	80
Gambar 27 Motor cc kecil bikers.....	81

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut Campbell (2012 : 4) dunia berkembang dan komunikasi massa telah mengalami evolusi yang signifikan. Salah satunya diketahui dalam fenomena, *“in today’s fragmented marketplace (where we now have more and more media options), newspapers and TV news have lost a lot of their audiences to smartphones, social networks, and the internet. This means that the media must target smaller group with shared interests - such as conservatives, liberals, sports fanatics, history buffs, or shopaholics – to find an audience – and the advertisers and revenue that come with them”*.

Untuk bisa bertahan, konten dalam komunikasi massa yang dilakukan oleh media massa harus memiliki strategi khusus supaya dapat beradaptasi dengan khalayak yang menonton atau mengaksesnya. Salah satu strategi media yang menarik perhatian peneliti ialah televisi.

Stasiun televisi semakin meningkat dalam dimensi kuantitas. Munculnya stasiun televisi menguntungkan bagi berbagai pihak, dengan bertambahnya lapangan kerja dan beragam program acara yang disajikan oleh pengelola stasiun televisi. Kreativitas dalam menciptakan dan membangun program acara terus

dikembangkan oleh praktisi-praktisi pertelevisian agar stasiun televisi dapat terus bertahan. Program acara yang beragam berusaha ditampilkan seperti *talk show*, *game show*, *reality show*, dan sebagainya agar menarik perhatian publik.

Kreativitas untuk bertahan ini salah satunya diaplikasikan dalam metode penajaman program untuk merengkuh penonton yang lebih spesifik dan jelas, karena bertambahnya akses publik dalam mendapatkan informasi atau hiburan dari berbagai *platform*, menyebabkan kompetisi mencari *rating* tidak hanya datang dari sesama stasiun televisi, tapi juga media lain khususnya internet.

Oleh karena itu program acara di Indonesia menuntut praktisi televisi untuk menyediakan tayangan yang mengakomodasi kebutuhan penontonya. Terlebih televisi swasta memiliki beragam karakter dalam penyajiannya, salah satunya NET Televisi.

NET merupakan singkatan dari *News and Entertainment Television* adalah sebuah stasiun televisi swasta nasional yang diluncurkan pada 26 Mei 2013. NET berhasil membangun *brand image* sebagai televisi pertama di Indonesia yang mengedepankan kualitas dan kreativitas. NET muncul dengan konsep *multiplatform* sehingga pemirsanya bisa mengakses tayangan NET secara tidak terbatas, kapan pun, dan dimana pun. Kini NET dapat disaksikan melalui siaran terestrial tidak berbayar atau *free to air* sementara para pelanggan internet dapat mengakses *live streaming* melalui [youtube.com/netmediatama](https://www.youtube.com/netmediatama), atau laman www.netmedia.co.id (<http://www.netmedia.co.id/about#> diakses pada tanggal 20 Januari 2017, pukul 20.00).

Kelebihan dari NET televisi ini sebagian program yang ditayangkan merupakan garapan sendiri (*in house production*) yang diharapkan mampu menarik perhatian pemirsa. Salah satu program garapan NET yang mengakomodasi kebutuhan kelompok yang spesifik saat ini ialah *Garage Life*.

Garage Life merupakan sebuah program baru NET yang mulai tayang sejak Minggu, 13 November 2016. Program ini mengangkat tema kustom kultur yang peneliti rasakan memiliki basis dikalangan masyarakat khususnya wilayah perkotaan. Tayangan ini diproduseri oleh Bima Indra Sakti.

Menurut Williams (1993: 118), kustom kultur adalah sub kultur di Amerika Serikat yang berisi tentang *artworks*, kendaraan bermotor, gaya rambut, dan cara busana dari sekelompok orang yang mereka bangun dan modifikasi sendiri, dengan spesifikasi kendaraan tahun lima puluhan keatas. Sub kultur ini lahir dari budaya Hot Rod di California Selatan pada tahun 1960.

Motor kustom merupakan gambaran selera dan ambisi pemiliknya. Dimulai dengan konsep yang ada di otak si pemilik untuk memiliki atau menciptakan motor dengan tampilan yang berbeda. Kata "berbeda" menjadi kunci di sini. Kustom, yang disadur dari bahasa Inggris "*custom*" secara harfiah berarti "menurut pesanan". Maksudnya, barang-barang yang dibuat sesuai dengan keinginan pembelinya. Karena sesuai pesanan, dapat dipastikan produk tersebut akan berbeda dengan yang dibuat massal seperti produk lain kebanyakan.

Dalam tayangan program *Garage Life* ini terdapat tiga sosok kunci yaitu Veroland sebagai *custom builder*, Jujuk Margono sebagai *jurnalist*, serta juga Iman selaku

shop owner. Tayangan ini dapat memberikan pengetahuan berupa informasi kepada pengetahuan komunitas kustom kultur tentang bagaimana kegiatan sehari-hari seputar kustom kultur dari mulai merakit motor lalu membeli alat-alatnya dan juga membahas kegiatan berkumpulnya para *bikers* dengan aliran kustom kultur untuk sekedar bertukar informasi maupun ide-ide (<http://www.netmedia.co.id/about#> diakses pada tanggal 20 Januari 2017, pukul 20.00).

Bikers dengan aliran kustom kultur merupakan kegiatan memodifikasi motor dengan wujud lain dari karakter pribadinya. Motornya pasti berbeda dengan motor orang lain karena mereka menciptakan sendiri motor tersebut. Setelah memiliki beberapa ide-ide untuk mendesain motor tersebut maka mereka akan pergi ke bengkel kustom dengan bantuan dari *custom builder* untuk mewujudkan ide-ide dan kreativitas.

Perkembangan aliran *bikers* dengan kustom kultur ini berkembang cukup pesat di Indonesia, terutama di Bandarlampung dengan bermunculannya banyak klub motor yang beraliran kustom kultur ini serta bengkel-bengkel kustom di Bandarlampung. Tidak jarang kontes atau pameran yang berkaitan dengan kustom kultur ini diadakan di Bandarlampung. Berangkat dari pemaparan tersebut peneliti memilih *bikers* kustom kultur di Bandarlampung. Prasurvey telah peneliti lakukan dengan menyebarkan 120 kuisisioner yang berisi respon acara *Garage Life* di NET, kepada enam klub motor dengan aliran kustom kultur yaitu, Kastemryde Syndicate, Dgrlampungrides, Bedhuls Lampung, Ngaungngiders, Streetcub_bandarlampung dan Sundayride Lampung dengan proporsi sebagai berikut:

No.	Klub Motor	<i>Mengetahui Garage Life</i>	Tidak Mengetahui <i>Garage Life</i>	Jumlah
1.	Bedhuls Lampung	10	10	20
2.	Dgrlampungrides	6	14	20
4.	Kastemryde Syndicate	17	3	20
3.	Ngaungngiders	13	7	20
5.	Streetcub_bandarlampung	4	16	20
6.	Sundayride Lampung	8	12	20
TOTAL				120

Tabel 1. Prasurvey *Garage Life* terhadap klub motor di Bandarlampung

Berdasarkan tabel di atas, perkembangan kustom kultur di Bandarlampung sendiri sudah memiliki pondasi yang bagus sebagai awal dalam proses meramaikan budaya modifikasi motor kustom kultur. Namun masih minimnya informasi membuat perkembangannya menjadi agak sedikit terhambat, sehingga dibutuhkan stimulus berupa ide-ide yang dapat menambah pengetahuan para penggiat modifikasi motor kustom kultur sehingga dapat memperkaya variasi modifikasi itu sendiri.

Berdasarkan pemaparan yang peneliti jabarkan di awal, kebutuhan akan ide-ide dalam memodifikasi kustom kultur di Bandarlampung membuat para *bikers* perlu adanya sebuah pemasok informasi yang membuat kreativitas modifikasi semakin bertambah. *Garage Life* di NET TV, salah satu program acara yang khusus membahas masalah ini menjadi jawaban para *biker* di Bandarlampung untuk bisa terus memperbarui informasi dengan mengikuti perkembangan modifikasi terkini.

Peneliti mempunyai simpulan bahwa fenomena ini dirasa menjadi alasan signifikan dan kuat untuk dikaji dalam sebuah penelitian tentang analisis sumber informasi pada aplikasi sebuah tayangan modifikasi para *biker* kustom kultur di Bandarlampung.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, dibutuhkan perumusan masalah yang bertujuan untuk upaya membatasi penelitian agar lebih terarah dan tidak terlalu luas, namun tetap dalam fokus yang diharapkan dan yang telah ditentukan. Maka rumusan masalah yang akan peneliti angkat adalah:

1. Mengapa program *Garage Life* dipilih sebagai sumber informasi ide-ide modifikasi para *biker* kustom kultur di Bandarlampung?
2. Bagaimana para *biker* kustom kulture mengaplikasikan tayangan *Garage Life* dalam modifikasi motornya ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada perumusan masalah diatas bahwa penelitian ini memiliki tujuan yang ingin dicapai, yaitu menjelaskan sumber informasi pada aplikasi modifikasi motor para *biker* kustom kultur di Bandarlampung.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian

lanjutan.

2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi penelitian lanjutan.

- a. Hasil penelitian ini diharapkan menjadi salah satu sumber informasi dan masukan terhadap para *biker* untuk menambah kemampuan kustom motor.
- b. Sebagai salah satu syarat guna meraih gelar sarjana pada Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung.

E. Pertanyaan Penelitian

Pertanyaan penelitian ini yaitu:

1. Mengapa program *Garage Life* dipilih sebagai sumber informasi ide-ide modifikasi para *biker* kustom kultur di Bandarlampung?
2. Bagaimana para *biker* kustom kulture mengaplikasikan tayangan *Garage Life* dalam modifikasi motornya ?

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai perbandingan dan tolak ukur penelitian. Tinjauan pustaka tentang penelitian terdahulu ini mengemukakan hasil penelitian lain yang relevan dalam pendekatan permasalahan penelitian, mencakup hasil penelitian, perbedaan, kontribusi yang dilakukan oleh peneliti lain. Beberapa kedekatan tersebut diantaranya:

Tabel 2. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Nama / Tahun	Judul	Hasil Penelitian	Metodologi	Perbedaan	Kontribusi
M. Barni Karunia (2015) Universitas Lampung	Peranan Video Tutorial Teknik Freestyle Motor Pada Peningkatan Kemampuan Teknik Freestyle Motor (Studi Pada Team Lampung X-treme All-Star "L.X.A" di Bandarlampung)	Proses tahap pembelajaran melalui informasi dari video tutorial <i>free style</i> motor dalam praktek latihan, umumnya memiliki dua indikator jenis informasi di dalamnya yaitu <i>basic</i> (dasar) dan <i>extreme</i>	Metode kualitatif dengan penjabaran analisis deskriptif	Subjek penelitian yang berbeda disini menggunakan video tutorial teknik <i>free style</i> motor	Objek yang menggunakan klub motor sebagai kajian penelitian
Wuri Sakti Riesta A (2016) Universitas Lampung	Pengaruh Program Acara Tetangga Masa Gitu di NET. Terhadap Tingkat	Hasil kuisioner dalam penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian	Kuantitatif	Pengaruh yang berujung kecenderungan menggunakan metode kuantitatif	Program NET. yang digunakan sebagai subjek penelitian

	Kepuasan Penonton (Studi Pada Mahasiswa Fisip Universitas Lampung)	kebutuhan penonton telah terpenuhi oleh program acara Tetangga Masa Gitu? di NET., maka kepuasan penonton telah terpenuhi. Hal ini diperkuat dengan adanya hasil analisis statistik regresi linear sederhana yang menyatakan terdapat pengaruh program acara Tetangga Masa Gitu? di NET. secara simultan dan secara signifikan dengan arah korelasi positif (+) sebesar 54,1% terhadap tingkat kepuasan penonton.			
--	--	---	--	--	--

B. Landasan Teori

Seperti yang telah disebutkan di atas bahwa program televisi *Garage Life* merupakan sebuah sumber informasi media pembelajaran. Tayangan yang memiliki karakteristik berupa tampilan audio-visual serta memiliki kebebasan waktu dan tempat dalam penggunaan – karena disediakan akses untuk menonton ulang dalam situs <http://zulu.id/search-result/video/title/Garage%20Life>, dianggap menjadi salah satu keunggulan video sebagai media belajar. Namun sebelum lebih jauh lagi membahas landasan teori pada penelitian ini, ada baiknya jika sedikit mengulas teori pembelajaran sosial yang telah dikemukakan oleh Albert Bandura. Teori belajar social merupakan peluasan teori belajar perilaku yang tradisional

Dalam model pembelajaran Bandura, factor person memainkan peran penting. Factor person yang ditekankan Bandura (1997,2001) pada masa belakangan ini adalah self-efficacy, yakni keyakinan bahwa seseorang bisa sesuai situasi dan menghasilkan sisi positif. Menurut Albert Bandura terdapat empat faktor dibutuhkan oleh seseorang untuk belajar melalui pengamatan dan kemudian menirunya:

1. *Attention* (Perhatian) pada fase pertama ini pembelajar harus menaruh perhatian pada detail-detail yang penting dari perilaku model. Pada umumnya seseorang memberikan perhatian pada model-model yang menarik, populer atau yang dikagumi. Dalam pembelajaran di ibaratkan guru bertindak sebagai model bagi siswanya harus dapat menjamin agar siswa memberikan perhatian kepada bagian-bagian penting dari pembelajaran. Hal ini dapat dilakukan dengan cara menyajikan materi pelajaran yang menarik dan jelas. Di samping itu suatu model harus memiliki daya tarik (Woolfolk, 1993). Misalnya untuk menjelaskan bagian-bagian bola mata guru seharusnya menggunakan gambar model mata, dengan variasi warna yang bermacam-macam sehingga bagian-bagian mata tersebut tampak jelas dan siswa termotivasi untuk mempelajarinya.
2. *Retention* (Pengingatan) menurut Gredler, (dalam Sudibyo, E. 2001:5), fase ini bertanggung jawab atas pengkodean tingkah laku model dan penyimpanan kode-kode itu di dalam ingatan (memori jangka panjang). Pengkodean adalah proses perubahan pengalaman yang diamati menjadi kode memori. Arti penting fase ini adalah bahwa si pengamat tidak akan memperoleh

manfaat dari tingkah laku yang diamati ketika model tidak hadir, kecuali apabila tingkah laku itu dikode dan disimpan dalam ingatan untuk digunakan pada waktu kemudian. Pembelajar harus dapat mengingat atau menyimpan semua informasi dalam memorinya sampai informasi itu berguna kelak.

3. *Reproduction* (Mereproduksi), dalam fase ini kode-kode dalam memori membimbing penampilan yang sebenarnya dari tingkah laku yang baru diamati. Derajat ketelitian yang tertinggi dalam belajar mengamati adalah apabila tindakan terbuka mengikuti pengulangan secara mental. Fase reproduksi mengizinkan model untuk melihat apakah komponen-komponen urutan tingkah laku sudah dikuasai oleh si pengamat. Pada fase ini juga si model hendaknya memberikan umpan balik terhadap aspek-aspek yang sudah benar ataupun pada hal-hal yang masih salah dalam penampilan. Pembelajar harus memiliki keterampilan dan koordinasi fisik yang dibutuhkan dalam mereproduksi perilaku tersebut.
4. *Motivation* (Dorongan). Pada fase ini si pengamat akan termotivasi untuk meniru model, sebab mereka merasa bahwa dengan berbuat seperti model, mereka akan memperoleh penguatan. Memberikan penguatan untuk suatu tingkah laku tertentu akan memotivasi pengamat (pembelajar) untuk berunjuk perbuatan. Aplikasi fase motivasi didalam kelas dalam pembelajaran permodelan sering berupa pujian atau pemberian nilai. Akhirnya, pembelajar harus memiliki motivation atau dorongan untuk menirukan model.

Dalam hal ini, pembelajar memiliki kecenderungan untuk menirukan suatu perilaku jika mereka mengharapkan perilaku tersebut mengarah pada suatu tipe hadiah atau penguatan. Jika pembelajar memandang bahwa menirukan perilaku tidak akan mengarah pada hadiah atau justru mengarah ke hukuman, mereka cenderung tidak menirukan perilaku tersebut.

Penelitian mengenai analisis sumber informasi dalam memodifikasi motor pada anggota klub motor kultur kustom di Bandarlampung ini menggunakan teori pembelajaran sosial dari Albert Bandura sebagai dasar teori. Jadi bikers merujuk sumber informasinya kepada tayangan *Garage Life*. Kemudian karakteristik dari teori pembelajaran sosial yang meliputi *attention* (perhatian), *retention* (ingatan), *reproduction* (mereproduksi), dan *motivation* (dorongan) merupakan faktor-faktor pembelajaran yang sesuai dengan peranan tayangan sebagai media belajar. Karena *bikers* harus melakukan pengamatan pada detail yang ditayangkan, agar kemudian dapat diingat dan disampaikan kepada builder dengan benar.

C. Tinjauan Tentang Komunikasi Kelompok

Kelompok adalah sekumpulan orang yang mempunyai tujuan bersama yang berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama, mengenal satu sama lainnya, dan memandang mereka sebagai bagian dari kelompok tersebut. Kelompok ini misalnya adalah keluarga, kelompok diskusi, kelompok pemecahan masalah, atau suatu komite yang tengah berapat untuk mengambil suatu

keputusan.

1. Klasifikasi kelompok dan Karakteristik Komunikasi kelompok

Telah banyak klasifikasi kelompok yang dilahirkan oleh para ilmuwan sosiologi, namun dalam kesempatan ini kita sampaikan hanya tiga klasifikasi kelompok yaitu :

a. Kelompok primer dan sekunder

Charles Horton Cooley pada tahun 1909 mengatakan bahwa kelompok primer adalah suatu kelompok yang anggota-anggotanya berhubungan akrab personal, dan menyentuh hati dalam asosiasi dan kerja sama. Sedangkan komunikasi kelompok adalah kelompok yang anggota-anggotanya berhubungan tidak akrab, tidak personal, dan tidak menyentuh hati kita. Jalaluddin Rakhmat membedakan kelompok ini berdasarkan karakteristik komunikasinya, sebagai berikut:

1. Kualitas komunikasi pada kelompok primer bersifat dalam dan meluas. Dalam, artinya menembus kepribadian kita yang paling tersembunyi, menyingkapi unsur-unsur backstage (perilaku yang kita tampilkan dalam suasana privat saja). Meluas, artinya sedikit sekali kendala yang menentukan rentangan dan cara berkomunikasi. Pada kelompok sekunder komunikasi bersifat dangkal dan terbatas.
2. Komunikasi pada kelompok primer bersifat personal, sedangkan kelompok sekunder nonpersonal.
3. Komunikasi kelompok primer lebih menekankan aspek hubungan dari pada aspek isi, sedangkan kelompok primer adalah sebaliknya.

4. Komunikasi kelompok primer cenderung ekspresif, sedangkan kelompok sekunder instrumental.

5. Komunikasi kelompok primer cenderung informal, sedangkan kelompok sekunder formal.

b. Kelompok keanggotaan dan kelompok rujukan

Theodore Newcomb (1930) melahirkan istilah kelompok keanggotaan (membership group) dan kelompok rujukan (reference group). Kelompok keanggotaan adalah kelompok yang anggota-anggotanya secara administratif dan fisik menjadi anggota kelompok itu. Sedangkan kelompok rujukan adalah kelompok yang digunakan sebagai alat ukur (standard) untuk menilai diri sendiri atau untuk membentuk sikap.

c. Kelompok Deskriptif dan Kelompok Prespektif

John F. Cragan dan David W. Wright (1980) membagi kelompok menjadi dua deskriptif dan preskriptif. Kategori deskriptif menunjukkan kepada klasifikasi kelompok dengan melihat proses pembentukannya secara alamiah. Berdasarkan bentuk tujuan, ukuran dan pola komunikasi. Kelompok deskriptif dibedakan menjadi tiga yaitu: kelompok tugas, kelompok pertemuan dan kelompok penyadaran.

Kelompok prespektif, mengacu pada langkah-langkah yang harus ditempuh anggota kelompok dalam mencapai tujuan kelompok. Cragan dan Wright mengkategorikan enam format kelompok prespektif, yaitu diskusi meja bundar, symposium, diskusi panel, forum, kolokium dan prosedur parlementer.

2. Pengaruh Kelompok pada Perilaku Komunikasi

a. Konformitas

Konformitas adalah perubahan perilaku atau kepercayaan menuju (norma) kelompok sebagai akibat tekanan kelompok yang real atau dibayangkan. Bila sejumlah orang dalam kelompok mengatakan atau melakukan sesuatu, ada kecenderungan para anggota untuk mengatakan dan melakukan hal yang sama. Jadi kalo ada yang merencanakan untuk menjadi ketua kelompok, aturlah rekan-rekan anda untuk menyebar dalam kelompok. Ketika anda meminta persetujuan anggota, usahakan rekan-rekan anda secara persetujuan mereka. Tumbuhkan seakan-akan seluruh anggota kelompok sudah setuju. Besar kemungkinan anggota-anggota berikutnya untuk setuju juga.

b. Fasilitasi social

Fasilitasi (dari kata Prancis *facile*, artinya mudah) menunjukkan kelancaran atau peningkatan kualitas kerja karena ditonton kelompok. Kelompok mempengaruhi pekerjaan sehingga menjadi lebih mudah. Robert Zajonc (1965) menjelaskan bahwa kehadiran orang lain dianggap menimbulkan efek pembangkit energi pada perilaku individu. Efek ini terjadi pada berbagai situasi sosial, bukan hanya didepan orang yang menggairahkan kita.

Energi yang meningkat akan mempertinggi kemungkinan dikeluarkannya respon yang dominan. Respon dominan adalah perilaku yang kita kuasai. Bila respon yang dominan itu adalah yang benar, terjadi peningkatan

presentasi. Bila respon dominan itu adalah yang salah, terjadi penurunan prestasi. Untuk pekerjaan yang mudah, respon yang dominan adalah respon yang benar, karena itu, peneliti-peneliti melihat kelompok mempertinggi kualitas kerja individu.

c. Polarisasi

Polarisasi adalah kecenderungan ke arah posisi yang ekstrem. Bila sebelum diskusi kelompok para anggota mempunyai sikap agak mendukung tindakan tertentu, setelah diskusi mereka akan lebih kuat lagi mendukung tindakan itu. Sebaliknya, bila sebelum diskusi para anggota kelompok agak menentang tindakan tertentu, setelah diskusi mereka akan menentang lebih keras.

D. Tinjauan Tentang Modifikasi Motor

Kata modifikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *modification*. Berikut ini beberapa pengertian menurut John M. Echols (Kamus Inggris-Indonesia, hal. 384) *Modify*: 1 memodifikasi, mengubah, 2 membatasi, 3 mengurangi. Inti dari modifikasi adalah berubah dari kondisi semula. Modifikasi otomotif berarti perubahan yang dilakukan pada kendaraan (mobil/motor) baik kecil maupun besar yang membuat kondisinya berbeda dari sebelumnya.

1. Sejarah Modifikasi Otomotif

Kegiatan modifikasi berjalan mengikuti perkembangan jaman dan juga perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai contoh, teknologi sepeda motor dan mobil saat ini telah jauh berbeda dengan teknologi

automotif puluhan tahun yang lalu. Setiap tahun dikeluarkan inovasi dan teknologi baru yang lebih canggih sebagai ubahan modifikasi yang lama. Ubahan pada mesin-mesin teknologi mesin injeksi saat ini mampu membuat kendaraan mampu memiliki performa yang dasyat namun tetap irit pemakaian bahan bakar. Bentuk kendaraan baru keluaran pabrik juga jauh lebih modern dari masa ke masa. Dari yang dahulunya kuno menjadi lebih futuristik. Contohnya pabrikan Toyota mulai memproduksi mobil Corolla pada era tahun 70-an dengan bentuk cenderung lonjong dan cembung, pada era 80-an awal lahir Corolla DX yang mulai terlihat sporty, kemudian Corolla Twin Cam dan The Great Corolla dengan bentuknya yang sporty dan elegan muncul pada tahun 90-an. Secara umum tujuan modifikasi itu adalah untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

Seiring perkembangan jaman, didorong oleh rasa ketidakpuasan membuat banyak orang ingin menciptakan kendaraan yang sesuai dengan keinginan dan imajinasi mereka baik dari segi fungsional maupun estetika. Fenomena modifikasi mulai marak pada tahun 1960-an. Perkembangan teknologi seperti televisi, media massa maupun game turut mempengaruhi berkembangnya minat modifikasi automotif. Dimulai di Eropa yang mana waktu itu merupakan pusat pabrikan otomotif sehingga motor dan mobil bukanlah merupakan hal yang asing lagi. Membuat perbedaan, memiliki ciri khas, meningkatkan gengsi dan prestise, mendapat pengakuan dan mewujudkan impian itulah hal yang ingin dicapai dari modifikasi otomotif.

2. Jenis Modifikasi Otomotif

Secara umum modifikasi otomotif baik motor maupun mobil dibedakan menjadi:

a. Modifikasi ringan

Modifikasi yang paling sederhana, cepat dan mudah dilakukan seperti penempelan, *cutting sticker*, penggantian lampu,dll.

b. Modifikasi sedang

Modifikasi dengan tingkat kerumitan sedang dan jangka waktunya tidak terlalu lama. Seperti penggantian knalpot/*muffler*, penggantian oli, ban, jok, velk, stir, dll.

c. Modifikasi berat

Modifikasi yang membutuhkan waktu yang lama, tingkat kerumitannya tinggi. Seperti modifikasi mesin, modifikasi bodi, memotongan rangka/chasis,dll

E. Tinjauan Tentang Kustom Kultur

Kustom kultur adalah neologisme yang awalnya berkembang di Amerika Serikat untuk menggambarkan karya seni, kendaraan, gaya rambut, dan *fashion* orang-orang yang mengendarai dan membangun mobil dan motor yang telah dimodifikasi. Budaya ini mulai berkembang pada era 1950-an dan semakin populer saat makin banyak yang tertarik memodifikasi kendaraan mereka, dalam gaya *hot rod* untuk membuatnya menjadi lebih bertenaga dan kencang(<http://lawlessjakarta.com/blog/south-east-asia-unite.html> diakses tanggal 10 Februari 2017). Kustom kultur sebenarnya sudah tumbuh berkembang di tanah

air sejak lama. Salah satu buktinya dapat dilihat di dua *cover* majalah *Aktuil* terbitan *early 70's*. Satu cover menampilkan Gito Rollies *posing gracefully on a 70's style Yamaha XS650 chopper* dan satu cover lagi menampilkan “*couple of girls on a proper Volkswagen Buggy*” (<http://lawlessjakarta.com/blog/south-east-asia-unite.html> diakses tanggal 10 Februari 2017).



Gambar 1. Cover Majalah Aktuil

Skena di Indonesia bisa dibilang salah satu yang sudah cukup maju di wilayah Asia Tenggara. Perkembangannya dari masa ke masa cukup sehat untuk ukuran negara yang berlokasi ribuan kilometer dari negara asal muasal budaya modifikasi motor. Sepanjang periode 1980, komunitas kostum kultur tidak terlalu meningkat. Pada era 80-an orang lebih banyak yang bermain di ranah restorasi. Semakin orisinal semakin bagus. Sampai dengan era akhir 80-an masuk ke awal 90-an, mulailah kustom kultur di Indonesia berkembang cukup pesat. Mulai banyak penggiat hobi motor yang mengkreasi motornya baik sesuai selera individual maupun referensi dari majalah terbitan luar yang cukup sulit didapat (salah satu caranya adalah beli yang baru di toko buku internasional atau beli bekas di pasar loak). Komunitas motor yang beranggotakan pecinta modifikasi motor mulai banyak lahir di era akhir 80-an ini, antara lain Bikers Brotherhood, MMC Outsiders dari Bandung, dan Blind Eagle dari Jakarta. Sedangkan di Surabaya klub motor Pemudis yang bahkan sudah ada sejak tahun 1982.

Memang tidak semua anggota komunitas pada masa itu menggunakan motor

kustom. Berangkat dari kondisi serba terbatas, para pecinta kultur roda dua di Indonesia dipaksa untuk kreatif. Berbekal bahan motor lansiran tua yang kondisinya parah dan terbatasnya akses untuk onderdil orisinal pada saat itu, tidak ada pilihan lain selain memodifikasi motor yang ada. Para pelaku kustom kultur pada era itu mulai banyak yang mempelajari “*how to customize their ride*” secara otodidak, bebekal referensi dari majalah dalam dan luar negeri. (<http://lawlessjakarta.com/blog/south-east-asia-unite.html> diakses tanggal 10 Februari 2017).

1. *Biker*

Biker dengan aliran kustom kultur merupakan kegiatan memodifikasi motor dengan wujud lain dari karakter pribadinya. Motornya pasti berbeda dengan motor orang lain karena mereka menciptakan sendiri motor tersebut. Setelah memiliki beberapa ide-ide untuk mendesain motor tersebut maka mereka akan pergi ke bengkel kustom dengan bantuan dari *custom builder* untuk mewujudkan ide-ide dan kreativitas.

2. *Builder*

Builder di dalam dalam skena kustom kultur memegang peranan yang sangat penting. Karena di tangan *custom builder* inilah ide-ide serta kondep modifikasi motor kustom dapat direalisasi. Mereka bekerja dalam sebuah bengkel motor yang memiliki kemampuan untuk membuat motor sesuai dengan selera *biker*.

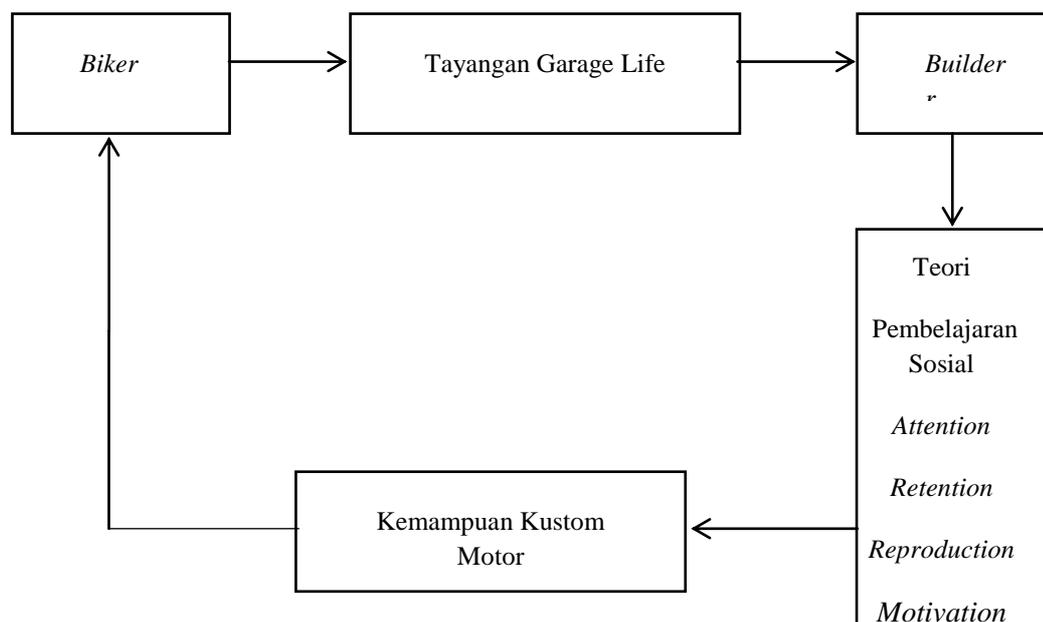
F. Kerangka Pikir

Setiap individu memiliki potensi diri yang berbeda-beda, beberapa memiliki kelebihan dibidang tertentu yang seringkali dilabeli dengan istilah bakat. Namun sesungguhnya bakat tersebut dapat pula dibentuk oleh usaha-usaha yang dilakukan. Salah satunya adalah dengan mempelajari keterampilan tertentu. Contohnya kustom motor.

Maka pada tahapan proses pembelajaran, peneliti merujuk pada teori pembelajaran sosial yang dikhususkan pada teori imitasi yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Dalam belajar, Bandura menyatakan terdapat empat karakteristik dari teori pembelajaran sosial yang meliputi *attention* (perhatian), *retention* (pengingatan), *reproduction* (mereproduksi), dan *motivation* (dorongan).

Dimana karakteristik tersebut merupakan faktor-faktor pembelajaran yang sesuai dengan penggunaan program *Garage Life* sebagai media belajar dan sumber informasi.

Bagan 1. Kerangka Pikir



III. METODE PENELITIAN

A. Tipe Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sumber informasi pada aplikasi modifikasi motor para *biker* kustom kultur di Bandarlampung. Oleh karena itu, tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif.

Penelitian kualitatif menurut Moleong adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian. Misalnya, perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dengan pendekatan kualitatif yang digunakan pada penelitian ini, diharapkan dapat diperoleh gambaran yang lengkap dari permasalahan yang dirumuskan dengan memfokuskan pada proses pencarian makna di balik fenomena yang muncul dalam penelitian. Dengan harapan agar informasi yang dikaji lebih bersifat komprehensif, mendalam, alamiah, dan apa adanya.

B. Aplikasi Teori Pembelajaran Sosial

Penelitian ini menggunakan teori pembelajaran sosial Albert Bandura, yang membagi empat faktor dibutuhkan oleh seseorang untuk belajar melalui pengamatan dan kemudian menirunya:

1. *Attention*. Jelas kita tidak dapat belajar dari suatu peristiwa kecuali kalau kita menaruh perhatian kepadanya dan secara seksama mencerna hal-hal penting yang dicakupnya. Dalam kasus ini *biker* memperhatikan tayangan modifikasi motor kustom pada *Garage Life* di NET TV. Mendapatkan inspirasi yang melekat di dalam benak.
2. *Retention*. Peristiwa yang menarik perhatian dimasukkan ke dalam benak dalam bentuk lambang secara verbal atau imajinal sehingga menjadi ingatan. Setelah tips modifikasi yang menjadi inspirasi didapat *biker* dalam tayangan, hal tersebut diingat dalam informasi sehingga berguna untuk dipaparkan dalam proses selanjutnya
3. *Reproduction*. Hasil ingatan tadi akan meningkat menjadi bentuk perilaku. Kemampuan kognitif dan kemampuan motorik pada langkah ini berperan penting. Dalam hal ini reproduksi dilakukan oleh *biker* bersama *builder*. Reproduksi informasi diaplikasikan dalam bentuk modifikasi motor yang sesuai dengan apa yang *biker* lihat dan menjadikan pedoman untuk *builder* menciptakan ulang motor sesuai informasi yang dia dapatkan.

4. *Motivation*. Langkah terakhir menunjukkan bahwa perilaku akan berwujud apabila terdapat nilai peneguhan. Peneguhan dapat berbentuk ganjaran eksternal, pengamatan yang menunjukkan bahwa bagi orang lain ganjaran disebabkan perilaku yang sama, serta ganjaran misalnya rasa puas diri. Dorongan untuk memiliki motor yang sesuai dengan apa yang ditayangkan dalam *Garage Life* di NET TV menjadi landasan yang besar bagi *biker* untuk memotivasi *builder* supaya motornya sesuai dengan apa yang ia inginkan.

C. Penentuan Informan

Subjek penelitian ini adalah *parabiker* dari enam komunitas kustom kultur yang ada di Bandar Lampung yaitu, Kastemryde Syndicate, Dgrlampungrides, Bedhuls Lampung, Ngaungngiders, Streetcub Bandar Lampung dan Sundayride Lampung. Keenam komunitas tersebut memiliki jumlah anggota yang beragam, namun memiliki kesamaan yakni sama-sama terinspirasi ide-ide *custom* motor yang didapat dari tayangan *Garage Life* di NET TV.

Moleong (2004) menyatakan bahwa informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang latar penelitian. Jadi ia harus mempunyai banyak pengalaman tentang latar penelitian. Ia “berkewajiban” secara sukarela menjadi anggota tim penelitian walaupun hanya bersifat informal. Sebagai anggota tim dengan kebaikannya dan dengan kesukaannya ia dapat memberikan pandangan dari segi orang-dalam tentang nilai-nilai, sikap, bangunan, proses, dan kebudayaan yang menjadi latar penelitian setempat.

Menurut Spradley (dalam Moleong, 2004) informan harus memiliki beberapa kriteria yang harus dipertimbangkan, yaitu:

1. Subjek yang telah lama dan intensif menyatu dengan suatu kegiatan atau medan aktivitas yang menjadi sasaran atau perhatian peneliti dan ini biasanya ditandai oleh kemampuan memberikan informasi di luar kepala tentang sesuatu yang ditanyakan.
2. Subjek masih terikat secara 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.

Informan dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan salah satu teknik penentuan informan penelitian kualitatif yaitu *purposive*. Informan dipilih menurut kriteria tertentu yang telah ditetapkan. Kriteria ini harus sesuai dengan topik penelitian. Mereka yang dipilih dianggap kredibel untuk menjawab masalah penelitian..Informan adalah orang-orang yang secara langsung terlibat dalam komunitas kustom kultur, dan secara aktif telah mengakses tayangan *Garage Life* baik dari NET TV atau *live streaming* melalui [youtube.com/netmediatama](https://www.youtube.com/netmediatama), atau laman www.netmedia.co.id,

kemudian berusaha mengaplikasikan informasi yang didapatnya. Peneliti mengambil sampel tiga orang anggota dari masing-masing klub motor. Motivasi peneliti untuk mengambil tiga informan, karena tiga contoh sampel sudah mewakili jawaban yang dibutuhkan sebagai representasi efektifitas tayangan *Garage Life* terhadap *biker* dalam aliran kustom kultur. Adapun ketiga jenis informan yang dipilih dalam penelitian ini, antara lain:

1. Ketua klub motor adalah orang-orang yang mendirikan klub motor, atau memimpin, atau berstatus sebagai anggota terlama serta mengerti dan memahami sejarah dan konsep konsep dasar motor kustom.
2. *Builder* adalah ahli modifikasi – tukang bengkel, yang telah menggeluti dunia kustom kultur selama lebih dari tiga tahun dan menonton tayangan *Garage Life*.
3. Anggota klub motor adalah *biker* atau bagian komunitas yang menggeluti dunia kustom kultur dan menonton tayangan *Garage Life*.

D. Fokus Penelitian

Fokus penelitian penting dalam suatu penelitian yang bersifat kualitatif. Hal ini untuk membatasi ruang lingkup penelitian yang akan dilakukan dan memegang peranan yang penting dalam memandu serta mengarahkan jalannya suatu penelitian. Untuk dapat mempermudah dalam penelitian yang dilakukan maka yang menjadi fokus penelitian adalah :

1. *Garage Life* dijadikan acuan sebagai sumber informasi dalam modifikasi motor kustom kulture di Bandar Lampung.

2. Sumber Informasi yang dijadikan sebagai ide-ide Modifikasi Kustom Kultur di Bandarlampung

E. Pendekatan Terhadap Informan

Pendekatan yang dilakukan peneliti dalam mendekati diri kepada para informan penelitian adalah dengan upaya-upaya berikut ini:

1. Menghubungi ketua komunitas untuk menjelaskan maksud dan tujuan melakukan penelitian mengenai kegiatan latihan dan informasi tentang anggota pada komunitas yang mereka pimpin.
2. Melibatkan diri dalam proses yang dimulai dari menentukan ide sampai dengan tahap modifikasi secara intensif.
3. Melakukan wawancara secara mendalam kepada para *biker* yang terpilih (diambil beberapa sampel dalam setiap komunitas) yang memenuhi kriteria sebagai informan penelitian dengan pertanyaan- pertanyaan yang mengacu pada tujuan pencapaian penelitian. Dengan upaya-upaya tersebut peneliti berusaha menciptakan kenyamanan akan kehadiran peneliti di tengah-tengah kegiatan modifikasi motor *custom*. Dengan demikian proses mendapatkan informasi akan menjadi lebih mudah dan nyaman untuk dilakukan.

F. Objek Penelitian

Objek penelitian dalam penelitian kualitatif yaitu apa yang menjadi sasaran peneliti dalam penelitiannya. Sasaran penelitian tidak tergantung pada judul dan

topik penelitian tetapi secara konkret tergambar dalam rumusan masalah penelitian. Objek penelitian dalam penelitian efektifitas tayangan *Garage Life* di NET TV dalam aplikasi modifikasi motor para *biker* kustom cultur di Bandar Lampung, apakah tayangan tersebut mampu menjadi sarana belajar yang memadai dalam meningkatkan kemampuan teknik memodifikasi motor *custom*.

G. Sumber Data

Dalam penelitian ini ada dua sumber data yang digunakan, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer yaitu data utama dalam penelitian yang akan diteliti. Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan baik melalui pengamatan sendiri, maupun melalui daftar pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti. Data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dan jawaban dari daftar pertanyaan yang akan diajukan.
2. Data sekunder yaitu data yang mendukung data primer, mencakup data lokasi penelitian dan data lain yang mendukung masalah penelitian. Data sekunder diperoleh dari observasi dan literatur yang relevan dengan penelitian yang sedang dilakukan.

H. Teknik Pengumpulan Data

Berdasarkan kedua sumber diatas, maka penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data, antara lain:

1. Wawancara mendalam (*Indepth Interview*) yaitu teknik mengumpulkan data yang dilakukan dengan mengadakan tanya jawab langsung kepada informan. Peneliti dalam hal ini mempersiapkan daftar pertanyaan yang relevan dengan tujuan penelitian yang berkaitan dengan efektifitas tayangan *Garage Life* aplikasi modifikasi motor para *biker* kustom kultur. Wawancara dilakukan kepada informan yang telah ditentukan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang serupa. Dalam proses wawancara, peneliti merekam dan atau mencatat hasil jawaban yang diberikan oleh informan.
2. Observasi adalah pengumpulan data dengan menggunakan pengamatan secara langsung ke tempat objek penelitian. Peneliti dalam hal ini melakukan pengamatan langsung dengan cara ikut dalam proses modifikasi motor para *biker* kustom kultur. Observasi ini termasuk juga pengamatan pada tayangan *Garage Life* yang diakses oleh informan. Selanjutnya, peneliti mencatat hal – hal yang relevan dengan tujuan penelitian.
3. Dokumentasi, di dalam penelitian ini penulis menggunakan teknik pengumpulan data dokumentasi dengan dokumen berupa catatan-catatan lapangan, dokumentasi dan publikasi, serta sumber-sumber lainnya yang relevan dan berkaitan dengan penelitian ini yang akan digunakan sebagai pendukung hasil wawancara dan observasi.

I. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data menurut Patton (1980 : 156) adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar. Adapun teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan tahap sebagai berikut:

1. Reduksi data yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian, dan penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Di mana setelah penulis memperoleh data harus lebih dulu dikaji kelayakannya dengan memilih data mana yang benar-benar dibutuhkan dalam penelitian ini.
2. Display atau penyajian data dibatasi sebagai sekumpulan informasi tersusun yang disesuaikan dan diklarifikasi untuk mempermudah peneliti dalam menguasai data dan tidak terbenam dalam setumpuk data.
3. Verifikasi atau menarik kesimpulan dilakukan dengan cermat dengan melakukan verifikasi berupa tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan sehingga data-data yang telah diuji validitasnya sehingga kesimpulan diperoleh dengan jelas dan benar kegunaannya.
4. Studi kasus merupakan strategi penelitian dimana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan

1. maupun referensi yang diperoleh selama penelitian seperti gambar video di lapangan, rekaman wawancara maupun catatan-catatan harian di lapangan.
2. Triangulasi dengan ini dilakukan untuk melakukan pengecekan terhadap penggunaan metode pengumpulan data, apakah informasi yang didapat dengan metode interview sama dengan metode observasi, atau apakah hasil observasi sesuai dengan informasi yang diberikan ketika di wawancara. Tujuannya adalah untuk mencari kesamaan data dengan metode yang berbeda.
3. Uraian rinci teknik ini adalah suatu upaya untuk memberikan penjelasan kepada pembaca dengan menjelaskan hasil penelitian dengan penjelasan yang serinci-rincinya. Suatu temuan yang baik akan dapat diterima orang apabila dijelaskan dengan penjelasan yang terperinci dan logis.

IV. GAMBARAN UMUM

A. Klub Motor Kustom Kultur di Bandarlampung

Perkembangan aliran *bikers* dengan kustom kultur ini berkembang cukup pesat di Indonesia, terutama di Bandarlampung dengan bermunculannya banyak klub motor yang beraliran kustom kultur ini serta bengkel-bengkel kustom di Bandarlampung. Diantara klub-klub motor tersebut adalah:

1. *Kastemride Syndicate*

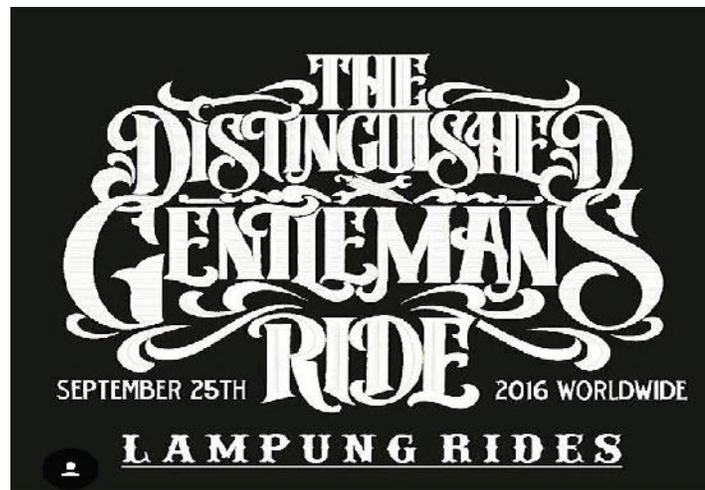


Gambar 2. Logo *Kastemride Syndicate*

Kastemride Syndicate salah satu perkumpulan klub motor di Bandarlampung yang berdiri cukup awal dengan mengusung tema kustom kultur. *Kastemryde*

Syndicate yang artinya *custom* ialah motor kustom, *ride* adalah pengendara dan *syndicate* merupakan perkumpulannya. Awal mula terbentuk dari klub motor jap di Surabaya, dan memutuskan untuk membuat *chapter* sendiri di Lampung. Terbentuk pada tanggal 20 Mei 2015, di sebuah kafe di Pahoman Bandarlampung. Klub motor ini mempunyai slogan "*Build, Pride, Ride and Respect*". Diketuai oleh Herizal. Sekretariatnya beralamat di Jalan Kayumanis nomor 1 Kotasepang, Bandarlampung.

2. DGR Lampung Ride



Gambar 3. Logo DGR
Lampung Ride

DGR Lampung Ride, didirikan pada tanggal 25 September 2016. Dengan slogan "*gentlemansride*". Yang berarti pengendara motor laki-laki yang bemental jantan. Jadi diharapkan apabila menjadi anggota dalam klub ini jangan hanya bermodal tampang saja tapi harus bemental jantan pula.

Beranggotakan sebelas orang. Pertemuan rutin mereka lakukan di depan *Cozy Cafe* yang terletak di Pahoman.

3. *Sunday Ride Lampung*



Gambar 4. Logo *Sunday Ride Lampung*

Sunday Ride Lampung berdiri pada tanggal 30 oktober 2016. Klub motor ini beranggotakan sepuluh orang. Dengan slogan "*morning call, lets sunmory*". Yang berarti panggilan pagi lalu lekas untuk menikmati indahnya minggu pagi. Mereka kerap mengadakan pertemuan rutin di depan Gedung Golkar yang beralamat di Pahoman.

4. *Bedhuls Lampung*



Gambar 5. Logo *Bedhuls Lampung*

Bedhuls Lampung berdiri tahun 2016 . Dengan slogan "disini kami berteman lebih dari saudara". Arti dari slogan ini ialah dalam klub ini diutamakan rasa solidaritas pertemanan yang sudah seperti keluarga. *Bedhuls Lampung* saat ini belum memiliki sekretariat resmi, namun mereka rutin mengadakan pertemuan di bundaran gajah Tugu Adipura setiap Sabtu malam. *Bedhuls Lampung* saat ini beranggotakan sepuluh orang.

5. *Streetclub Bandar Lampung*



Gambar 6. *Streetclub*
Bandar Lampung

Streetclub Bandar Lampung berdiri 15 september 2016 . Dengan slogan " kami tidak takut ". arti tidak takut disini bukan berarti negative namun tidak takut pada perbedaan yang ada di dunia kustom culture ini yang menjadikan klub ini berbeda dengan yang lainnya, justru itu membuat erat komunitas ini. Anggota 13 orang . Sekret *Streetclub Bandar Lampung* terletak depan Mahan Agung.

B. *Builder* Kustom Kultur di Bandarlampung

Setiap klub kustom kultur di Bandarlampung, biasanya memiliki satu bengkel khusus yang mereka jadikan sebagai “laboratorium” untuk mengkreasikan motor-motor yang sesuai dengan keinginan. Tukang Bengkel ini dalam istilah kustom kultur kerap disebut *builder*.

1. *Builder Kastemride Syndicate*



Gambar 7. *Builder Kastemride Syndicate*

Bengkel yang terletak di Wayhalim ini sudah lama buka dari tahun 2010, builder yang ada di bengkel ini bernama Tri Handoko atau akrab disapa Mas Tri. Mas Tri sendiri menjadi builder awalnya karna hobi terhadap motor-motor kustom lalu tertarik untuk menjadi builder.

2. Builder DGR Lampung Ride



Gambar 8. Builder DGR Lampung Ride

Bengkel yang di kedamaian ini memiliki nama bengkel kustom. Builder dari bengkel ini bernama Andi. Dia mengatakan menjadi builder sudah sekitar tahun 2015 an, karena sudah jenuh di otomotif biasanya jadi beralih ke kustom motor ini. Tak jarang bengkel nya ini sering dijadikan sebagai tempat kumpul-kumpul saja oleh anggota Dgr, untuk sekedar bertukar ide dan informasi.

3. *Builder Sunday Ride Lampung*



Gambar 9. *Builder Sunday Ride Lampung*

Bengkel ini mulai didirikan pada tahun 2014 akhir, Builder Sundayride lampung ini bernama Mas febri yang beralamat di rajabasa atau yang biasa dikenal sebagai bengkel mas Pepeng. Atas dasar suka dengan dunia kustom culture maka dari itu Febri memutuskan untuk menjadi builder di bengkel mas Pepeng ini, dan didasari oleh kebutuhan financial juga.

4. *Builder Bedhuls Lampung*



Gambar 10. *Builder Bedhuls Lampung*

Mas handoko, sapaan akrab untuk builder dari klub motor bedhuls lampung ini. Ia sendiri sudah mengenal dunia kustom culture dari tahun 2010 namun baru membuka bengkel mulai tahun 2013. Beralamat di way halim, bengkel yang diberi nama Satan Kustom ini sudah cukup terkenal di kalangan bikers kustom culture di Bandar Lampung. Mas Handoko bukan salah satunya builder disini namun banyak juga builder-builder lainnya. Dan tak jarang motor-motor yang telah di rakit oleh bengkel satan ini menjuarai kontes-kontes serta pameran di Bandar Lampung.

5. *Builder Streetcub Bandar Lampung*



Gambar 11. *Builder Streetcub Bandar Lampung*

Builder dari klub motor Streetcub Bandar Lampung ini bernama Mas Chandra. Bengkel ini berlokasi di Pramuka, yang diberi nama garasi kustom. Menjadi Builder awalnya hanya bermodal nekat saja dan tak menyangka sampai sekarang usaha ini masih terus bertahan dan diminati oleh para bikers kustom culture di Bandar Lampung. Sejak tahun 2015 akhir bengkel ini mulai beroperasi dan memang awalnya Mas Chandra ini hanya sebagai bikers biasa namun hasil modifikasi nya banyak diminati oleh teman-temannya sendiri sehingga dari situ munculah ide untuk membuka bengkel kustom.

C. Kustom Kultur di Bandarlampung



Gambar 12. Poster Summerfest 2015

Seiring dengan perkembangan aliran *bikers* dengan kustom kultur maka menjadi pemicu bagi munculnya kontes atau pameran yang berkaitan dengan kustom kultur yang diadakan di Bandar Lampung.

Tahun 2015 adalah awal berkembangnya kustom kultur secara nyata di Bandarlampung. Hal ini ditandai dengan bermunculannya klub-klub motor beraliran kustom, juga diadakannya acara yang bisa dikatakan permulaan acara dengan melibatkan motor kustom, yaitu *Summerfest 2015*. Dinisiasi oleh Kastemride Syndicate, Mad Elephant dan MACI Lampung pada hari Jum'at-Minggu tanggal 11 & 13 September 2015 mengadakan *riding* dengan tujuan Pantai Tanjung Setia, diselenggarakan oleh Pulau Pasir *Foundation* di Damai Bungalows - Pantai Tanjung Setia, Pesisir Barat – Lampung. Perjalanan ini

menempuh jarak 273 kilometer, dengan menghabiskan waktu tujuh jam di perjalanan (<http://kastemridesyndicate.blogspot.co.id/2015/09/summerfest-2015-at-tanjung-setia-beach.html> diakses pada 3 Mei 2017 pukul 16.42).

D. Tayangan *Garage Life*



Gambar 13. Poster Program *Garage Life*

Garage Life merupakan sebuah program baru NET yang mulai tayang sejak Minggu, 13 November 2016. Program ini mengangkat tema kustom kultur yang peneliti rasakan memiliki basis dikalangan masyarakat khususnya wilayah perkotaan. Tayangan ini diproduseri oleh Bima Indra Sakti.

Dalam tayangan program *Garage Life* ini terdapat tiga sosok kunci yaitu Veroland sebagai *custom builder*, Jujuk Margono sebagai *jurnalist*, serta juga Iman selaku *shop owner*. Tayangan ini dapat memberikan pengetahuan berupa informasi kepada pengetahuan komunitas kustom kultur tentang bagaimana

kegiatan sehari-hari seputar kustom kultur dari mulai merakit motor lalu membeli alat-alatnya dan juga membahas kegiatan berkumpulnya para *bikers* dengan aliran kustom kultur untuk sekedar bertukar informasi maupun ide-ide (<http://www.netmedia.co.id/about#> diakses pada tanggal 20 Januari 2017, pukul 20.00).

VI. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara dengan informan yang merupakan anggota klub motor kustom di Bandar Lampung maka didapatkan kesimpulan dari penelitian tentang analisis sumber informasi dalam aplikasi modifikasi motor para *biker kustom culture* adalah sebagai berikut:

1. Bikers merujuk sumber informasi pada tayangan *Garage Life* ialah dikarenakan Tayangan *Garage Life* dinilai berbeda dengan sumber informasi seperti *website Gearhead Monkey*, rekomendasi ketua klub dan rekomendasi *builder*. Tayangan *Garage Life* memberikan informasi yang berguna bagi *bikers* untuk memodifikasi motornya.
 - a. Secara *Attention* atau Perhatian Adanya tayangan *Garage Life* di Net TV menarik perhatian para *bikers* karena acara *Garage Life* adalah acara yang sangat di butuhkan oleh para *bikers*. Tayangan *Garage Life* ini juga di kemas secara baik dan menggunakan *host* yang asik sehingga proses

penyampaian informasi dapat di terima oleh para *bikers*. Tayangan *Garage Life* juga sangat lengkap dalam memberikan informasi seputar motor motor *kustom*. Seperti motor motor *kustom* di dalam maupun di luar negeri. Dan juga memberikan informasi tentang pameran pameran motor kustom sehingga pengetahuan *bikers* tentang *kustom kulture* bertambah.

2. Para *Biker* mengaplikasikan ide-ide dari tayangan *Garage Life* sudah baik dan beberapa model modifikasi sudah dilakukan dengan cara memodifikasi motor dari ide-ide yang ada pada tayangan *Garage Life*.
 - a. Pada *Retention* penelitian ini yaitu apakah bikers dapat mengingat dengan jelas informasi yang didapat dari tayangan *Garage Life* tersebut. Keinginan para *bikers* untuk mengingat informasi yang telah didapat sudah cukup baik dibuktikan dengan sebagian besar informan menjawab bahwa tayangan *Garage Life* yg dijadikan sebagai sumber informasi mudah di ingat dan dipahami
 - b. *Reproduction* pada penelitian ini yaitu bikers sudah berkeinginan untuk mengaplikasikan model-model yang didapat dari sumber informasi. Pengaplikasian para *bikers* untuk mengaplikasikan ide-ide yang telah didapat dan di ingat dari sumber informasi yaitu tayangan *Garage Life* sudah cukup baik dikarenakan sebagian besar informan sudah mengaplikasikan apa yang sudah didapat dari informasi tayangan tersebut.

c. *Motivation* pada penelitian ini yaitu bikers bertahan untuk mengaplikasikan ide-ide yang didapat dari sumber informasi pada tayangan 86 tersebut. Pencarian suku cadang dan ide-ide modifikasi, perlahan terbantu dengan adanya tayangan *Garage Life*. Namun tidak dapat dipungkiri, bahwa *Garage Life* juga memberikan efek yang melebihi dari sekedar informasi utama yang dibutuhkan para *biker* di Bandarlampung. Ada gaya-gaya yang ia coba ikuti seperti pemasangan stang atau knalpot yang kurang lebih informasinya ia dapatkan dari tayangan *Garage Life*..

B. Saran

Setelah melakukan penelitian ini, peneliti memiliki beberapa saran kepada beberapa pihak yang menggeluti modifikasi motor kustom kultur. Saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui proses dan alasan mengapa *Garage Life* dipilih sebagai sumber informasi serta kegiatan dalam memodifikasi motor lebih dapat terarah seperti event-event motor dan para modifikator juga selain dapat melakukan modifikasi motor sebagai hobi dapat menjadikan hal tersebut lebih bernilai ekonomis seperti membuka bengkel khusus modifikasi atau membuka toko yang

menyediakan aksesoris dan suku cadang untuk memodifikasi motor kustom kultur.

2. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya agar dapat menggali data yang lebih dalam mengenai teori pembelajaran yang mengarah pada tayangan televisi sebagai sumber informasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Dahar, Ratna Wilis. 2006. *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga

Muhammad, Arni. 1989. *KOMUNIKASI ORGANISASI*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Moleong, Lexy J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda Karya Bandung

Nursih Wahyuni, Isti. 2014. *Komunikasi Massa*. Yogyakarta: Graha Ilmu

Sugiyono.2012.*Metode Penelitian Kuantitatif,kualitatif dan RnD*.Bandung : Alfabeta

Trianto, 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: PT.Bumi Aksara

Williams, Robert. 1993. *Kustom Kulture*. New York: Last Gasp

Skripsi :

M. Barni Karunia. 2015. Peranan Video Tutorial Teknik Freestyle Motor Pada Peningkatan Kemampuan Teknik Freestyle Motor (Studi Pada Team Lampung X-treme All-Star “L.X.A” di Bandarlampung) . Universitas Lampung

Wuri Sakti Riesta A 2016. Pengaruh Program Acara Tetangga Masa Gitu di NET. Terhadap Tingkat Kepuasan Penonton (Studi Pada Mahasiswa Fisip Universitas Lampung) Universitas Lampung

Internet :

<http://www.netmedia.co.id/about#> diakses pada tanggal 20 Januari 2017, pukul 20.00.