

**PEMAKNAAN SIMBOL DALAM KOMUNITAS ‘BROTHERHOOD’
(Konstruksi Makna Simbol Sebagai Identitas Diri dalam
Komunitas ‘Brotherhood’ di Bandung)**

Ditha Prasanti & Sri Seti Indriani

dithaprasanti@gmail.com
rahadianindri@gmail.com

Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Padjajaran

ABSTRACT

Culture is reflected in a community, the community itself is created from a group of individuals which have similarities. These similarities can come from the same race, same level of economic, same religion, same political view or the same lifestyle. As social beings, every individual has the urge to have a sense of belonging, a need of self existence, humans also need to be accepted by a group of people or community. This 'sense of belonging' is one of the human trait. It gives the satisfaction of self-identification which they can feel as a part of a community, and so they can feel their existency. The Brotherhood community has its own characteristic identity which have been constructed before in Bandung, so it is recognized easily by the people of Bandung. They have the particular identities that range from simbols through attributes in clothing and also motorcycles. Those identities become major simbols as individuals who are members of the Brotherhood community. In this study, researchers used a qualitative approach with descriptive methods. Data collection techniques used were interviews, observation and documentation. The results of this study indicate that in this case the simbols used by the Brotherhood symbolizes 'macho', 'manly' and 'loyalty'. They are identified from the skull emblem, black colour clothing, boots, leather jackets and big classic motorcycles. As a Brotherhood member, he should continue to hold this commitment in accordance with the identity simbol attached to him, he has to look macho, manly and loyal.

Keywords: Meanings, Simbol, Community Brotherhood

PENDAHULUAN

Budaya memiliki arti yang sangat umum, tidak hanya dicirikan melalui sesuatu yang terlihat atau ‘*visible*’ namun juga hal- hal yang bernuansa ‘*invisible*’.

Budaya dikonstruksi oleh masyarakat itu sendiri, dari cara mereka menjalankan kehidupannya, dari apa yang merupakan kebutuhan dan dari informasi apa yang mereka dapatkan. Hubungan antara budaya dan komunikasi memiliki hubungan yang

saling berkaitan satu dengan lainnya, tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling mempengaruhi.

Apa yang kita bicarakan, bagaimana kita bicarakan, apa yang kita lihat, apa yang tidak terlihat, apa yang dipikirkan maupun yang tidak dipikirkan dipengaruhi oleh budaya. Dan begitupun sebaliknya, semua yang kita perhatikan, bicarakan, pikirkan maupun tidak turut membentuk suatu budaya itu sendiri. Budaya bisa dimulai dari yang terkecil seperti budaya yang ada di dalam sebuah keluarga. Budaya di satu keluarga sangat mungkin untuk memiliki perbedaan dengan budaya di keluarga lainnya.

Budaya tercermin dalam sebuah komunitas masyarakat. Sebuah komunitas tercermin karena adanya persamaan yang teridentifikasi oleh masing-masing individu dalam komunitas tersebut. Mulai dari ras, ekonomi, agama, politik maupun lifestyle atau gaya hidup. Sebagai makhluk sosial, tentu setiap individu membutuhkan individu lainnya, dan perasaan eksistensi, manusia pun perlu memenuhi kebutuhannya akan diterima oleh sebuah kelompok masyarakat atau komunitas. Adanya *'sense of belonging'* yang merupakan salah satu ciri manusia. Hal tersebut memberikan kepuasan atas identifikasi diri, bahwa mereka merupakan bagian dari sebuah kelompok atau komunitas.

Bandung sebagai sebuah kota yang nyaman terkenal dengan dengan berbagai macam komunitas yang ada di dalamnya, mulai dari komunitas yang sifatnya bernuansa tradisional,

pendidikan, maupun gaya hidup. Namun, yang paling dikenal adalah komunitas motornya. Ada banyak komunitas motor di Bandung mulai dari komunitas motor vespa, jepang, hingga motor tua.

Brotherhood merupakan salah satu klub motor asal Bandung yang memiliki sejarah yang panjang. *Brotherhood* berdiri pada tanggal 13 Juli 1988. Komunitas ini asalnya merupakan kumpulan para penggemar motor tua, *De Motor'87*. Penggemar motor ini kerap berkumpul di Panti Karya, Jalan Merdeka. Setelah melewati lebih dari dua dekade, klub motor ini akhirnya menyebarkan eksistensinya ke seluruh Indonesia, bahkan hingga negara tetangga.

Komunitas *Brotherhood* ini memiliki ciri identitas tersendiri di lingkungan Bandung, sehingga sangat dikenali dengan mudah oleh masyarakat Bandung. Mereka memiliki kekhasan yang mencirikan identitasnya mulai dari simbol-simbol melalui atribut pakaian dan juga motor yang menjadi simbol utama sebagai individu yang merupakan anggota dari komunitas *Brotherhood*.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat penelitian tentang "Pemaknaan Simbol dalam Komunitas *Brotherhood*".

Dalam penelitian ini, masalah penelitian ini difokuskan kepada pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana konstruksi makna simbol sebagai identitas diri dalam komunitas *Brotherhood* di Bandung?

2. Bagaimana Identitas tersebut mempengaruhi gaya hidup dalam komunitas *Brotherhood* di Bandung?

Penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik dalam mengkaji makna simbol dalam mengidentifikasi dirinya. Pengalaman individu dalam memahami simbol-simbol dari *Brotherhood* serta sejauh mana simbol tersebut tertanam dalam identitas diri anggota *Brotherhood*. Sesuai dengan premis-premis dari interaksionisme simbolik: 1). individu merespon suatu situasi simbolik 2). makna adalah produk interaksi sosial 3). makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial. (Sukidin, 2002: 59)

Penelitian ini dilakukan berdasarkan ketertarikan peneliti dalam penelitian terdahulu, yang ada dalam fokus kajian budaya, yakni Konstruksi Makna Simbol bagi Komunitas Tanah Aksara (Ditha Prasanti: 2016). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa konstruksi makna simbol bagi Komunitas Tanah Aksara telah melekat dalam diri para anggota Tanah Aksara. Makna simbol tersebut terdiri dari simbol verbal maupun non verbal, konstruksi makna simbol verbal terlihat dalam aktivitas dan bahasa tertentu yang digunakan oleh para anggota Tanah Aksara sedangkan simbol non verbalnya terlihat dalam ikon, pakaian, dan gesture tubuh yang digunakan dalam Tanah Aksara.

Teori lain yang sesuai dengan penelitian ini adalah teori konstruksi sosial atas realitas (Peter L Berger & Thomas Luckman). Sebagaimana dibahas oleh Basrowi dan Sukidin (2002: 59), teori tersebut menekankan bahwa realitas merupakan sesuatu yang dikonstruksikan oleh manusia itu sendiri. Simbol-simbol yang berupa atribut-atribut di dalam lingkungan komunitas *Brotherhood* ini menjadi realitas sosial mereka, di mana simbol-simbol tersebut dikonstruksi sesuai dengan makna mereka sendiri.

TINJAUAN TEORI & KONSEP

Budaya merupakan kekhasan yang dimiliki sekelompok manusia, setiap manusia memiliki budaya yang sama dan memiliki budaya yang tidak sama, semakin banyaknya kesamaan dalam beberapa aspek tertentu, maka mencerminkan mereka berada pada budaya yang sama, sehingga budaya memiliki sifat pemersatu dan juga pemisah apabila terlalu banyak budaya yang berbeda. Budaya ini diciptakan oleh manusia itu sendiri melalui kebiasaan-kebiasaan, praktik-praktik dan tradisi-tradisi yang terus dilanjutkan secara turun temurun ke generasi generasi selanjutnya. Budaya juga merupakan cara berpikir kita, apa yang menjadi pola pikir kita ternyata secara tidak disadari merupakan hal yang terkonstruksi oleh budaya yang kita anut.

Deddy Mulyana (2010: 112) dalam bukunya berjudul Komunikasi Lintas Budaya mengatakan bahwa budaya memberikan manusia suatu identitas,

identitas yang kemudian digolongkan pada kelompok-kelompok, kita dapat mengetahui perbedaan identitas dari satu budaya dengan budaya lainnya dengan melihat aspek-aspek budaya:

1. Komunikasi dan bahasa, sistem komunikasi verbal dan nonverbal dapat membedakan suatu kelompok dengan kelompok lainnya, misalnya bahasa Inggris dan bahasa Indonesia.
2. Pakaian dan Penampilan, tiap budaya memiliki suatu pakaian khas dan unik yang menjadi kebanggaan atas identitas mereka, seperti batik yang dipakai orang Indonesia, atau seragam sekolah yang menandakan sebuah bahwa kelompok tersebut adalah pelajar. Penampilan lainnya berupa perhiasan atau 'make up' yang mereka pakai. Seperti kita lihat suku Indian kerap ditandai dengan lukisan atau coretan di wajahnya.
3. Makanan dan Kebiasaan makanan, mulai dari cara makan, menyiapkan, mengolah makanan serta makanan itu sendiri bisa membedakan satu budaya dengan budaya lainnya. Orang Asia terkenal dengan makanan yang menggunakan berbagai racikan bumbu, sedangkan orang barat tidak, banyak orang Asia yang merasa bahwa makanan orang Barat itu hambar dan membosankan.
4. Waktu dan Kesadaran akan waktu, Kita mengetahui bahwa banyaknya orang dari negara-negara Eropa selalu tepat waktu, dan Indonesia terkenal dengan budaya jam karet nya.
5. Penghargaan dan Pengakuan, yakni cara dan metode dalam memberikan suatu pujian bagi perbuatan-perbuatan baik dan berani, seperti apabila mereka anak-anak, kemungkinan mereka diberi penghargaan dengan cokelat atau permen, atau pada tentara sebuah medali.
6. Hubungan-hubungan, yang didasarkan oleh pada usia, jenis kelamin, status, kekeluargaan, kekayaan, kekuasaan dan kebijaksanaan. Contoh keluarga adalah unit kelompok terkecil.
7. Nilai dan Norma, setiap budaya akan memiliki nilai-nilai dan norma-norma yang mungkin berbeda dengan budaya lainnya, seperti misalnya bangsa Indonesia menjunjung tinggi nilai-nilai Pancasila. Isteri yang harus mematuhi suami digolongkan sebagai sebuah norma agama Islam dan lain sebagainya.
8. Rasa diri dan Ruang, kenyamanan yang orang miliki dengan dirinya dapat diekspresikan secara berbeda oleh budaya, misalnya secara sederhana atau agresif. Orang kota biasanya memiliki jarak yang lebih jauh sehingga terkesan sangat 'individualistik' sedangkan orang desa lebih memiliki jarak yang lebih dekat.
9. Proses Mental dan Belajar, orang Jerman menekankan logika, Jepang menolak sistem Barat. Dalam sistem Barat, murid dibiasakan untuk berekspresi sejak mereka kecil, baik dalam memberikan pendapat atau pandangan sehingga terkadang terlihat 'tidak sopan' pada guru, apabila dilihat dari prepektik budaya Asia, yang tidak dibiasakan seperti itu, dan lebih

dibiasakan cara belajarnya seperti ‘robot’

10. Kepercayaan dan Sikap, tiap budaya memiliki kepercayaan-kepercayaan tertentu. Seperti dalam beberapa budaya yang mempercayai hal-hal yang supranatural. Di Barat mereka banyak didominasi oleh banyak kepercayaan dan tradisi orang Kristen atau yahudi, sedangkan budaya Timur lebih didominasi oleh pengaruh Hinduisme, Budhisme dan yang lainnya. Termaksud dalam hal ini adalah agama yang mereka anut dan sikap mereka dalam menteledani agama tersebut memberikan perbedaan akan budaya yang mereka anut. (Deddy Mulyana, 2010: 113)

Komunikasi bukan hanya sebagai proses, melainkan komunikasi sebagai pembangkitan makna (*the generation of meaning*). Makna secara umum adalah bentuk pengertian yang diberikan oleh simbol atau tanda tersebut. Brodbek (1963) juga menggambarkan makna kedalam tiga corak:

Makna inferensial, makna satu objek (lambang) adalah objek, pikiran, gagasan, konsep yang dirujuk oleh kata tersebut. Dalam uraian Ogden dan Richards (1946: 11), proses pemberian makna terjadi ketika kita menghubungkan lambang Dengan yang ditujukan lambing (disebut rujukan atau referent).

- a. Makna *significance*, suatu istilah sejauh dihubungkan dengan konsep-konsep lain. Contoh kata “*Touring*”

sebagai suatu proses perjalanan orang-orang berkendara motor ke daerah-daerah yang telah disepakati bersama.

- b. Makna intensional, makna yang dimaksud oleh seorang pemakai lambing. Makna yang dimiliki oleh orang dalam pemikirannya saja.

Simbol adalah sebuah tanda dimana petanda dan penanda (signifier dan signified) semata-mata adalah masalah konvensi, kesepatkatan bersama atau peraturan. Simbol memiliki hubungan asosiatif dengan gagasan atau referensi. Simbol merupakan tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dan petandanya. Hubungan diantaranya bersifat arbitrer, hubungan berdasarkan konvensi masyarakat. Simbol tidak ada artinya sama sekali kecuali manusia memaknainya, dan tiap makna yang terdapat dari dalam diri manusia kurang lebih tidak sama cara memaknainya, tergantung pada pengalaman dan budaya yang ia alami.

Teori Konstruksi Sosial Realitas

Konstruksi Sosial atas Realitas (*Social Construction of Reality*) didefinisikan sebagai proses sosial melalui tindakan dan interaksi dimana individu atau sekelompok individu, menciptakan secara terus-menerus suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Teori ini berakar pada paradigma konstruktivis yang melihat realitas sosial sebagai konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu, yang merupakan manusia bebas. Individu menjadi penentu dalam dunia sosial yang dikonstruksi berdasarkan

kehendaknya, yang dalam banyak hal memiliki kebebasan untuk bertindak di luar batas kontrol struktur dan pranata sosialnya. Dalam proses sosial, manusia dipandang sebagai pencipta realitas sosial yang relatif bebas di dalam dunia sosialnya.

Konstruksi sosial merupakan teori sosiologi kontemporer, dicetuskan oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann. Teori ini merupakan suatu kajian teoritis dan sistematis mengenai sosiologi pengetahuan (penalaran teoritis yang sistematis), bukan merupakan suatu tinjauan historis mengenai perkembangan disiplin ilmu. Pemikiran Berger dan Luckmann dipengaruhi oleh pemikiran sosiologi lain, seperti Schutzian tentang fenomenologi, Weberian tentang makna-makna subjektif, Durkhemian – Parsonian tentang struktur, pemikiran Marxian tentang dialektika, serta pemikiran Herbert Mead tentang interaksi simbolik.

Asal usul kontruksi sosial dari filsafat Konstruktivisme, yang dimulai dari gagasan-gagasan konstruktif kognitif. Dalam aliran filsafat, gagasan konstruktivisme telah muncul sejak Socrates menemukan jiwa dalam tubuh manusia, dan Plato menemukan akal budi. Gagasan tersebut semakin konkret setelah Aristoteles akhirnya mengenalkan istilah, informasi, relasi, individu, substansi, materi, esensi, dan sebagainya. Ia mengatakan bahwa manusia adalah makhluk sosial, setiap pernyataan harus dapat dibuktikan kebenarannya, serta kunci pengetahuan adalah fakta. Ungkapan Aristoteles *Cogito ergo sum*, yang artinya saya berfikir karena itu saya ada, menjadi

dasar yang kuat bagi perkembangan gagasan-gagasan dari konstruktivisme sampai saat ini.

Menurutnya, hanya Tuhan sajalah yang dapat mengerti alam raya ini karena hanya Ia yang tahu bagaimana membuatnya dan dari apa Ia membuatnya, sementara itu orang hanya dapat mengetahui sesuatu yang telah dikonstruksikannya.

Terdapat pula 3 (tiga) macam Konstruktivisme, antara lain:

1. Konstruktivisme radikal

Hanya dapat mengakui apa yang dibentuk oleh pikiran kita, dan bentuknya tidak selalu representasi dunia nyata. Kaum konstruktivisme radikal mengesampingkan hubungan antara pengetahuan dan kenyataan sebagai suatu kriteria kebenaran. Pengetahuan bagi mereka tidak merefleksi suatu realitas ontologism obyektif, namun sebuah realitas yang dibentuk oleh pengalaman seseorang. Pengetahuan selalu merupakan konstruksi dari individu yang mengetahui dan tidak dapat ditransfer kepada individu lain yang pasif.

2. Realisme hipotesis

Pengetahuan adalah sebuah hipotesis dari struktur realitas yang mendekati realitas dan dapat menuju kepada pengetahuan yang hakiki.

3. Konstruktivisme biasa

Konstruktivisme biasa ini mengambil semua konsekuensi konstruktivisme, serta memahami pengetahuan sebagai gambaran dari realitas itu. Pengetahuan individu dipandang sebagai gambaran yang dibentuk dari realitas obyektif dalam dirinya sendiri.

Dari ketiga macam konstruktivisme terdapat kesamaan, dimana konstruktivisme dilihat sebagai proses kerja kognitif individu untuk menafsirkan dunia realitas yang ada, karena terjadi relasi sosial antara individu dengan lingkungan atau orang di sekitarnya. Kemudian Individu membangun sendiri pengetahuan atas realitas yang dilihatnya berdasarkan pada struktur pengetahuan yang telah ada sebelumnya, inilah yang disebut dengan konstruksi sosial menurut Berger dan Luckmann.

Berger dan Luckman berpendapat bahwa institusi masyarakat tercipta dan dipertahankan atau diubah melalui tindakan dan interaksi manusia, walaupun masyarakat dan institusi sosial terlihat nyata secara obyektif, namun pada kenyataannya semua dibentuk dalam definisi subjektif melalui proses interaksi. Objektivitas dapat terjadi melalui penegasan berulang-ulang yang diberikan oleh orang lain, yang memiliki definisi subjektif yang sama. Pada tingkat generalitas yang paling tinggi, manusia menciptakan dunia dalam makna simbolis yang universal, yaitu pandangan hidup menyeluruh yang memberi legitimasi dan mengatur bentuk-bentuk sosial, serta memberi makna pada berbagai bidang kehidupannya.

Menurut Berger & Luckman, dalam (Luzar, Laura Christina: 2015) terdapat 3 (tiga) bentuk realitas sosial, antara lain:

1. Realitas Sosial Objektif

Merupakan suatu kompleksitas definisi realitas (termasuk ideologi dan keyakinan) gejala-gejala sosial, seperti tindakan dan tingkah laku yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari dan sering dihadapi oleh individu sebagai fakta.

2. Realitas Sosial Simbolik

Merupakan ekspresi bentuk-bentuk simbolik dari realitas objektif, yang umumnya diketahui oleh khalayak dalam bentuk karya seni, fiksi serta berita-berita di media.

3. Realitas Sosial Subjektif

Realitas sosial pada individu, yang berasal dari realitas sosial objektif dan realitas sosial simbolik, merupakan konstruksi definisi realitas yang dimiliki individu dan dikonstruksi melalui proses internalisasi. Realitas subjektif yang dimiliki masing-masing individu merupakan basis untuk melibatkan diri dalam proses eksternalisasi atau proses interaksi sosial dengan individu lain dalam sebuah struktur sosial.

Setiap peristiwa merupakan realitas sosial objektif dan merupakan fakta yang benar-benar terjadi. Realitas sosial objektif ini diterima dan diinterpretasikan sebagai realitas sosial subjektif dalam diri pekerja media dan individu yang menyaksikan peristiwa tersebut. Pekerja dari media juga mengkonstruksi realitas subjektif yang sesuai dengan seleksi dan preferensi individu menjadi realitas objektif yang ditampilkan melalui media dengan menggunakan berbagai simbol-simbol. Tampilan realitas di media inilah yang

disebut realitas sosial simbolik dan diterima pemirsa sebagai realitas sosial objektif karena media dianggap merefleksikan realitas sebagaimana adanya.

Berger & Luckmann berpandangan bahwa kenyataan itu dibangun secara sosial, dalam pengertian individu-individu dalam masyarakat yang telah membangun masyarakat, maka pengalaman individu tidak dapat terpisahkan dengan masyarakat. Manusia sebagai pencipta kenyataan sosial yang objektif melalui 3 (tiga) momen dialektis yang simultan, yaitu:

1. Eksternalisasi

Merupakan usaha pencurahan atau ekspresi diri manusia ke dalam dunia, baik dalam kegiatan mental maupun fisik. Proses ini merupakan bentuk ekspresi diri untuk menguatkan eksistensi individu dalam masyarakat. Pada tahap ini masyarakat dilihat sebagai produk *manusia* (*Society is a human product*).

2. Objektivasi

Merupakan hasil yang telah dicapai (baik mental maupun fisik dari kegiatan eksternalisasi manusia), berupa realitas objektif yang mungkin akan menghadapi si penghasil itu sendiri sebagai suatu faktisitas yang berada diluar dan berlainan dari manusia yang menghasilkannya (hadir dalam wujud yang nyata). Pada tahap ini masyarakat dilihat sebagai realitas yang objektif (*Society is an objective reality*) atau proses interaksi sosial dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi.

3. Internalisasi

Merupakan penyerapan kembali dunia objektif ke dalam kesadaran sedemikian rupa, sehingga subjektif individu dipengaruhi oleh struktur dunia sosial. Berbagai macam unsur dari dunia yang telah terobjektifikasi akan ditangkap sebagai gejala realitas diluar kesadarannya, sekaligus sebagai gejala internal bagi kesadaran. Melalui internalisasi manusia menjadi hasil dari masyarakat (*Man is a social product*).

Eksternalisasi, objektivikasi dan juga internalisasi adalah dialektika yang berjalan simultan, artinya ada proses menarik keluar (eksternalisasi) sehingga seakan-akan hal itu berada di luar (objektif) dan kemudian terdapat proses penarikan kembali ke dalam (internalisasi) sehingga sesuatu yang berada di luar tersebut seakan-akan berada dalam diri atau kenyataan subyektif. Pemahaman akan realitas yang dianggap objektif pun terbentuk, melalui proses eksternalisasi dan objektivikasi, individu dibentuk sebagai produk sosial. Sehingga dapat dikatakan, setiap individu memiliki pengetahuan dan identitas sosial sesuai dengan peran institusional yang terbentuk atau yang diperankannya.

Gagasan Berger dan Luckman tentang konstruksi sosial, berlawanan dengan gagasan Derrida ataupun Habermas dan Gramsci. Kajian-kajian mengenai realitas sosial dapat dilihat dengan cara pandang Derrida dan Habermas, yaitu dekonstruksi sosial atau Berger dan Luckmann, yaitu menekankan pada konstruksi sosial. (Luzar, Laura Christina: 2015)

Dalam penelitian ini, teori konstruksi sosial digunakan untuk menganalisis pemaknaan simbol yang terjadi dalam komunitas *Brotherhood*.

Teori Interaksi Simbolik

Esensi dari interaksi simbolik menekankan pada suatu aktivitas yang merupakan ciri khas manusia, yakni komunikasi atau pertukaran simbol yang diberi makna (Mulyana, 2010: 68). Banyak ahli di belakang perspektif ini yang mengatakan bahwa individu sebagai manusia merupakan hal yang paling penting. Mereka mengatakan bahwa individu adalah objek yang bisa secara langsung ditelaah dan dianalisis melalui interaksinya dengan individu yang lain. Menurut Ralph Larossa dan Donald C. Reitzes (1993) interaksi simbolik pada intinya menjelaskan tentang kerangka referensi untuk memahami bagaimana manusia, bersama dengan orang lain, menciptakan dunia simbolik dan bagaimana cara dunia membentuk perilaku manusia. Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*Mind*) mengenai diri (*Self*), dan hubungannya di tengah interaksi sosial, dan tujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna di tengah masyarakat (*Society*) dimana individu tersebut menetap. *Mind, Self and Society* merupakan judul buku yang menjadi rujukan utama teori interaksi simbolik, merefleksikan tiga konsep utama dari teori. Definisi singkat dari ke tiga ide dasar dari interaksi simbolik, yaitu:

1. Pikiran (*Mind*)

Pikiran adalah suatu kemampuan untuk menggunakan simbol yang mempunyai makna sosial yang sama, dimana setiap individu harus mengembangkan pikiran mereka melalui interaksi dengan individu lain (West dan Turner, 2007: 102). Simbol yang bermakna adalah tindakan verbal berupa bahasa yang merupakan mekanisme utama interaksi manusia. Penggunaan bahasa atau isyarat simbolik oleh manusia dalam interaksi sosial mereka pada gilirannya memunculkan pikiran (*mind*) yang memungkinkannya menginternalisasi masyarakat. Jadi menurut Mead, pikiran mensyaratkan adanya masyarakat; dengan kata lain masyarakat harus lebih dulu ada sebelum adanya pikiran (Mulyana, 84: 2010). Dengan demikian pikiran adalah bagian integral dari dari proses sosial, bukan sebaliknya proses sosial adalah produk pikiran. Menurut Mead, lewat berfikir yang terutama ditandai dengan kesadaran, manusia mampu mencegah tindakannya sendiri untuk sementara, menunda reaksinya terhadap suatu stimulus (Mulyana : 86). Manusia juga mampu mengambil suatu stimulus diantara sekian banyak stimulus alih-alih bereaksi terhadap stimulus yang pertama dan yang paling kuat. Manusia pun mampu pula memilih suatu tindakan di antara berbagai tindakan yang direncanakan atau dibayangkan.

2. Diri (*Self*)

Diri adalah kemampuan untuk merefleksikan diri sendiri dari sudut pandang atau pendapat orang lain.

Disini diri tidak dapat dilihat dari dalam diri seseorang melalui introspeksi diri. Bagi Mead, diri hanya bisa berkembang melalui kemampuan pengambilan peran, yaitu membayangkan diri dari pandangan orang lain (West dan Turner, 2007 : 103). Konsep melihat diri dari pandangan orang lain sebenarnya sebuah konsep yang pernah disampaikan oleh Charles Cooley pada 1912. Konsepnya adalah *the looking glass self* yaitu kemampuan melihat diri melalui pantulan dari pandangan orang lain. Cooley meyakini bahwa ada tiga prinsip perkembangan sehubungan dengan *the looking glass self*, yaitu (1) membayangkan penampilan kita di hadapan orang lain, (2) membayangkan penilaian mereka terhadap penampilan kita, dan (3) merasa sakit hati atau bangga karena perasaan diri.

3. Masyarakat (*Society*) adalah jejaring hubungan sosial yang diciptakan, dibangun, dan dikonstruksikan oleh tiap individu ditengah masyarakat, dan tiap individu tersebut terlibat dalam perilaku yang mereka pilih secara aktif dan sukarela, yang pada akhirnya mengantarkan manusia dalam proses pengambilan peran di tengah masyarakatnya. Oleh karena itu masyarakat terdiri dari individu-individu yang terbagi kedalam dua bagian yaitu masyarakat yang mempengaruhi pikiran dan diri.

Masyarakat yang pertama disebut Mead sebagai *particular others* yang berisikan individu yang bermakna bagi individu yang bersangkutan seperti anggota keluarga, teman dan rekan kerja, sedangkan masyarakat

yang kedua adalah *generalized others* yang merujuk pada kelompok sosial dan budayanya secara keseluruhan. *Generalized others* menyediakan informasi tentang peranan, peraturan dan sikap yang digunakan bersama oleh komunitas, sedangkan *particular others* memberikan perasaan diterima dalam masyarakat dan penerimaan diri. *Generalized others* seringkali membantu mengatasi konflik yang terjadi dalam *particular others*.

Dari pemaparan tentang latar belakang pemikiran besar tentang manusia yang mempengaruhi pemikiran George Herbert Mead dan konsep dasar dari interaksi simbolik, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat tiga tema konsep interaksi simbolik, yaitu :

1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia
2. Pentingnya konsep mengenai diri
3. Hubungan antara individu dengan masyarakat.

Aktivitas dari seorang individu dalam menggunakan simbol atau bahasa dilakukannya melalui interaksi dengan masyarakat. Hasil aktivitas individu ini akan berpengaruh pada masyarakat tempat individu tersebut berinteraksi. Hubungan antara masyarakat dan individu yang akan berinteraksi menggunakan simbol-simbol yang sama, akan mereka maknai sesuai dengan interaksi mereka tersebut. Interaksi menggunakan simbol yang sama dalam suatu masyarakat ini dapat membentuk konstruksi realitas sosial bagi individu yang terlibat di dalamnya.

Simbolisme suatu makna bukan hanya bahasa, simbolisme adalah semua

aspek tindakan manusia. Hal ini bukanlah ide baru, tetapi bahasa telah sangat diistimewakan dalam karya-karya para ahli interaksi simbolik. Interaksi simbolik memungkinkan manusia untuk memahami realitas dan berinteraksi dengan manusia lain dalam suatu proses komunikasi, dalam arti dari pesan yang dimaknai dan ditransformasikan pada pihak lain pada akhirnya dapat mempengaruhi pihak kedua dalam suatu proses komunikasi yang timbal balik. Hal ini relevan dengan penelitian peneliti, pemaknaan simbol bagi komunitas *Brotherhood* ini mengalami transformasi pesan, di mana pesan yang dimaknai dan ditransformasikan kepada para anggotanya dapat mempengaruhi proses komunikasi yang terjadi di antara mereka.

METODOLOGI PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivis dengan menggunakan metode deskriptif. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti setatus sekelompok manusia, suatu obyek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang.

Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki.

“Metodologi adalah proses, prinsip, dan prosedur yang kita gunakan untuk

mendekati *problem* dan mencari jawaban” (Mulyana, 2008: 145). Menurut Sugiyono (2007: 1), metode penelitian kualitatif merupakan suatu penelitian yang digunakan untuk meneliti pada objek yang alamiah dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara gabungan, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubahnya menjadi entitas-entitas kuantitatif (Mulyana, 2008: 150).

Metode yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode penelitian deskriptif dengan analisis data kualitatif. Disebut sebagai metode deskriptif karena penelitian ini tidak menggunakan hipotesis dan variabel melainkan hanya menggambarkan dan menganalisis kejadian yang ada tanpa perlakuan khusus atas objek-objek yang diteliti.

Mengenai tipe deskriptif, Jalaludin Rakhmat dalam buku Metode Penelitian Komunikasi menjelaskan bahwa “Penelitian deskriptif hanyalah memaparkan situasi atau peristiwa. Penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi”. (Rakhmat, 2002: 24)

Lebih lanjut Jalaludin Rakhmat menjelaskan “Ciri lain metode deskriptif ialah titik berat pada observasi dan suasana alamiah (*naturalisasi setting*). Peneliti bertindak sebagai pengamat. Ia hanya membuat kategori pelaku, mengamati gejala, dan mencatatnya dalam buku observasi”. (Rakhmat, 2002: 25)

Observasi yang peneliti lakukan yaitu penelitian berdasarkan kondisi di lapangan, peneliti tidak terlibat dalam kegiatan tersebut hanya mengamati gejala-gejala yang ada di lapangan yang kemudian dilakukan analisis untuk mendapatkan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan melakukan observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi.

1) Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengamatan. Pengamatan dilakukan dengan cara *nonparticipant observation*, terhadap objek yang diteliti yaitu yang berkaitan dengan konstruksi makna simbol sebagai identitas diri dalam komunitas *Brotherhood* di Bandung.

2) Wawancara

Wawancara yang dilakukan penulis dalam penelitian dimaksudkan untuk mengetahui pandangan, kejadian, kegiatan, pendapat, perasaan dari narasumber (*subject matter expert*). Wawancara yang dilakukan yaitu untuk mengetahui mengenai konstruksi makna simbol sebagai identitas diri dalam komunitas *Brotherhood*. Penggunaan teknik ini sangat penting bagi penelitian

kualitatif, terutama untuk melengkapi data dan upaya memperoleh data yang akurat dan sumber data yang tepat.

3) Studi Dokumentasi

Menurut Burhan Bungin (2007: 121), metode dokumenter adalah metode yang digunakan untuk menelusuri data *historis*. Dokumentasi dalam penelitian ini diperlukan terutama untuk memperkaya dari landasan-landasan teoritis dan mempertajam analisis penelitian yang berkaitan dengan konstruksi makna simbol sebagai identitas diri dalam komunitas *Brotherhood*.

Informan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *sampling purposive*, yakni memilih informan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Jadi, peneliti mengambil tiga orang anggota terlama dalam komunitas *Brotherhood*, yaitu:

1. Dian Rahadian, 35 tahun, Wiraswasta
2. Erwin, 40 tahun, Wiraswasta
3. Alam, 30 tahun, Wiraswasta

ANALISIS HASIL PENELITIAN

Komunitas *Brotherhood* melegenda di dunia bikers Indonesia. Motor besar nan antik serta penampilan yang macho dari para bikers adalah ciri khas utama dari komunitas bikers yang satu ini. Mereka adalah bikers *Brotherhood* yang merupakan komunitas motor terbesar dan tertua yang ada di Bandung. Bahkan nama bikers *Brotherhood* juga sudah melegenda. Ratusan anggota pencinta motor klasik

itu juga punya kegiatan rutin di setiap pekan.

Beberapa titik *home base* mereka di kota Bandung menjadi tempat nongkrong bareng sambil bertukar pengalaman dan memamerkan koleski motornya. Motor klasik milik anggota komunitas ini sangatlah beragam, mulai dari motor bmw, England, Norton, triumph, jawa, zundaap, punch, hingga harley Davidson. Namun tidak hanya berjenis klasik motor sebagian motor dari para bikers ini lain ada yang berjenis klasik costum yaitu motor klasik yang sudah dimodifikasi dengan gaya yang modern. Jika dilihat dari kisaran harga motor klasik tersebut terbilang sangat tinggi dan bervariasi mulai dari puluhan juta rupiah hingga ratusan juta rupiah.

Kepemilikan motor klasik merupakan simbol tersendiri bahwa mereka adalah anggota *Brotherhood* dan memberikan identifikasi pada individunya bahwa ia adalah individu penyuka motor-motor klasik yang hobinya ‘touring’. Memiliki identifikasi tersebut, dengan tanpa disadaripun individu harus terus berkomitment akan identifikasi tersebut, sehingga ia akan memakai atribut berupa simbol-simbol lain yang mendukung identitasnya tersebut.



Gambar 1



Gambar 2

Simbol-simbol yang digunakan komunitas *Brotherhood*

Namun, untuk menjadi seorang anggota bikers *Brotherhood* tidaklah mudah. Selain tentunya harus memiliki motor tua, mereka juga diharuskan terlebih dahulu mengikuti tahapan - tahapan awal yang ada dalam sistem perekrutannya. Meskipun demikian di dalam komunitas ini tidak pernah mengenal adanya perbedaan dalam bentuk apapun juga. Hal ini sesuai dengan filosofi gambar kepala tengkorak yang merupakan lambang utama dari *Brotherhood*.

Gambar Tengkorak Lambang
Brotherhood



Gambar 3

Selain digunakan oleh grup-grup musik, lambang tengkorak pun menjadi pilihan kreasi di kalangan bikers, baik sebagai logo/lambang klub ataupun kreasi disain lain. Sebagai informasi, bukan cuma bikers dalam negeri saja yang memakai logo/lambang tengkorak, bikers di luar negeri juga banyak memakai gambar tengkorak sebagai logo klub. Dipilihnya lambang tengkorak tersebut umumnya dimaksudkan sebagai lambang kebebasan, persaudaraan yang kental, kejantanan klub yang memangkeanggotaanya banyak didominasi oleh kaum laki-laki. Penggunaan lambang tengkorak diidentikkan dengan gaya beraliran keras (*macho*).

Ironisnya, dibalik penggunaan gambar tengkorak di dunia bikers tersebut masyarakat umum cenderung terpaku dengan *stereotype (mindset)* “bikers tukang bikin onar” atau dianggap sebagai genk motor yang tindakannya lebih banyak melakukan tindakan kriminal atau anarkis. Memang ada

sebagian klub/komunitas motor yang memakai gambar dari tengkorak melakukan tindakan-tindakan kriminal terhadap masyarakat. Penggunaan gambar tengkorak, apapun bentuk dan disainnya, tidak harus diartikan dengan negatif. Makna lain dari gambar tengkorak masih banyak.

Stereotype negative mengenai geng motor dalam masyarakat memang ada penyebabnya. Ini karena budaya geng motor di Amerika sebenarnya merupakan komunitas yang memang suka melanggar peraturan-peraturan sistem dan melakukan banyak kriminalitas. Di Amerika simbol-simbol ‘geng motor’ memiliki makna yang sangat berbeda dengan Indonesia.

Mereka memang secara terang-terangan mengakui diri mereka sebagai orang-orang yang ‘*out law*’, alias mereka yang berada di luar hukum, dan tidak mau mengikuti peraturan yang ada di dalam sistem. Mereka juga memiliki simbol-simbol tertentu yang hanya dimengerti oleh sesama anggota motor di Amerika, seperti mereka menempelkan sebuah tanda huruf ‘M’ pada jaket kulitnya, yang memiliki arti bahwa individu tersebut adalah pengguna narkoba. ‘M’ itu sendiri berasal dari kata mariyuana. Pada dasarnya prinsip anak komunitas motor *Brotherhood* di Indonesia hampir sama, mereka ingin ‘bebas’, khususnya dari sebuah ‘sistem’, namun, mereka yang di Indonesia tidak juga ingin berbuat keonaran, dan tetap mematuhi peraturan yang ada dalam masyarakat. Bahkan, mereka ingin dikenal sebagai komunitas motor yang ‘tertib hukum’ apalagi dalam lalu lintas.

Artibut dan simbol lain yang mendukung identitas kelompok *Brotherhood* Indonesia ini juga dengan pakaian mereka yang serba hitam, jaket kulit, sepatu boots, dan tidak jarang anggota *Brotherhood* memakai aksesoris tambahan seperti bando, kalung metal, ataupun gelang-gelang kulit.



Gambar 4

Anggota Brotherhood sedang melakukan konvoi di jalanan

Komunitas motor tertua dan terbesar di Bandung, juga memiliki agenda untuk kegiatan sosial. Jadi, mereka tak hanya bangga dengan motor koleksinya, namun ada nilai kekeluargaan yang selalu merekatkan hubungan di antara para anggotanya. Mereka senang berkumpul bersama, tempat ‘hang out’ mereka memang banyak dan ada di seputar daerah Bandung, tiap ‘tongkrongan’ ini disebut sebagai ‘check point’. Di setiap ‘check point’ ini mereka berkumpul, dan membicarakan kegiatan-kegiatan yang akan dilakukan atau hanya membicarakan motor-motor atau hidup mereka. Seperti yang ada pada gambar berikut ini, seorang anggota

Brotherhood bernama Azwar sedang berdiri di dekat gambar besar yangmana bertuliskan “check point Timur”, yang berarti adanya tempat ‘tongkrongan’ anggota *Brotherhood* di daerah Bandung Timur.



Gambar 5

Check point Timur

Gambar 5 memperlihatkan suasana acara ‘nongkrong’ bersama beberapa anggota *Brotherhood* di daerah timur Bandung. Seperti yang tampak pada gambar tersebut terlihat bahwa satu dengan yang lainnya memiliki kesamaan dalam berpakaian, pakaian mereka selain mengenakan kaos yang ada simbol tengkorak yang menggunakan helmet dan bertuliskan ‘*Brotherhood* Indonesia’, pakaian mereka didominasi oleh warna hitam. Artibut lainnya yang memberi identifikasi bahwa mereka dari kalangan motor adalah jaket kulit hitam dan rantai.

Brotherhood sendiri memiliki arti ‘Persaudaraan’, alias ‘kakak/adik”, sehingga hubungan antar sesama anggota komunitas *Brotherhood* selayak hubungan kakak adik. Apabila dikaitkan dengan kelompok bikers, maka *Brotherhood* memiliki arti mereka yang memiliki visi misi tujuan dan hobby yang sama terkait akan motor-motor klasik. Jumlah anggota *Brotherhood* di Indonesia cukup besar jumlahnya, tentu tidak semua saling mengenal satu dengan yang lainnya, tapi mereka akan mengenal seseorang sebagai anggota *Brotherhood* melalui simbol-simbol berupa atribut-atribut yang mereka kenakan. Mereka memiliki ‘kode etik’ tertentu apabila mereka berpas-pas-an dijalan, mereka harus saling melambaikan tangan atau setidaknya membunyikan klakson. Itu merupakan tradisi mereka, apabila seseorang yang tidak melakukan hal tersebut, maka akan dibilang sebagai sosok yang ‘belagu’ dan kemungkinan akan di ‘cari’. Karena ‘kode etik’ tersebut sudah disepakati di seluruh komunitas *Brotherhood* se-Indonesia.

Peneliti melakukan berbagai wawancara mendalam pada tiga anggota ‘*Brotherhood*’ untuk menyingkap pertanyaan penelitian mengapa mereka ingin menjadi anggota ‘*Brotherhood*’ dan bagaimana mereka memaknai dan mengkonstruksi simbol-simbol *Brotherhood* yang kurang lebih menjadi identitas diri mereka dan mempengaruhi gaya hidup mereka. Wawancara pertama dilakukan pada salah satu tempat ‘*hang out*’ anak *Brotherhood* yang terletak di jalan Braga. Ia bernama Dian berumur 35 tahun, Dian menyatakan bahwa ia sudah tertarik

dengan motor tua sejak dia masih duduk di bangku SMA, awalnya diperkenalkan kakaknya Luki, yang sudah terlebih dahulu menjadi anak *Brotherhood*. Dian akhirnya mencoba menjadi anak ‘*Brotherhood*’ sejak tahun 1996, sehingga sudah 20 tahun lamanya. Ketika diwawancara Dian sedang memakai sepatu boots, dan memakai kaos yang memiliki gambar sebuah motor tua merek ‘Triumph’, di luar kaos tersebut, Dian juga mengenakan semacam kemeja flannel (kemeja dengan bahan ‘wool’ dan berkotak-kotak”, ketika ditanya mengapa ia mengenakan simbol-simbol berupa pakaian tersebut, Dian menjawab bahwa pertama kalinya ia mendatangi ‘base camp’ *Brotherhood* ketika masih muda, ia melihat semua anggota *Brotherhood* mengenakan hal yang sama dan sangat identik dengan kemeja flannel, celana jeans, dan sepatu boots, wawancara kemudian dilanjutkan sesuai dengan tujuan penelitian. Dari wawancara yang dilakukan, peneliti menguraikan gambaran dibawah ini;

Dian mengawali ceritanya mengenai keanggotaannya dengan *Brotherhood* dengan mengisahkan sedikit latar belakang komunitas *Brotherhood*. Pada awal mulanya, basis ‘kelompok *Brotherhood*’ erdiri dari empat rayon, barat timur selatan dan utara. Namun istilah rayon kemudian dihilangkan karenadan tergantikan dengan istilah ‘*check pointt*’. Luna merupakan salah satu ‘*check point*’ yang terletak di daerah Pagarsih Bandung. Luna menjadi ‘*check point*’ karena merupakan sebuah bengkel motor tua yang dimiliki oleh seorang ‘*Brotherhood*’ senior bernama Adang. Adang yang

ahli dalam mekanis motor tua ini merupakan salah satu tokoh ‘*Brotherhood*’ yang disegani karena keahliannya dalam membetulkan dan menyediakan *spare part* motor-motor klasik. Luna juga dilengkapi dengan warung kopi, yang sekaligus membuat para anggota *Brotherhood* nyaman dan senang untuk ‘*hang out*’ disana.

Dian masuk menjadi seorang anak ‘*brotherhood*’ awalnya selain karena terinspirasi oleh kakaknya, Dian juga menyukai motor-motor tua yang menurutnya sangat unik, beda dan anti main stream. Dian mengakui bahwa alasan utama Dian masuk menjadi anggota *Brotherhood* adalah agar supaya mendapatkan kemudahan dalam mencari onderdil-onderdil motor tua yang merupakan barang langka pada masa itu (1996). Untuk mendapatkan banyaknya informasi-informasi mengenai *spare part* yang berhubungan dengan motor tua, harus bergaul dengan anggota *Brotherhood*.

Kegiatan yang biasa dilakukan bersama adalah ‘*touring*’ yakni sebuah kegiatan perjalanan dengan motor ke daerah-daerah. Menurut pengakuan Dian anggota *brotherhood* sekarang sudah lebih dari 600 orang, sehingga bentuk ‘*Brotherhood*’ sendiri bukan lagi sebagai suatu kelompok biasa namun fungsinya berubah sebagai sebuah organisasi. Pada masa sekarang untuk menjadi salah satu anggota ‘*Brotherhood*’ harus melalui sebuah prosedur tersendiri, hal ini berfungsi agar yang masuk menjadi anggota ‘*Brotherhood*’ memang betul-betul berdedikasi tinggi terhadap organisasi

tersebut dan juga terhadap motor-motor tua. Pada tahap awal, mereka yang ingin masuk menjadi anak ‘*Brotherhood*’ disebut sebagai ‘prospek’. Prospek dicirikan oleh pakaian mereka yang berbeda dengan mereka yang sudah menjadi anggota sesungguhnya. Sebagai calon anggota atau *prospect*, tidak ada kewajiban untuk harus mempunyai motor atau tidak dalam tahap ini. Mereka diharuskan loyal kepada organisasi dengan segala aturannya. Salah satu atribut yang disandang saat tahap ini adalah jaket jins dengan tulisan *prospect* di bagian pundak. Masa tahapan ini bisa bervariasi tergantung sikap calon anggota ini. Saat sudah lulus, maka mereka akan menjadi *virgin* member. Mereka dihimbau sudah memiliki motor. Biasanya mereka berada di tahap ini selama sembilan bulan, ini disesuaikan dengan masa kandungan. Mereka wajib mengikuti setiap event yang akan/telah diselenggarakan oleh *Brotherhood*.

Setelah lulus dari tahap ini, mereka akan menjadi *Life Member*. Saat ini mereka sudah benar-benar menjadi anggota *Brotherhood*. Mereka harus tetap menjaga loyalitas dan mematuhi aturan yang ditentukan. Mereka yang sudah melewati masa ini lebih dari lima tahun mendapat atribut simbol *wing angel*, 10 tahun dengan *wing heaven* dan 15 tahun mendapatkan *wing hell*. Semua atribut ini memang penting, namun ikatan persaudaraan tetap yang paling utama dalam klub motor ini.

Keuntungan yang didapat ketika menjadi anggota '*Brotherhood*', Dian mengakui selain pergaulan, perlindungan dari 'geng' motor lainnya, informasi onderdil motor dan yang terpenting adalah identitas diri.

Dian mengakui bahwa simbol-simbol yang mengkonstruksi identitas dirinya dalam komunitas *Brotherhood*. Pemakaian simbol-simbol berupa atribut maupun lambang merupakan sebuah fungsi dalam mengidentifikasi dirinya. Dalam salah satu bagian wawancara Dian mengatakan:

"Kalau anggota komunitas Brotherhood sih pasti udah paham sama simbol-simbol itu. Setiap simbol yang ada punya maknanya, dan itu tuh udah kayak identitas diri kami sebagai anggota komunitas Brotherhood. Trus, gue khususnya ya, jadi punya rasa PD yang lebih tinggi aja karena udah jadi bagian dari Brotherhood."

(Wawancara dengan Dian, 1/1/2016)

Sehingga, dari pernyataan Dian tersebut, simbol-simbol tersebut yang berupa atribut maupun cara berpakaian mengkonstruksi identitas dirinya, sehingga dia merasa menjadi sosok yang percaya diri, macho, setia, dan bebas. 'macho' dalam perpektif Dian ini lebih pada karakter, karena dia merasa bahwa dirinya memiliki semacam '*power*' kadang juga ia menyalahgunakan. Menurut dari pengakuannya, pada masa-masa ia berumur 20 tahunan dan masih menjadi anggota *Brotherhood* yang aktif, ia beberapa kali masuk gratis melalui '*back stage*' sebuah konser hanya dengan mengeluarkan simbol

tertentu yang mengidentifikasi bahwa dirinya adalah anak *Brotherhood*. Suatu saat ada sebuah konser dimana Dian berusaha kembali masuk tanpa menggunakan tiket, ketika ada penjaga yang menghalanginya, ia langsung berteriak, "Masa anak *Brotherhood* gak boleh masuk?" dengan suara yang tinggi, tanpa pikir panjang, penjaga konser tersebut kemudian membiarkan Dian masuk. Pengalaman tersebut membuktikan bahwa makna simbol dan identitas diri sebagai anggota komunitas *Brotherhood* dibawa ke dalam kehidupan bermasyarakat.

Wawancara berikutnya dilakukan pada informan kedua bernama Erwin berumur 40 tahun, Erwin yang telah lebih lama menjadi anggota komunitas *Brotherhood* sedikit berbeda dengan Dian. Asal mula Erwin terjun ke komunitas *Brotherhood* adalah pada tahun 1994, ia sebelumnya tertarik akan motor-motor tua, dan akhirnya memiliki salah satu motor klasik tersebut sehingga asal mula tujuannya bergabung dengan komunitas *Brotherhood* ini agar ia memiliki teman-teman yang memiliki ketertarikan yang sama. Berbeda dengan Dian, Erwin yang menjadi anggota komunitas *Brotherhood* pada tahun 1994 menuturkan bahwa pada tahun itu identitas komunitas *Brotherhood* diperlihatkan melalui sebuah rompi jeans yang ada gambar simbol bikers. Erwin mengakui pada saat itu senang mengenakan simbol-simbol tersebut agar diakui berasal dari kalangan motor. Berbeda dengan Dian pada saat ini 2016, Erwin sudah banyak mengurangi kegiatannya dalam komunitas *Brotherhood* dan sehari-

hari tidak pakai simbol-simbol tersebut karena dianggap tidak praktis, namun ia akan menggunakannya kalau ada acara atau *touring* bersama.

Wawancara selanjutnya dilakukan pada informan ketiga bernama Alam yang berumur 30 tahun, ia mulai masuk menjadi anggota komunitas *Brotherhood* pada tahun 2006, alasannya dia ikut bergabung adalah untuk sekedar bersosialisasi dan menambah informasi di dunia motor tua. Alam tergolong baru menjadi anggota komunitas *Brotherhood* dibandingkan dengan kedua informan sebelumnya. Ia menuturkan bahwa awalnya ia diajak dan ditawarkan sebuah motor klasik, kemudian dia menjadi tertarik untuk mencobanya. Setelah kemudian ia membelinya, ia merasa cocok dengan pergaulan dan suasananya.

Menurut pengakuan Alam, sejak ia membeli motor tua itu, ia pun mengikuti cara berpakaian anak motor, yang selalu identik dengan boots dan jaket kulit. Ia mengakui dengan ini, ia merasa seperti seorang pria sejati alias ‘macho’, dan merasa memiliki kekuatan.

DISKUSI/ PEMBAHASAN

Identitas seseorang yang terkonstruksi akan mempengaruhi gaya hidup mulai dari cara berpakaian, pola pikir, dan juga tujuan hidup. Seperti yang telah dibahas diatas, berdasarkan hasil wawancara dengan informan pertama, Dian mengakui keanggotaannya dalam komunitas *Brotherhood* selain pergaulan, perlindungan dari ‘geng’ motor lainnya, informasi onderdil motor juga yang terpenting adalah

sebagai identitas diri. Dian mengakui bahwa identitas yang terbentuk dari makna simbol berupa atribut-atribut yang ada juga mempengaruhi gaya hidup para anggota komunitasnya.

“Contohnya ya kayak gini nih, dengan memakai simbol kayak atributnya aja ya, gue jadi ngerasa udah teridentitaskan sebagai anggota Brotherhood. Jadi, otomatis karena identitas itu, gue juga jadi memiliki gaya hidup ya ngikutin kayak temen-temen Brotherhood lainnya.”

(Wawancara dengan Dian, 11/01/2016)

Berikut adalah pengakuan dari Dian informan pertama mengenai tradisi ‘loyalitas’ dalam komunitas *Brotherhood*: Dian yang berprofesi sebagai kontraktor ketika mendapatkan sebuah proyek senantiasa mengajak teman-teman lainnya yang berasal dari komunitas *Brotherhood*. Setiap kali Dian memutuskan untuk berhenti dari sebuah proyek, tentu teman-teman sesama *Brotherhood* ikut hengkang dari proyek tersebut, karena itu adalah sikap loyalitas antar anggota *Brotherhood*. Pada suatu saat Dian memiliki sebuah masalah dengan salah satu proyeknya sehingga memaksanya untuk keluar dari proyek tersebut, namun ketika dia keluar ada salah satu temannya yang memutuskan untuk tidak ikut keluar dan bertahan pada proyek tersebut. Tindakan yang diluar tradisi ‘loyalitas’ ini menjadi sebuah pertanyaan besar dalam komunitas *Brotherhood* sehingga orang tersebut dipanggil dan ditanya. Menurut

pengakuan Dian, terjadi perdebatan keras yang berakhir pada sebuah perkelahian antara mereka. Dian sendiri tidak ikut campur dalam perkelahian tersebut, namun pengakuan lain dari Dian tersebut membenarkan konsep proses pelembagaan tersebut.

Pemakaian simbol-simbol berupa atribut maupun lambang merupakan sebuah fungsi dalam mengidentifikasi dirinya, simbol-simbol tersebut memaknai dirinya sebagai seorang bikers sejati yang secara tidak langsung menumbuhkan rasa percaya dirinya. Selain itu, apabila menggunakan pakaian tersebut bisa juga berfungsi sebagai sesuatu untuk melindungi diri, seperti jaket kulit akan menghindarkan diri dari penyakit-penyakit ketika sedang naik motor. Gambar tengkorak memberikan identitas pada dirinya bahwa ia adalah anggota bikers *Brotherhood* bukan anggota bikers lainnya. Lambang tengkorak telah menjadi 'true color' anggota *Brotherhood* sejak lama. Intinya, simbol-simbol tersebut memberikan identitas pada dirinya.

Menurut pengakuan informan pertama gaya hidup anak *Brotherhood* biasanya tidak ingin masuk ke dalam sebuah sistem. Karena menurut Dian sistem itu membelenggu mereka akan aturan-aturan, sedangkan mereka tidak ingin terjebak dalam peraturan-peraturan yang tidak membebaskan mereka. Sebagian besar anggota *Brotherhood* memiliki profesi pekerjaan yang bersifat wiraswasta, memiliki usaha sendiri, tidak memiliki 'bos' dan tidak ada jabatan yang mengikat. Meskipun mereka tidak masuk ke dalam sebuah sistem yang ada, mereka tetap

memiliki tanggung jawab dalam kehidupannya. Mereka membuat sistem mereka sendiri yang terkesan lebih 'santai' tanpa banyak aturan yang mengikat. Selera musik anak *Brotherhood* pada dasarnya memiliki kesamaan, *genre music* mereka seputar 'alternatif rock' 'punk rock' dan lainnya yang memiliki alunan rock. Minum alkohol juga menjadi bagian *lifestyle* dari anak motor, namun, dalam pengakuan Dian informan pertama, karena dia beragama islam dia tidak ikut serta dalam gaya hidup seperti itu. Dian dalam pekerjaannya, dia berprofesi sebagai kontraktor karena dia adalah lulusan arsitektur, dan seperti gaya hidup anak *Brotherhood* yang tidak ingin masuk ke dalam sebuah sistem, Dian memiliki usaha kontraktornya sendiri yang mana ia bisa membuat sistemnya sendiri. Meskipun Dian sudah memiliki keluarga dan pekerjaan yang cukup menyita waktu ia selalu menyempatkan diri untuk pergi ke Luna (salah satu *check point* komunitas *Brotherhood* untuk bertemu dengan teman-teman sesama *Brotherhood* sambil membicarakan motor-motor klasik, namun ia juga mengakui sekarang ini ia sudah tidak terlalu aktif dalam berbagai kegiatan *Brotherhood* seperti 'touring' karena tanggung jawabnya sebagai seorang kepala keluarga yang sudah memiliki anak dan istri.

Dari hasil pengamatan penulis, gaya hidup informan pertama Dian, tidak jauh seperti yang telah diakui oleh Dian. Ia masih memakai boots, flannel, dan kaos-kaos yang memiliki gambar motor tua. Terkadang Dian masih memakai jaket kulit atau rompi kulit

yang memiliki lambang tengkorak dan tulisan *Brotherhood*. Kesehariannya dia berada di rumah, bekerja sesuai dengan kebutuhannya. Tidak mengenal waktu dalam bekerja karena kembali lagi dia bekerja tanpa sebuah sistem yang mengikat. Musik yang didengarkan berhubungan dengan *alternative rock* dan *punk rock*. Dian juga terlihat sangat macho dan percaya diri jika masuk ke dalam lingkungan masyarakat.

Dari hasil pengamatan penulis, gaya hidup Erwin informan kedua tidak jauh dari gaya hidup informan pertama. Erwin juga merupakan pekerja lepas yang tidak kerja pada sebuah kantor. Ia juga bekerja dengan Dian yang sama-sama menekuni bidang kontraktor, ia masih sering mengenakan kaos hitam yang memiliki gambar-gambar motor dan kemeja flannel dalam kesehariannya. Ia terlihat sangat ‘*manly*’ dan apa adanya. Ia pun mengakui bahwa terkadang dia menyempatkan diri untuk pergi ke Luna salah satu tempat ‘*check point*’ anggota *Brotherhood*.

Alam, informan ketiga mengakui bahwa simbol-simbol *Brotherhood* secara tidak langsung mengkonstruksi identitas dan cara pola berpikirnya, seperti dengan informan lainnya, ia pun menyenangi sesuatu yang bersifat ‘bebas’ tidak terikat oleh sebuah sistem. Dia juga tidak kerja di sebuah kantor tapi membuka usaha sendiri atau dengan kata lain berwiraswasta menyewakan vila-vila, suatu pekerjaan yang tidak terbelenggu oleh sistem.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori interaksi simbolik. Teori interaksi simbolik ini relevan dengan penelitian ini karena dapat menyingkapi makna peran seseorang dalam kehidupannya. George Herbert Mead dipandang sebagai pembangun paham interaksi simbolis ini. Ia menekankan bahwa makna itu muncul sebagai hasil interaksi di antara manusia baik secara verbal maupun nonverbal, Mead yang mengembangkan teori ini tahun 1930-an. Adapun premis-premis yang menjadi dasar interaksionisme simbolik:

1. Individu merespon lingkungan, termasuk objek fisik (benda) dan objek sosial (perilaku manusia) berdasarkan makna yang dikandung komponen-komponen lingkungan tersebut bagi mereka. Hal ini terbukti dengan adanya pernyataan dari informan yang mengatakan bahwa setiap anggota komunitas *Brotherhood* merespon simbol-simbol yang digunakan dalam perilaku komunikasinya, yang menandakan makna dari simbol tersebut.
2. Makna adalah produk interaksi sosial, karena itu makna tidak melekat pada objek, melainkan dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa. Dalam hal ini, peneliti juga melihat adanya makna yang tidak melekat pada objek. Misalnya, penggunaan simbol tengkorak yang telah disepakati, maknanya tidak melekat pada objek, tetapi dinegosiasikan melalui penggunaan bahasa. Simbol-simbol yang digunakan oleh kelompok

Brotherhood, semuanya bernuansa ‘macho’ dan ‘gagah’ mulai dari lambang tengkorak, warna pakaian hitam, sepatu boots, dan juga jaket kulit.

3. Makna yang diinterpretasikan individu dapat berubah dari waktu ke waktu sejalan dengan perubahan situasi yang ditemukan dalam interaksi sosial. Peneliti juga memandang asumsi ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan, bahwa pemaknaan dari setiap simbol yang ada dalam komunitas *Brotherhood* pun diinterpretasikan anggotanya bisa berubah sesuai perubahan situasi dalam interaksi sosial yang mereka lakukan dalam proses komunikasinya.

Adapun prinsip-prinsip yang diringkas oleh George Ritzer mengenai teori interaksi simbolik:

1. Manusia, tidak seperti hewan lebih rendah, diberkahi kemampuan berpikir.
2. Kemampuan berpikir itu dibentuk oleh interaksi sosial.
3. Dalam interaksi sosial orang belajar makna dan simbol yang memungkinkan mereka menerapkan kemampuan khas mereka sebagai manusia, yakni berpikir.
4. Makna dan simbol memungkinkan orang melanjutkan tindakan (*action*) dan interaksi yang khas manusia.
5. Orang mampu memodifikasi atau mengubah makna dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan interpretasi mereka atas situasi.
6. Orang mampu melakukan modifikasi dan perubahan ini karena, antara lain, kemampuan mereka berinteraksi dengan diri

sendiri, yang memungkinkan mereka memeriksa tahapan-tahapan tindakan menilai keuntungan dan kerugian relative, dan kemudian memilih salah satunya.

7. Pola-pola tindakan dan interaksi yang jalin menjalin ini membentuk kelompok dan masyarakat.

Teori interaksi simbolik ini relevan dengan penelitian peneliti, di mana dalam interaksi sosial orang belajar makna dan simbol yang memungkinkan mereka menerapkan kemampuan khas mereka sebagai makna, yakni berpikir.

Dalam penelitian ini, hal ini terlihat dalam interaksi sosial anggota *Brotherhood* dalam menjalin kemampuan khasnya, peneliti melihat dalam kekuatan integritas yang dirasakan oleh anggota komunitas *Brotherhood*.

Realitas sosial merupakan konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu (Sukidin, 2002: 67), sehingga individu sendirilah yang menentukan dunia sosialnya yang dikonstruksi berdasarkan kehendaknya. Berger sebagaimana dibahas oleh Sukidin (2002), mengatakan bahwa manusia sebagai pencipta kenyataan sosial yang objektif melalui proses eksternalisasi, sebagaimana kenyataan objektif mempengaruhi kembali manusia melalui proses internalisasi. Melalui proses konsep berpikir dialektis, Berger memandang masyarakat sebagai produk manusia dan manusia sebagai produk masyarakat., sehingga menjelajahi dimensi kenyataan dari objektivasi, internalisasi, dan eksternalisasi.

Konsep tersebut diatas relevan dengan peneitian ini dimana simbol-simbol berupa artibut maupun pakaian yang digunakan oleh anggota komunitas *Brotherhood* ini, pada awalnya dikonstruksi atau diciptakan oleh mereka, lalu kemudian melalui proses eksternalisasi, anggota komunitas menyesuaikan dirinya dengan simbol tersebut sebagai produk dari mereka sendiri, kemudian melalui proses objektivasi mereka mengalami proses interaksi sosial dalam dunia intersubjektif dan mengalami proses institusionalisasi (dilembagakan) dimana simbol tersebut menjadi semacam aturan bagi mereka. Kemudian, melalui proses internalisasi mereka mengidentifikasi diri mereka dengan simbol-simbol tersebut.

Proses pelembagaan atau proses institusionalisasi dibangun di atas pembiasaan, dimana adanya suatu tindakan yang diulang-ulang sehingga menjadi sebuah pola dan menjadi sebuah tindakan yang dipahaminya. Ketika pola pembiasaan tersebut terus terjadi, maka terjadilah pengendapan dan tradisi. Apabila, seorang individu yang sudah masuk dalam suatu sistem kelembagaan dan melaukan sesuatu yang tidak biasa dilakukan dianggap telah melakukan kesalahan sehingga patut untuk dihukum. Anggota *Brotherhood* melakukan pembiasaan pembiasaan, mulai dai cara mereka berpakaian, dan gaya hidup. Loyalitas antar sesama anggota *Brotherhood* juga merupakan sesuatu yang bersifat tradisi.

PENUTUP

Berdasarkan pemaparan penelitian diatas, dapat disimpulkan bahwa simbol-simbol urut memberikan makna identitas terhadap siapapun yang menggunakannya. Dalam hal ini simbol-simbol yang digunakan oleh kelompok *Brotherhood*, semuanya bernuansa ‘macho’ dan ‘gagah’ mulai dari lambang tengkorak, warna pakaian hitam, sepatu boots, dan juga jaket kulit. Dengan simbol yang dimaknainya sebagai sebuah identitas diri, seorang anggota *Brotherhood* harus terus memegang komitmen ini sesuai dengan identitas simbol yang melekat pada dirinya, ia harus terlihat macho, berperilaku macho dan memiliki tenaga yang kuat. Selain itu, karena kata *Brotherhood* itu artinya ‘persaudaraan’, maka loyalitas menjadi suatu elemen dan prinsip penting dalam komunitas *Brotherhood*. Mereka harus saling membantu satu dengan lainnya dan mengikuti tradisi-tradisi yang telah dikembangkan oleh komunitas tersebut.

Adapun saran yang ingin peneliti berikan dalam penelitian ini adalah: Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti berpendapat sebaiknya setiap anggota yang berada dalam sebuah komunitas, tentunya dapat menyaring makna simbol yang ada, karena simbol itu akan menjadi identitas dirinya, di mana individu tersebut tinggal dalam kehidupan bermasyarakat. *Sterotype* geng motor yang bernuansa *negative* dimata masyarakat sebaiknya ditanggulangi oleh komunitas anak motor, karena tidak benar. Komunitas motor

hendaknya melakukan kegiatan-kegiatan yang lebih banyak yang berkaitan dengan kemanusiaan karena komunitas *Brotherhood* khususnya bukan hanya sebuah komunitas namun sudah menjadi sebuah organisasi besar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, Burhan. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Hamad. 2005. *Perkembangan Analisis Wacana Dalam Ilmu Komunikasi, Sebuah Telaah Ringkas*. Jakarta: Universitas Indonesia. Online. (diakses dari cm.um.edu.my/umweb, pada 14 Mei pukul 10:02 WIB
- Kusuma, Bayu Adi. 2007. *Informasi, Pesan, dan Makna*. Online. (diakses dari pkp.brawijaya.ac.id, pada 13 Mei pukul 13:10 WIB
- Luzar, Laura Christina. 2015. *Teori Konstruksi Realitas Sosial*. Online
- Mulyana, Deddy. 2010. *Komunikasi Lintas Budaya*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Metodologi Penelitian Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- (diakses dari dkv.binus.ac.id, pada 18 Mei pukul 12:15 WIB
- Ogden, C.K. dan I.A. Richards. 1946. *The meaning of meaning*. New York: Harcourt, Brace & World, Inc.
- Prasanti, Ditha. 2016. *Konstruksi Makna Simbol dalam Komunitas Tanah Aksara*.
- Rakhmat, Jalaludin. 2009. *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sukidin, B. (2002). *Metode penelitian Kualitatif Perspektif Mikro*. Surabaya: Insan Cendekia Surabaya.
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- West, Richard. Lynn H.Turner. 2007. *"Pengantar Teori Komunikasi"*. Jakarta: Salemba Humanika.