

DAMPAK TAYANGAN MOTO GP DI TRANS 7 PADA PERILAKU BALAP LIAR REMAJA DI KOTA SAMARINDA

Marwah¹

Abstrak

Tayangan Moto GP merupakan salah satu kompetisi adu balapan dalam dunia otomotif yang cukup menantang adrenalin dengan adanya adegan ekstrim dan penggunaan kendaraan dengan kecepatan tinggi. Tayangan ini telah mengalami rekonstruksi sosial dengan menggambarkan pembalap sebagai sosok maskulin. Adanya pemahaman konsep maskulin berpengaruh pada persepsi, sikap dan kondisi mental remaja dalam berkendara yang terwujud dalam perilaku ugal-ugalan saat berkendara. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak tayangan Moto GP pada perilaku balap liar remaja di kota Samarinda. Metodologi penelitian menggunakan analisis kualitatif deskriptif. Teknik pengumpulan data melalui wawancara dan observasi. Teknik analisis data model interaktif yang terdiri dari tahapan pengumpulan data, reduksi data (penyederhanaan), Penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa tayangan Moto gp memiliki dampak pada remaja yaitu penanaman konsep maskulinitas, adanya imitasi gaya balapan pembalap moto gp dan aspek perilaku negatif remaja yang terwujud dalam perilaku balap liar.

Kata Kunci : *Dampak, Tayangan Moto GP, Balap liar, Remaja.*

Pendahuluan

Di abad ini televisi telah menjadi media komunikasi massa yang paling banyak digunakan oleh masyarakat dalam pemenuhan kebutuhan informasi, pengetahuan dan hiburan (Ardianto,2007,135). Daya tarik televisi yang bersifat audiovisual memudahkan khalayak dalam menerima pesan yang di sampaikan, karena stimuli yang diterima dapat terekam dalam daya ingatan manusia lebih lama dibandingkan dengan perolehan informasi yang sama tetapi melalui media lain (Ardianto,2007: 137. Program televisi kemudian hadir dalam berbagai ragam dan memiliki segmentasi masing-masing. Misalnya, program olahraga terkait dengan dunia otomotif yaitu Moto GP. Tayangan ini kemudian menjadi salah satu tayangan favorit kaum pria baik orang tua maupun remaja, karena di pandang sebagai program olahraga otomotif paling populer dan menjadi barometer dunia

¹ Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Mulawarman. Email: Marwah.ilkom@gmail.com

untuk menampilkan ketangguhan sepeda motor dengan beradu kecepatan di arena sirkuit yang diikuti oleh berbagai negara di dunia.

Tayangan MotoGP telah mengalami rekonstruksi sosial dengan memberi gambaran pembalap sebagai sosok pria maskulin (Esty,dkk,2013:6). Sosok maskulin yang ditampilkan terlihat dari kemahirannya dalam berkendara dengan kecepatan tinggi, kegesitan berkendara dan penguasaan medan sirkuit (Esty,dkk, 2013 : 6). Remaja yang masih dalam proses pencarian jati diri terdorong mencoba berperilaku kebut-kebutan karena dianggap menarik dan menantang dalam memicu adrenalin berkendara, Persepsi ini kemudian mendorong remaja untuk beradu kecepatan maksimal saat mengendarai sepeda motor (Paxon,2010).

Fenomena budaya balap liar remaja semakin marak terjadi terutama di kota-kota besar termasuk Samarinda. Aktivitas balap liar kerap berlangsung secara bersamaan di lokasi yang berbeda (sporadis dan simultan). Mulai dari jalan di sekitar kompleks Stadion Utama Kaltim, Palaran, Jl Awang Long – Jl Gadjah Mada, Jl Basuki Rahmat – Jl Agus Salim – Jl Kesuma Bangsa, Jl Pangeran Antasari – Jl Ir H Juanda, Jl S Parman – Jl DR Soetomo, Jl PM Noor, jalur Jembatan Mahkota II, sampai jalur Jembatan Mahulu. Berdasarkan data unit Laka Lantas Samarinda periode Januari-Desember 2013 tercatat ada 205 kecelakaan lalu lintas dengan melibatkan kendaraan terbanyak berupa sepeda motor yaitu 136 kasus. Rentan usia pelaku kecelakaan lalu lintas tertinggi berada pada usia 16-30 tahun yaitu sebanyak 86 orang (Laka lantas Samarinda,2013).

Pengaruh tayangan Moto GP terhadap perilaku buruk dalam berkendara belum pernah diteliti sebelumnya. Selama ini kajian tentang tayangan televisi lebih terfokus pada apa yang khalayak lakukan pada media, maksudnya media televisi digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan kepuasan khalayak. Kurangnya penelitian tentang dampak media pada perilaku khalayak dari sudut pandang sosial budaya terutama komunikasi menjadikan keberadaan penelitian ini penting. Berdasarkan hal tersebut diatas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tentang ”Dampak tayangan Moto GP di trans 7 pada perilaku balap liar remaja di Kota Samarinda”.

Kerangka Dasar Teori Komunikasi Massa

Komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang (Rakhmat, 2003:188) . Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu di sampaikan kepada khalayak banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang di hadiri oleh ribuan orang jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa. Media komunikasi yang termasuk media massa adalah media elektronik seperti : Televisi, radio serta media cetak diantaranya surat kabar dan majalah. Wright dalam (Elvinaro,2007:04) mengemukakan definisinya sebagai berikut :

“This new form can be distinguished from older types by the following major characteristic : it is directed toward relatively large, heterogeneous, and anonymous audiences ; messages are transmitted publicly, of ten-times to reach most audience members simultaneously, and are transient in character, the communicator tends to be, or to operate within, a complex organization that may involve great expense (Elvinaro, 2007: 4).

Definisi komunikasi massa yang dikemukakan Wright dianggap paling lengkap, yang dapat mengemukakan karakteristik komunikasi massa yaitu : “Bentuk baru komunikasi dapat dibedakan dari corak-corak yang lama karena memiliki karakteristik utama sebagai berikut : diarahkan pada khalayak yang relatif besar, heterogen dan anonim, pesan disampaikan secara terbuka, seringkali dapat mencapai kebanyakan khalayak secara serentak, bersifat sekilas, komunikator cenderung berada atau bergerak dalam organisasi yang kompleks dan melibatkan biaya besar. Ada hal menarik yang dikemukakan Wright dari definisi komunikasi massa secara khusus yaitu anonim dan heterogen. Ia juga menyebut pesan diterima komunikasi secara serentak, pada waktu yang bersama, serta sekilas (khusus untuk media elektronik, seperti : televisi dan radio).

Beberapa pengertian komunikasi massa yang disampaikan oleh beberapa ahli dapat ditarik kesimpulan bahwa komunikasi massa adalah jenis komunikasi yang sudah terlembaga ditujukan kepada sejumlah besar khalayak yang tersebar, heterogen, anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat.

Televisi

Televisi adalah sebuah media telekomunikasi terkenal yang berfungsi sebagai penerima siaran gambar bergerak beserta suara, baik itu yang monokrom (hitam-putih) maupun berwarna. Menurut Onong Uchjana Effendy (2003 :174) Televisi adalah paduan radio (*broadcast*) dan film (*moving picture*). Para penonton dirumah tidak mungkin menangkap siaran televisi kalau tidak ada unsur radio. Dan tak mungkin dapat melihat gambar-gambar yang bergerak pada layar televisi, jika tidak ada unsur film. Menurut Kuswandi (1996), terdapat tiga dampak yang ditimbulkan dari acara televisi terhadap pemirsa, yaitu: Dampak kognitif yaitu kemampuan seseorang atau pemirsa untuk menyerap dan memahami acara yang ditayangkan televisi sehingga melahirkan pengetahuan bagi pemirsa, Dampak peniruan yaitu pemirsa dihadapkan pada trendi aktual yang ditayangkan televisi, Dampak perilaku yaitu proses tertanamnya nilai-nilai sosial budaya yang telah ditayangkan acara televisi yang diterapkan dalam kehidupan pemirsa sehari-hari.

Teori kultivasi (*Cultivation theory*)

Teori ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1969 oleh Profesor George Gerbner, seorang Dekan Emiritus dari Annenberg *School for Communication* di Universitas Pennsylvania. Asumsi mendasar dari teori

kultivasi yang dikemukakan gerbener dalam (Santoso, 2009 : 96) adalah terpaan media yang terus-menerus akan memberikan gambaran dan pengaruh pada persepsi pemirsanya. Teori kultivasi dalam bentuknya yang paling mendasar, percaya bahwa televisi bertanggung jawab dalam membentuk, atau mendoktrin konsepsi pemirsanya mengenai realitas sosial yang ada disekelilingnya. Pengaruh-pengaruh dari televisi yang berlangsung secara simultan, terus-menerus, secara tersamar telah membentuk persepsi individu atau audiens dalam memahami realitas sosial. Lebih jauh lagi hal tersebut akan mempengaruhi budaya kita secara keseluruhan.

Teori Pembelajaran Sosial (*Social Learning Theory*)

Teori pembelajaran sosial yang dikemukakan Bandura (1976) dalam (Ardianto, 2007 : 62) menyebutkan bahwa setiap perilaku manusia merupakan hasil proses belajar. Teori ini mengacu pada pandangan *behaviorisme*. *Behaviorisme* berpandangan bahwa perilaku manusia seluruhnya ditentukan oleh lingkungan, oleh proses yang disebut *conditional* (pelaziman). Berdasarkan pandangan ini, media massa dianggap sangat berpengaruh karena termasuk stimulus yang melazimkan. Selanjutnya, *behaviorisme* ingin mengetahui bagaimana perilaku manusia dapat dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan dengan mempersoalkan hubungan stimulus dan respon.

Asumsi dari teori ini, seseorang belajar bukan hanya dari pengamatan langsung tetapi juga dari peniruan dan peneladanan. Belajar tadi dengan cara menunjukkan tanggapan (*response*) dan mengalami efek-efek yang timbul. Proses belajar ini diperkuat oleh peneguhan (*reinforcement*) dimana tanggapan akan diulangi (*retention*) jika seseorang mendapat ganjaran (*reward*) dan dihentikan jika mendapat hukuman (*punishment*) atau jika tanggapan tidak membawa pada tujuan yang dikehendaki.

Moto GP

Moto GP adalah ajang olahraga otomotif paling populer yang disiarkan di akhir pekan dengan durasi ± dua jam di Trans 7. Olahraga ajang adu kebut motor ini menjadi barometer dunia untuk menampilkan ketangguhan sepeda motor di lapangan yang diikuti dari berbagai negara di dunia. Ajang adu gengsi di *MotoGP 2013* menampilkan para pembalap papan atas dunia dengan menggunakan sepeda motor dari produsen motor dunia, diantaranya Yamaha, Honda, Ducati, BMW dan Aprilia.

Perilaku

Skinner (1976) perilaku adalah tindakan atau perilaku suatu organisme yang dapat diamati dan bahkan dapat dipelajari. Perilaku baru terjadi apabila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan reaksi yaitu rangsangan. Berarti rangsangan tertentu akan menimbulkan perilaku tertentu. Sedangkan, Jogiyanto (2007 : 11) Perilaku adalah tindakan (*action*) atau rekasi (*reaction*) dari suatu

objek atau organisasi. Walgito (2003 : 13) mengatakan setiap manusia pasti memiliki perilaku berbeda-beda antara yang satu dengan yang lainnya. Perilaku atau aktivitas yang ada pada individu atau organisme itu tidak timbul dengan sendirinya, tetapi sebagai akibat dari stimulus yang diterima oleh organisme yang bersangkutan baik stimulus eksternal maupun stimulus internal. Namun demikian sebagian besar dari perilaku organisme itu sebagai respon terhadap stimulus eksternal. Kaitan antara stimulus dan perilaku sebagai respon terdapat sudut pandang yang belum menyatu antara para ahli.

Ada ahli yang memandang bahwa perilaku sebagai respon terhadap stimulus, akan sangat ditentukan oleh keadaan stimulusnya, dan individu atau organisme seakan-akan tidak mempunyai kemampuan untuk menentukan perilakunya, hubungan stimulus dan respon seakan-akan bersifat mekanistik. Pandangan semacam ini pada umumnya merupakan pandangan yang bersifat kognitif. Kaum behavioristis memiliki perbedaan pandangan dari aliran kognitif, yaitu memandang perilaku individu merupakan respon dari stimulus, namun dalam diri individu itu ada kemampuan untuk menentukan perilaku yang diambilnya. Ini berarti individu dalam keadaan aktif dalam menentukan perilaku yang diambilnya (Walgito, 2003: 13). Menurut Lewin (dalam Jalaluddin Rakhmat, 2007 : 27), perilaku individu diartikan sebagai hasil interaksi antara individu dengan lingkungan. Perilaku manusia tidak dapat lepas dari keadaan individu itu sendiri dan lingkungan dimana individu berada. Perilaku manusia didorong oleh motif tertentu sehingga manusia itu berperilaku.

Perilaku manusia di pengaruhi oleh berbagai faktor. Rakhmat (2007: 32-47) menjelaskan ada dua faktor yang mempengaruhi perilaku seseorang yaitu : faktor personal dan faktor situasional. Faktor personal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri manusia terdiri dari :Faktor Biologis dan Faktor –faktor Sosiopsikologis yaitu : Motif sosiogenis, Sikap, Emosi , Kebiasaan. Sementara itu, Faktor Situasional terdiri dari : Faktor Ekologis. Suasana Perilaku (*Behavioural setting*), Faktor-faktor sosial, Lingkungan Psikososial.

Remaja

Pada tahun 1974, WHO memberikan definisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam definisi tersebut dikemukakan tiga kriteria yaitu : yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi.

- a. Individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
- b. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menuju dewasa.
- c. Terjadi peralihan dari ketergantungan sosial-ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri (Sarwono,2005 : 9).

Mappiere (Sarwono,2007) menetapkan batasan usia remaja berlangsung antara umur 12- 21 tahun bagi wanita dan 13-22 tahun bagi pria. Rentang waktu usia remaja biasanya dibedakan atas tiga tahap yaitu : 12-15 tahun adalah masa

remaja awal, 15-18 tahun adalah masa remaja pertengahan dan 18-21 tahun adalah masa remaja akhir.

Definisi Konsepsional

Dampak tayangan Moto GP diartikan bagaimana keberadaan tayangan Moto GP dapat mempengaruhi aspek kognitif remaja dalam memahami dunia otomotif, aspek peniruan terhadap tingkah laku pembalap Moto GP serta aspek perilaku sebagai proses tertanamnya nilai-nilai kebut-kebutan dari tayangan Motogp yang kemudian diterapkan oleh remaja dalam mengendarai sepeda motor sehari-hari.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui, mendeskripsikan serta menganalisis dampak tayangan Moto GP pada perilaku balap liar remaja di kota Samarinda. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* dengan *key informant* ketua geng badut mabok, anggota geng badut mabok, JB *Jaya Community* serta unit laka lintas samarinda. Adapun analisis data yaitu teknik analisis data model interaktif yang terdiri dari tahapan pengumpulan data, reduksi (penyederhanaan) data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dampak Kognitif Tayangan Moto GP

Aspek kognitif yang didapatkan informan remaja pada tayangan Moto GP cukup variatif. Informasi tentang gaya-gaya dalam balapan, atribut, nama-nama pembalap dan berbagai prestasinya serta pemahaman konsep maskulin dengan munculnya kata keren, macho, seru. Kata-kata ini memberi implikasi bahwa media berperan penting dalam membentuk konsep maskulinitas melalui pencitraan mengenai kriteria ideal untuk menjadi laki-laki yang maskulinitas. Pada moto GP, konsep maskulin terdapat pada kecepatan berkendara, kegesitan dan penguasaan medan sirkuit oleh pembalap.

Jika dianalisis dengan menggunakan teori kultivasi dengan asumsi terpaan media yang terus-menerus akan memberikan gambaran dan pengaruh pada persepsi pemirsanya. Pada Moto GP ini konsepsi ini terwujud dengan menjadikan tayangan ini sebagai sarana untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi tentang dunia balapan dari media televisi. Selain itu, pemahaman konsep maskulin dapat dianalisis dengan menggunakan teori kultivasi dimana tayangan Moto GP telah berhasil menyebarkan dan menanamkan konsep maskulinitas berdasar realitas yang diciptakan oleh media.

Dampak Peniruan pada tayangan Moto GP

Dampak tayangan Moto gp pada aspek peniruan remaja berupa imitasi gaya-gaya ala pembalap moto gp seperti : ngapsul, *jumping*, penggunaan stiker-stiker moto gp dan komunitas pada helm dan sepeda motor serta adanya modifikasi motor agar terlihat maskulin seperti pembalap moto gp. Berdasarkan asumsi dari teori kultivasi, dapat dianalisis bahwa imitasi yang dilakukan remaja didorong oleh keingintahuan tentang dunia balapan dari Moto Gp kemudian tertanam dalam pikiran remaja sehingga membentuk persepsi pada dirinya, kemudian masuk ditahap sikap dalam memandang dunia balapan.

Teori pembelajaran sosial mengasumsikan bahwa perilaku terbentuk melalui proses belajar. Remaja yang mengikuti trend terkait dengan moto gp tidak dapat langsung meniru apa yang dilihat. Hal ini berlangsung secara lama, di mulai dari tahap melihat kemudian berlanjut pada pengamatan, jika pada pengamatan ini terdapat unsur yang menarik akan diteruskan , tetapi jika sebaliknya yang terjadi, maka proses peniruan tidak terjadi. Hal ini menggambarkan meskipun, pada dasarnya stimulusnya sama pada setiap individu tetapi terdapat perbedaan dalam menanggapi respon.

Remaja yang melakukan peniruan ini pada dasarnya kurang memiliki sikap kritis terhadap tayangan yang disaksikan. Berbagai bentuk peniruan seperti : Gaya balapan dan modifikasi motor sangat berbahaya untuk dilakukan. Hal ini diakibatkan karena dalam Moto gp dilakukan oleh pembalap profesional dan mengikuti prosedur standar khusus dan keamanan yang cukup untuk melakukan aksi balapan.

Dampak Perilaku

Perilaku balap liar yang dilakukan oleh remaja merupakan hasil dari proses panjang yang dilihat dari media. Proses terjadinya efek suatu tayangan dalam bentuk perilaku dimulai dari tahap kesadaran individu, perhatian, tahap evaluasi, coba-coba, dan adopsi. Perilaku balap liar remaja dapat dianalisis dengan menggunakan teori kultivasi. Hal ini terlihat dari adanya penanaman makna dan pesan tertentu dalam adegan-adegan balapan pada tayangan Moto GP, sehingga mempengaruhi pemikiran, konsepsi dan sikap remaja tentang dunia balapan. Proses pembentukan konsepsi dan persepsi remaja ini terjadi melalui penyajian acara dengan menampilkan adegan ekstrim untuk menguji adrenalin yang berimplikasi pada pemahaman dan penanaman konsep maskulin. Pencitraan maskulin yang diperkenalkan media melalui sosok pembalap kemudian memberi pengaruh pada remaja yang menyaksikan tayangan ini untuk mempelajari dunia balapan. Belajar yang dimaksud adalah mengenai gaya balapan dan mewujudkan sosok maskulin pembalap pada diri remaja tersebut.

Teori pembelajaran sosial juga dapat digunakan untuk menganalisis perilaku balap liar remaja. Asumsi dari teori ini menunjukkan bahwa perilaku balap liar adalah hasil pembelajaran yang dilakukan melalui media. Hasil

pembelajaran yang terjadi pada remaja berupa perilaku imitasi yaitu mengikuti pola balapan moto gp dengan pola balapan liar yang mereka lakukan di jalan raya. Konstruksi realitas yang terjadi pada diri remaja adalah dengan mengikuti dan mempraktekkan dalam kehidupan sehari-hari dan ikut bergabung menjadi anak-anak motor sebagai wadah penyaluran hobi, rasa keingintahuan dan kepuasan bagi dirinya.

Faktor Personal Pembentuk Perilaku Balap Liar

Perilaku balap liar yang dilakukan oleh remaja dipengaruhi oleh faktor personal diantaranya : faktor biologis, motif sosiogenis, sikap, dan kebiasaan. Faktor ini timbul dari dalam diri individu sendiri sebagai akibat adanya keinginan untuk menunjukkan peran dirinya dan posisinya dalam struktur sosial, keinginan mendapatkan perhatian khususnya pengakuan lebih terhadap egonya sebagai agar sosok pria keren dan maskulin. Akan tetapi, ego tersebut tidak diperhatikan sehingga mereka merasa tersisih dan tidak mendapat perhatian yang pantas baik dari orang tua maupun masyarakat. Perilaku mereka juga didorong oleh kompensasi pembalasan terhadap perasaan-perasaan inferior, kemudian ditebus dengan bentuk tingkah laku “ melambung” untuk mendapat pengakuan keakuannya.

Faktor Situasional Pembentuk Perilaku Balap Liar

Perilaku balap liar yang dilakukan oleh remaja dipengaruhi oleh faktor situasional diantaranya : lingkungan psikososial, suasana terpaan, dan teknologi komunikasi. Faktor ini timbul dari luar diri individu dimana individu berada dalam suatu lingkungan, pergaulan, yang mempengaruhi tingkah laku. Perilaku menyimpang ini timbul karena adanya interaksi yang terjadi sejak lama sehingga menimbulkan keterikatan emosional yang kuat. Adanya perasaan senasib sepenanggungan yang merasa tersisih dari masyarakat orang dewasa, sekarang merasa berarti di dalam gengnya. Di dalam gengnya itu remaja mencari segala sesuatu yang tidak mungkin dilakukan dalam keluarga maupun masyarakat sekitarnya. Pada lingkungan keluarga mereka merasa tidak dihargai, tidak menemukan kasih sayang dan posisi yang ideal dan tujuan hidup yang jelas untuk melakukan aksi secara bersama-sama. Adanya asumsi dari mereka bahwa masyarakat dewasa ini tampak tidak bersahabat , bahkan cenderung dan selalu “ melarang-menghukum” mereka.

Jika dikaitkan dengan konsep perilaku, dapat dipahami bahwa suatu perilaku akan tetap bertahan jika adanya *reward* (penghargaan) yang didapat, akan tetapi jika hal sebaliknya yang terjadi dimana perilaku tidak diapresiasi bahkan mendapat *punishment* (hukuman) maka perilaku tersebut akan hilang. Berkaitan dengan fenomean balap liar remaja dapat dipahami bahwa perilaku ini tetap bertahan karena adanya apresiasi yang didapat oleh remaja-remaja yang tergabung dalam geng motor. Apresiasi yang didapatkan remaja ini yaitu adanya prestise dan uang taruhan . Prestise yang didapatkan remaja ini yaitu menempati

posisi pemenang diantara geng-geng yang lain, artinya amor atau geng yang menang dianggap istimewa dengan memiliki posisi lebih tinggi dan pengaruh yang lebih luas. Geng motor yang kalah akan dianggap payah serta tidak dapat mendapatkan apapun.

Penutup

Tayangan Moto gp yang ditayangkan oleh trans 7 secara umum berpengaruh pada tiga aspek yaitu : kognitif, peniruan, dan perilaku. Aspek kognitif yang didapatkan informan remaja pada tayangan Moto GP cukup variatif. Informan Dedi (Badut Mabok) memaparkan dari kebiasaan menyaksikan tayangan ini dengan mudah dapat mengingat pembalap dengan julukan “*The doctor* “ yaitu Valentino Rossi, sementara itu informan Wowo (JB Jaya *Community*) memahami Moto GP sebagai really pertandingan balapan yang mampu menghasilkan pembalap profesional di tiap musim. Jawaban berbeda juga dipaparkan oleh Thalib (BDMS) yang kurang menyukai Moto gp, tayangan ini dinilai sebagai ajang duel pembalap untuk mendapatkan posisi pemenang sehingga berpengaruh terhadap prestise pembalap dan produsen yang menaunginya.

Aspek peniruan yang dilakukan oleh remaja juga terdapat perbedaan jawaban dari informan. Ical (Badut Mabok) melakukan peniruan terhadap gaya-gaya dan teknik balapan Moto GP seperti : *Jumping*, ngapsul. Informan Rahman (BDMS) melakukan peniruan berupa modifikasi motor yang bertujuan meningkatkan kecepatan dan kemampuan motor dalam adu balapan. Sementara itu, Dian (JB Jaya *Community*) melakukan peniruan berupa pemasangan stiker moto gp dan geng sebagai bentuk identitas diri.

Aspek perilaku balapan Moto gp terwujud dalam perilaku menyimpang remaja. Informan Adi (JB Jaya *Community*) memaparkan bahwa tayangan ini memberi inspirasi dan motivasi untuk menjadi pembalap profesional dengan menjadikan balap liar sebagai bentuk latihan karena ketidakmampuan mengakses fasilitas yang telah disediakan. Informan Thalib (BDMS) mengaku melalui Moto GP ia memiliki keberanian menguji adrenalin melalui balap liar. Sementara itu Andika (Badut Mabok) menganggap bahwa Moto GP tidak memiliki kaitan dengan kebiasaannya melakukan balap liar, perilaku menyimpang ini terjadi karena adanya kebiasaan menggunakan sepeda motor dengan kecepatan tinggi.

Faktor personal yang mempengaruhi perilaku balap liar remaja berbeda antar satu dengan yang lain. Fany (JB Jaya *Community*) mengatakan bahwa faktor biologis berpengaruh pada keputusannya bergabung dengan anak motor melalui unsur ketertarikan yang didapat dari menyaksikan keluarga saat beradu kecepatan. Thalib (BDMS) menjadikan balap untuk mendapatkan perhatian lebih terhadap egonya sebagai pria maskulin yang tidak didukung oleh masyarakat. Informan Fani (JB Jaya *Community*) merepresentasikan kemampuan balapan dalam wujud nyata pada perilaku anak motor. Sementara itu, Rahmat (BDMS) menjadikan balapan sebagai kebiasaan.

Faktor situasional yang mempengaruhi remaja yaitu suasana terpaan (*behavioural setting*). Informan Rahman (Badut mabok) melalui hubungan pertemanan berdasar ikatan emosional karena adanya perasaan senasib sepenanggungan. Sementara Adi (JB Jaya *Community*) mengatakan bahwa kekecewaan terhadap lingkungan mendorong terjadinya perilaku balap liar. Jawaban lain datang dari Thalib (BDMS) kekuatan media dalam mempengaruhi konsepsi melalui penayangan konsep maskulin sesuai kriteria media.

Daftar Pustaka

- Ardianto. dkk. 2007. *Komunikasi Massa suatu pengantar*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media
- Ardianto, Erdinaya. 2005. *Komunikasi Massa*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya
- Edgninton, B & Montgomery, M. (1996). *The Media* . Britain : W.&G. Baird Ltd
- Effendy, Onong Utjhana. 2009. *Ilmu komunikasi suatu pengantar*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Hurlock,B. Elizabeth.1980. *Psikologi perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Mc.Graw Hill,Inc
- Iskandar. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial*. Jakarta : Referensi
- Jogiyanto, H.M. 2007. *Metode Peneilitian Bisnis Salah kaprah dan pengalaman-pengalaman*. Jogjakarta : BPPE
- Kriyantono, Rahmat. 2008. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup
- Kuswandi, wawan, 1996, *Komunikasi Massa : Sebuah Analisis Media Televisi*, Jakarta : Rineka Cipta
- Kusumastutie,NS & Faturrochman (2004). *Analisis Gender Pada Iklan Televisi dengan Metode Semiotika*, di dalam *Jurnal Psikologi* . No. 2, 130-141
- Nurudin. 2004. *Pengantar Komunikasi Massa* . Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada
- Pawito. 2007. *Penelitian Komunikasi Kualitatif*. Yogyakarta:LKIS
- Paxon, P.2010.*Mass Communication and media studies.An introduction*.New York : *The Continium Internasional Publishing Group Inc*.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2003. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- . _____ 2007. *Psikologi Komunikasi*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Santoso, Edi. Mite Setiansih. 2010. *Teori Komunikasi*. Yogyakarta. Graha Ilmu
- Sarwono, Sarlito wirawan 2005. *Psikologi Remaja*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Persada