

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

*Drifting* merupakan gaya berkendara dimana pengemudi menggunakan throttle, rem, kopling, perpindahan gigi dan input kemudi untuk menjaga mobil dalam keadaan *oversteer* saat bermanuver dari tikungan ke tikungan. *Drifter* menekankan pengendalian mobil dengan mengkoordinasikan jumlah *countersteer* (atau penguncian berlawanan) dengan modulasi throttle dan rem secara simultan untuk menggeser keseimbangan bobot mobil maju mundur melalui tikungan. Selain itu, mereka berusaha keras untuk mencapai hal ini dengan tetap mematuhi garis balap standar (atau disebut "titik kliping" jika melakukan drift dalam kompetisi) dan mempertahankan sudut slip yang ekstrim. *Drifting* sebagai sebuah olahraga dimulai di jalanan pegunungan Jepang pada awal tahun 1990-an dan dengan cepat mendapatkan momentumnya sebelum putaran pertama D1GP diadakan pada tahun 2000. Sebagai hasilnya, para *Petrolhead* di belahan dunia lain dengan cepat mempelajari olahraga baru dan menarik ini. video yang diunduh dari internet dan memutuskan untuk mencobanya sendiri. Dua di antara peminatnya adalah Phil Morrison dan James Robinson, yang kecintaannya pada olahraga ini mendorong mereka mendirikan *Driftworks* pada tahun 2004 (Estrada, 2022).

Gambar 1. 1

Drifting



Sumber : <https://garasi-drift.com/pages/gallery>

Drifting pertama kali muncul di Jepang dengan sebutan *Japan Drift Roots*, disusul dengan kemunculan beberapa komunitas di wilayah lain seperti *Simple Drift team*, *DoriHachi Drift*. Drifting tumbuh di Jepang sekitar pertengahan tahun 1960-an, dipelopori oleh kalangan motorsport underground yang dijuluki Rolling Zoku (Hlynsson, 2020). Drifting adalah salah satu olahraga di dunia otomotif yang paling di gemari di dunia balap saat ini. Drifting merupakan olahraga otomotif yang mengutamakan keindahan. Pada ajang drifting, teknik mengemudi menjadi suatu hal yang penting karena tak hanya memerlukan kecepatan yang tinggi ketika berada dilintasannya, namun juga diperlukan kontrol mobil yang baik. Drifting adalah sebuah seni keterampilan teknik mengemudi dengan kecepatan tinggi yang dibarengi dengan kontrol mobil (Kück, 2017).

Trend drifting yang menyebar di Indonesia, melahirkan adanya komunitas komunitas drifting, berawal dari hobi akan otomotif, hobi otomotif yang mengandalkan skill mengemudi khususnya drifting. Pada tahun 2009, sekelompok pemuda di Kota Bandung membentuk suatu komunitas bernama *Bandung Drift* atau yang sering biasa disebut BD, berbeda dengan komunitas penggemar drifting lainnya, *Bandung Drift* memiliki struktur organisasi dan keanggotaan formal. *Bandung Drift* adalah sebuah wadah atau tempat saling interaksi beberapa orang yang sama-sama menggemari dunia Drifting (Prakoso, 2020). Sirkuit yang dimiliki Indonesia berlokasi yang cukup jauh dari kota Bandung, sehingga para komunitas drifting kota Bandung melakukan drifting di jalan umum seperti jalan Cikaunding dan Pusdai yang dilakukan pada waktu tertentu. Dengan dilaksanakannya di jalan umum, tentunya kegiatan ini menjadi kegiatan yang bersifat ilegal.

Ilegalitas berasal dari kata “ilegal” yang artinya tidak legal, tidak sah, tidak sesuai dengan peraturan perundang-undangan atau hukum. Ilegal merupakan lawan kata dari legal. Suatu perbuatan atau benda dapat dikatakan ilegal apabila perbuatan atau benda tersebut tidak dibenarkan oleh suatu peraturan perundang-undangan yang berlaku

(Falabiba et al., 2014). Karena aktifitas drift ini dinilai mengganggu masyarakat sekitar dan dinilai sebagai aktifitas yang membahayakan. Maka para drifter pun tidak dapat menyalahkan aparat kepolisian yang mengejar dan membubarkan aktifitas mereka, karena itu sudah menjadi tugas bagi aparat kepolisian. Pengertian polisi menurut Pasal 5 ayat (1) UU No. 2 Tahun 2002 adalah “Kepolisian Negara Republik Indonesia merupakan alat negara yang berperan dalam memelihara keamanan dan ketertiban masyarakat, menegakkan hukum, serta memberikan perlindungan, pengayoman, dan pelayanan kepada masyarakat dalam rangka terpeliharanya keamanan dalam negeri” (Difitri et al., 2021)

Dengan perkembangan audio visual yang semakin pesat, memiliki peran penting dalam menyampai suatu informasi, menghibur, atau bersifat edukasi kepada khalayak umum, begitu pun juga dalam dunia otomotif terdapat youtuber-youtuber otomotif dengan berbagai macam konten-konten otomotif di youtube yang sifatnya edukasi dan hiburan, seperti Fitra Eri, Om Mobi, Gofar Hilman, Ridwan Hanif, Garasi Drift dan lain-lain. Mungkin salah satunya seorang youtuber otomotif dan seorang pembalap yang sering terdengar oleh khalayak umum ataupun yang sering muncul di media sosial, yaitu Fitra Eri.

Fitra Eri atau yang sering disapa Om Fitra adalah salah satu jurnalis atau pembawa acara dalam konten Youtube Otodriver. Karena selain jurnalis, Fitra Eri adalah seorang pembalap berprestasi di Indonesia dan juga mempunyai kanal Youtube pribadi, Dalam channel youtube Fitra Eri terdapat berbagai konten-konten otomotif yang telah diupload oleh Fitra Eri seperti, review mobil, modifikasi motor, dan lain-lain. Akan tetapi dengan berbagai konten dari channel fitra eri yang paling mencolok adalah konten dari review mobilnya. Jenis mobil yang direview oleh Fitra Eri ada berbagai macam terdiri dari mobil yang berjenis *commercial* ataupun berjenis modifikasi (seperti, mobil balap, mobil custom). Kesuksesan seorang pembalap, vlogger,

reviewer, sekaligus editor in chief Otodriver ini bisa dilihat dari banyaknya brand yang sudah bekerjasama dengan Fitra Eri. Meski bukan kerjasama secara kontrak jangka panjang, namun seringkali Fitra Eri menjadi orang pertama Indonesia yang berkesempatan untuk mencoba langsung mobil-mobil terbaru di lingkup kancah internasional. Seperti pada event launching premiere di dunia Lamborghini Urus, Fitra Eri-lah satu satunya warga Indonesia yang diundang dan berada di event tersebut. Ia juga menjadi satu-satunya orang yang ada di event BMW untuk melihat BMW *Next Gen*, sebuah mobil concept dari BMW (Charita & Pandrianto, 2023).

Selain dari kanal Youtube, adapun juga program siaran televisi yang membahas terakait seputar otomotif, yaitu "*Top Gear*". *Top Gear* merupakan program televisi otomotif entertainment asal Inggris, versi baru dari acara berjudul sama yang diluncurkan pada 1977, oleh Jeremy Clarkson dan Andy Wilman. Program yang pertama kali disiarkan pada 20 Oktober 2002 ini fokus mengulas berbagai kendaraan, terutama mobil. Serial pertama program ini dipandu oleh Richard Hammond dan Jason Dawe, bersama pengendara mobil yang dijuluki The Stig. Program ini juga dihadirkan di Indonesia yang ditayangkan oleh salah satu stasiun televisi swasta, yaitu NET TV. *Top Gear* mulai tayang di NET TV pada tanggal 5 Maret 2022 setiap hari Sabtu & Minggu pukul 22.00 WIB. Programming Director NET TV Yeni Anshar mengatakan bahwa *Top Gear* merupakan program otomotif yang menghibur dan berkualitas. Tak hanya menampilkan mobil mewah, program ini juga memberikan informasi menarik seputar mobil. "Berbagai informasi tentang mobil dikupas tuntas, mulai desain hingga performanya," kata Yeni Anshar (Gakindo.or.id, 2022).

Namun industri *drifting* di Indonesia tidak begitu mulus di era 2011 hingga 2015 dikarenakan adanya beberapa kendala dimulai sarana latihan yang kurang memadai, pihak penyelenggara dan investor yang bisa terhitung sedikit pada era tersebut, dan keterbatasan

media untuk mempromosikan kompetisi *Drifting* di Indonesia. Pada tahun 2017 ada sebuah youtuber otomotif yang membahas konten secara segmentit terkait JDM dan Drifting, yaitu Garasi Drift.

Garasi Drift adalah sebuah garasi drift yang didirikan oleh dua brothers, Ziko dan Dipo, pada tahun 2017 lebih tepatnya 22 Februari 2017. Mulai dari YouTube channel, Garasi Drift telah berkembang menjadi produsen media otomotif terdepan di Indonesia, menyediakan konten yang berisi topik-topik otomotif seperti modifikasi mobil, penilaian mobil, cover event, dan video drift yang menjadi tanda kenikmatan. Garasi Drift mulai dari awalnya bermula dari kondisi 'gabut' atau istilah yang menggambarkan kondisi seseorang saat bingung dan tidak tahu cara mengelola channel YouTube. Namun, dengan *perseveransi* dan kemampuan yang diperlukan, mereka berhasil membangun garasi drift yang populer dan menarik. Garasi Drift telah menjadi fenomena otomotif yang mencapai jutaan pengguna dengan konten yang menarik, seperti video drift dan modifikasi mobil. Mereka juga telah menerima penghargaan sebagai influencer otomotif yang berhasil di Indonesia (GarasiDrift, 2023)

Berdasarkan data yang ada untuk saat ini Garasi Drift memperoleh total subscriber dengan total 1,95 juta subscriber, dengan memiliki unggahan video berjumlah 449 video terhitung sejak channel youtube ini didirikan sejak tahun 2017 hingga tahun ini, yaitu 2024 dengan total viewer per video secara akumulasi sekitar 5 juta viewer hingga 600 ribu viewer yang paling rendah dengan berbagai tema konten yang dibuat oleh Garasi Drift seperti, JDM Car Review, Drifting, Road Trip, Project Cars dan berbagai konten lainnya. Garasi Drift juga berkomitmen untuk selalu menciptakan pengalaman yang mendalam jantung dalam dunia otomotif.

Ditahun 2021 pascanya covid-19 di Indonesia, ada sebuah kompetisi Drifting yang proper yang diadakan oleh J99XAR, yaitu Indonesian Drift Series yang dikelola dan diselenggarakan oleh pembalap Drfiter Indonesia yang sudah cukup berprestasi, yaitu Akbar

Rais dan Danny Ferdito. Indonesian Drift Series sebuah kompetisi drift yang diperorganisir oleh Drifter Indonesia, yang mempertandingkan tiga kelas, yakni PRO, PRO2, dan *Women Drift Challenge*. IDS merangkul tiga kelas, yakni PRO, PRO2, dan *Women Drift Challenge*. Indonesian Drift series sudah berjalan selama tiga tahun hingga tahun ini, yaitu 2024, Indonesian Drift Series telah melakukan perkembangan yang telah meningkat secara signifikan dimulai dari sisi fasilitas (Trek dan Tribun Penonton), sisi entertainment, dan juga sisi dari regulasi kompetisi drifting yang semakin professional. Yang dapat dikatakan Pengaruh dunia otomotif dengan YouTube adalah signifikan, karena platform ini menjadi sebuah media yang memungkinkan para penggemar otomotif untuk berbagi informasi, konten, dan pembelajaran mengenai dunia otomotif. (Wahyudi, 2021).

Untuk saat ini *youtuber* di Indonesia khususnya di Indonesia memang sudah banyak seperti Fitra Eri, Om Mobi, Gofar Hilman, Ridwan Hanif dan *youtuber* lainnya, belum banyak *youtuber* otomotif yang membahas secara menjurus atau secara mendalam seperti tentang *Drifting*, karena secara umum pembahasan otomotif itu sebenarnya sangatlah luas dan mungkin saat ini banyak para audiens atau penonton youtube banyak yang mengetahui dengan otomotif tetapi tidak semuanya mengetahui tentang *Drifting* dan tentang JDM otomotif, kehadiran channel youtube Garasi Drift mampu menjawab kebutuhan informasi khalayak tentang otomotif sekaligus *Drifting* dan tentang JDM otomotif, karena di Indonesia sendiri masih belum banyak di Youtube khususnya yang membahas hal tersebut.

Penelitian ini ingin melihat bagaimana resepsi audiens, dilihat dari informasi-informasi yang didapatkan melalui playlist yang dimiliki oleh channel Youtube Garasi Drift, yaitu berjudul *Drifting*. Playlist tersebut dengan berjudul *Drifting* milik Garasi Drift berisi tentang kegiatan-kegiatan dari kompetisi *Drifting* atau kegiatan *Drifting* lainnya dari Garasi Drift, sebanyak 44 video terhitung dari

channel Youtube Garasi Drift dengan konten Drifting yang beragam dimuat menjadi satu playlist tersebut.

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan penelitian terdahulu yang sudah ada, peneliti ingin mengetahui bagaimana audiens melakukan penerimaan dan pemaknaan pesan, serta faktor-faktor yang melatarbelakangi audiens dalam melakukan pemaknaan terhadap playlist Drifting dari channel *Youtube* Garasi Drift episode Indonesian Drift Series mereka yang sudah unggah dari bulan juni hingga November 2023 dengan total 4 video dan 4 seri yang berbeda konten Garasi Drift edisi Indonesian Drift Series dengan total viewer dari 4 video 500k hingga 700k viewer.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan diteliti oleh penulis yaitu untuk mengetahui resepsi audiens Garasi Drift Episode Indonesian Drift Series melalui channel *Youtube* Garasi Drift, yang dimana dari mengetahui resepsi audiens dari Garasi Drift episode Indonesian Drift Series ini, akan membantu dalam mengembangkan konten yang lebih efektif dan interaktif untuk meningkatkan minat masyarakat Indonesian Drift Series melalui channel *Youtube* Garasi Drift. Dan juga untuk mengetahui respons audiens terkait dengan episode Indonesian Drift Series melalui channel *Youtube* Garasi Drift. *Maka Rumusan masalah dari penelitian kali ini adalah bagaimana resepsi audiens channel Youtube Garasi Drift terkait episode Indonesian Drift Series?*

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui resepsi audiens Garasi Drift Episode Indonesian Drift Series melalui channel *Youtube* Garasi Drift.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

#### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat munculkan kebaruan terkait informasi dan konten mengenai industri otomotif

dan *Drifting* di Indonesia melalui channel Youtube Garasi Drift, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu mengembangkan konten, analisis respons audiens, pengembangan strategi komunikasi, pengembangan brand awareness, dan pengembangan kualitas produksi konten

#### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi sebagai bahan atau evaluasi untuk pengembangan konten *Drifting* untuk channel Youtube Garasi Drift terkait "Resepsi Audiens Garasi Drift Episode Indonesian Drift Series".

### **1.5 Sistematika Pembahasan**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisi tentang latar belakang permasalahan, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini berisi kajian terdahulu, landasan teori, konsep operasional, dan kerangka pemikiran.

#### **BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam bab ini berisi tentang gambaran penelitian, lokasi dan waktu penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, validitas data, dan teknik analisis data.

#### **BAB IV GAMBARAN UMUM**

Tentang deskripsi umum tempat penelitian, dalam hal ini adalah channel Youtube Garasi Drift.

#### **BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Pada bab ini merupakan pembahasan hasil dari penelitian.

#### **BAB VI PENUTUP**

Penutup berisi bagian akhir dari penelitian yang berisikan kesimpulan dan saran.



## **DAFTAR PUSTAKA**

Berisi daftar referensi kutipan beserta sumber yang terdapat dalam penelitian ini.

