

BAB II

TINJAUAN MODIFIKASI OTOMOTIF DAN MOBIL SEDAN (*SPORT CAR*)

II.1 Modifikasi Otomotif

II.1.1 Pengertian Modifikasi

Kata modifikasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *modification*. Berikut ini beberapa pengertian

- *Modify*: 1 memodifikasi, mengubah, 2 membatasi, 3 mengurangi
(John M. Echols, Kamus Inggris-Indonesia, hal. 384)
- *Modification* : modifikasi, perubahan
(John M. Echols, Kamus Inggris-Indonesia, hal. 384)
- *Modifikasi* : 1 perubahan, 2 pergantian atau penambahan sesuatu
(KBBI, hal. 653)

Inti dari modifikasi adalah berubah dari kondisi semula. Modifikasi otomotif berarti perubahan yang dilakukan pada kendaraan (mobil/motor) baik kecil maupun besar yang membuat kondisinya berbeda dari sebelumnya.

II.1.2 Sejarah Modifikasi Otomotif

Kegiatan modifikasi berjalan mengikuti perkembangan jaman dan juga perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sebagai contoh, teknologi sepeda motor dan mobil saat ini telah jauh berbeda dengan teknologi otomotif puluhan tahun yang lalu. Setiap tahun dikeluarkan inovasi dan teknologi baru yang lebih canggih sebagai ubahan modifikasi yang lama. Ubahan pada mesin-mesin teknologi mesin injeksi saat ini mampu membuat kendaraan mampu memiliki performa yang dasyat namun tetap irit pemakaian bahan bakar. Bentuk kendaraan baru keluaran pabrik juga jauh lebih modern dari masa ke masa. Dari yang dahulunya kuno menjadi lebih futuristik. Contohnya pabrikan Toyota mulai memproduksi mobil Corolla pada era tahun 70-an dengan bentuk cenderung lonjong dan cembung, pada era 80-an awal lahir Corolla DX yang mulai terlihat sporty, kemudian Corolla Twin Cam dan The Great Corolla dengan bentuknya

yang sporty dan elegan muncul pada tahun 90-an. Secara umum tujuan modifikasi itu adalah untuk mendapatkan hasil yang lebih baik lagi.

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

II.1.3 Jenis Modifikasi Otomotif

Secara umum modifikasi otomotif baik motor maupun mobil dibedakan menjadi:

➤ **Modifikasi ringan**

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

➤ **Modifikasi sedang**

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

➤ **Modifikasi berat**

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

Modifikasi mobil secara garis besar terbagi menjadi 3 jenis yaitu:

➤ **Modifikasi Interior**

Ialah modifikasi yang dilakukan pada bagian dalam mobil. Jenis modifikasi interior mobil :



- **Gauge** dan **Dashboard** adalah modifikasi yang dilakukan pada bagian kabin mobil. Modifikasi pada bagian ini meliputi *steer* (batang kemudi), *shift knob* (batang dan tutup kepala persneling), *speedometer*, *turbometer* dan *tachometer*.
- **Seat** adalah modifikasi yang dilakukan pada bagian jok mobil. Modifikasi ini dilakukan dengan mengganti model, bahan dan pembungkus jok, tergantung selera modifikator. Misalnya model jok menjadi lebih sporty dengan bahan sintetis yang ringan.
- **Door Trim** adalah modifikasi yang dilakukan pada pelapis pintu bagian dalam. Biasanya disesuaikan dengan warna dan corak interior mobil secara keseluruhan agar lebih serasi.
- **Audio** adalah modifikasi yang dilakukan pada *system* suara mobil. Pergantian yang dilakukan meliputi *head unit* (*tape*, *cd/dvd player*, *MP3*, layar TV) dan output (*speaker*, *amplifier*)

➤ **Modifikasi Eksterior**

Ialah modifikasi yang dilakukan pada bagian luar mobil. Jenis modifikasi ini paling banyak dilakukan karena lebih banyak variasi dan dapat langsung diperlihatkan hasil desainnya. Contohnya :



- **Front & Rear Bumper** adalah *bumper* yang terletak didepan dan dibelakang mobil. Modifikasi dilakukan dengan merubah panjang lebar. Serta dibentuk (modif) sesuai selera. Selain itu, *bumper* juga menentukan nilai aerodinamika dari sebuah mobil.
- **Side Skirt** adalah bagian yang terletak disamping kiri kanan bawah mobil. Modifikasi panjang, lebar, serta model biasanya menyesuaikan dengan *bumper*.
- **Spoiler** adalah sayap pada bagian belakang mobil. Pemasangan *spoiler* ini dilakukan untuk mendapatkan kesan *sporty* dan *racing*. Fungsi utama *spoiler* adalah untuk menambah kestabilan mobil pada melaju dengan kecepatan tinggi, dengan menambah *down force* pada bagian belakang mobil. Biasanya dipasang diatas bagasi mobil.
- **Sun Roof** adalah bidang terbuat dari kaca pada bagian atap. *Sun Roof* dipasang untuk mendapatkan kesan elegan dan mewah. Pemasangannya adalah memotong sebagian atap untuk penempatannya.
- **Convertible Roof** adalah atap mobil yang dapat dibuka-tutup. Mobil dengan convertible roof memiliki kesan sebagai mobil sport. Jenis modifikasi ini masih jarang dilakukan di Indonesia karena iklimnya yang tidak sesuai.

- **Door** adalah modifikasi yang dilakukan pada bagian pintu mobil. Pengaplikasian yang dilakukan adalah dengan pemasangan *scissor door* (pintu membuka ke atas) dan *suicide door* (Pintu membuka bagian depannya).
- **Window Tint** adalah pewarnaan pada kaca mobil. Penerapannya dengan memasang kaca film sesuai dengan warna mobil.
- **Hood** adalah Kap (Penutup) mesin. Modifikasi yang dilakukan adalah mengganti bahan dasar kap mesin dengan *fiber* atau *carbon* agar menjadi lebih ringan. Dan membuat lubang atau bolongan yang berfungsi sebagai ventilasi udara yang akan menambah kesan *sporty* dan *racing*.
- **Light** adalah lampu mobil pada semua bagian (depan, belakang dan bawah mobil). Penerapannya adalah dengan mengganti lampu *halogen*, *crystal*, atau *xenon* agar menjadi lebih terang. Atau penggantian dengan jenis lampu LED (lebih terang, hemat energy dan awet)
- **Paint** adalah pewarnaan *body* mobil secara keseluruhan. Dilakukan dengan merubah warna cat mobil dari standar pabrikan. Contohnya penggunaan warna seperti *pearlcent*, dan *iredescent* (cat bunglon atau *exit color* yang berbeda dari berbagai sudut pandang).
- **Graphic** adalah pola atau gambar pada mobil. Ada beberapa jenis untuk *graphic*. Jenis yang pertama adalah *Airbrush*, yaitu pengecatan mobil dengan gambar-gambar tertentu. Kemudian *Vinyl*, yaitu penempelan *sticker* pada *body* mobil, memiliki variasi tertentu dengan tema dan menyesuaikan dengan warna mobil.
- **Wheel** adalah salah satu bagian kaki-kaki mobil. Modifikasi terbagi menjadi dua bagian, bagian pertama adalah *tyre* (Ban). Modifikasi ini berupa mengganti ukuran ban meliputi diameter, lebar tapak dan corak tapak ban sesuai selera. Bagian kedua adalah *Velg*. Yakni mengganti *velg* dengan variasi bentuk, jenis bahan, warna, ukuran diameter yang disesuaikan dengan ukuran *tyre* (ban).

- **Suspension** adalah per mobil. Kegiatan dari modifikasi ini adalah mengganti per dengan ukuran yang lebih panjang atau pendek atau dapat juga melakukan pemotongan. Tujuannya untuk mendapatkan *ground clearance* yang ideal.
- **Exhaust Tip** adalah bagian kepala atau ujung knalpot. Tujuannya untuk mendapatkan tampilan yang lebih *sporty* dan *racing*. Selain itu juga berpengaruh pada performa mesin dan suara yang dihasilkan menjadi lebih keras dan nyaring.
- **Modifikasi Mesin**
 Modifikasi pada bagian mesin mobil, biasanya untuk merubah tampilan dan meningkatkan performanya. Modifikasi mesin dibagi menjadi dua bagian berdasarkan kebutuhan dan pemakaiannya.
 - **Street Package** merupakan jenis modifikasi mesin yang tujuannya untuk akselerasi dan kecepatan lebih, dan juga masih dapat digunakan untuk keperluan sehari-hari.
 - **Pro Package** adalah modifikasi mobil secara total. Dilakukan secara professional, dengan tujuan untuk balapan.



- **Engine** adalah bagian paling utama. Dilakukan untuk mendapatkan akselerasi dan kecepatan maksimal.
- **ECU** adalah bagian yang berkaitan dengan kelistrikan dan pengapian mobil. Dapat dilakukan dengan mengganti kabel, busi dsb.
- **Transmission** adalah bagian mesin mobil yang berkaitan dengan *system* kopling, persneling dan juga rasio gigi.

- **Turbo** adalah perangkat tambahan yang dapat dipasang pada mesin *turbo* bekerja pada bidang *intake* mesin, yang bertujuan untuk member tenaga lebih pada akselerasi mobil. Namun penerapannya harus disertai *system* pendingin yang efektif karena dapat mengakibatkan *overheat* pada mesin.
- **Nitrous Oxide** adalah bahan bakar ekstra yang mengandung *nitrous*. Berupa tabung-tabung gas yang berfungsi member kecepatan ekstra. Biasa disebut NOS.
- **Brake** adalah bagian dari *system* penghenti laju mobil. Terdiri dari *master*, *caliper* dan kampas rem. Ada dua jenis yakni rem cakram dan teromol.
- **Weight Reduction** adalah *system* yang dilakukan untuk mengurangi berat atau beban mobil. Cara kerjanya adalah mengganti bagian-bagian mobil yang terbuat dari plat besi dengan *carbon fiber*.

II.1.4 Persyaratan Fasilitas Modifikasi Otomotif

Fasilitas peralatan modifikasi memerlukan beberapa persyaratan-persyaratan dalam kerjanya. antara lain:

1. Persyaratan Bengkel

Tian burger (http://www.com/ci_pick.cfm?id-255)

Ialah pakar perencana bengkel, merencanakan persyaratan dalam merancang bengkel, yaitu:

- **Safety** : berkaitan dengan tingkat keamanan, kenyamanan, keselamatan kerja. Yang harus diperhatikan dari safety antara lain akses dan letak pintu (apabila terjadi situasi gawat dan ventilasi udara juga akses ke pusat listrik)
- **Cleanliness** : berkaitan dengan kebersihan area kerja. Hal yang harus diperhatikan dari cleanlines antara lain pemilihan material pada bangunan terutama lantai dan dinding yang mudah dibersihkan, pencahayaan dan aliran udara.
- **Storage** : berkaitan dengan ruang penyimpanan perkakas/peralatan kerja. Yang perlu dipersiapkan adalah media penyimpanan untuk zat kimia, lemari penyimpanan bahan-bahan kimia.

- **Work movement** : berkaitan dengan area kerja itu sendiri. Beberapa hal yang perlu diperhatikan adalah dimensi area kerja, dimensi area untuk pekerjaan khusus, sirkulasi manusia dan barang
- **Ergonomik** : berkaitan dengan pergerakan tubuh manusia pada saat situasi kerja.

Bengket adalah tempat peralatan perawatan atau perbaikan kendaraan modifikasi. kegiatan yang umum terjadi di bengkel modifikasi antara lain:

- *Engine(mesin)* : Seperti tune up, kontroling terhadap minyak, pelumas dan baut, balancing , sporing,, dll
- *Perbaikan* : dibagi menjadi perbaikan ringan yaitu yang tidak perlu membongkar mesin seperti busi, kabel,dsb dan perbaikan berat yang mengharuskan pembongkaran mesin
- *Body-chasis repair*
- *Ketok magic* :perbaikan bodi yang rusak
- *Custom dan body kid*
- Penjualan spare-part
- Penjualan aksesoris/variasi modifikasi automotif
- Salon dan cuci mobil

2. *Showroom*

Definisi *Showroom*

- Berdasarkan kamus inggris-indonesia, oleh *John M. Echol, PT. Gramedia 1978.* Disebutkan bahwa *Showroom* adalah ruang pajangan, ruang pameran.
- Berdasarkan kamus lengkap, *Prof. Drs. Wojowasito, penerbit Hasta Bandung 1980, Showroom* (Show + room) adalah ruangan atau tempat untuk memperlihatkan dan mempertunjukkan.

Persyaratan Lokasi *Showroom*

Lokasi sangat penting dalam pemilihan untuk showroom yang di butuhkan antara lain adalah:

- Terletak di jalan yang mudah dijangkau dengan kendaraan motor/mobil.
- Dekat dengan pusat pemerintahan dan pusat keramaian serta lokasi yang mudah dikenal.
- Sirkulasi mobil di dalam dan di luar bangunan harus jelas. Sehingga, pengunjung merasa mudah memahaminya.

Persyaratan bangunan *showroom*

Bangunan mencitrakan dari aktivitas yang diwadahi.persyaratan yang harus dipenuhi dalam rancangan wujud bangunan *Showroom* adalah:

- Memiliki wujud bangunan yang atraktif sehingga menarik pengunjung untuk datang.
- Memiliki ruang yang efektif untuk mekanik yang bekerja didalam *Showroom*.
- Memiliki ruang tunggu yang nyaman secara visual dan kenyamanan sirkulasi.
- Tersedianya ruang luas dan bebas kolom untuk memamerkan mobil yang ada di dalamnya

Display Showroom

➤ **Display Radial**

Sebuah susunan yang memiliki titik pusat sebagai acuan kemudian berkembang menurut arah jari- jari.

➤ **Display Linier**

Susunan Linier merupakan urutan dalam satu garis dari suatu objek yang berulang-ulang dalam suatu ruang *showroom otomotif*.

➤ **Display Grid**

Dalam susunan display grid merupakan susunan yang terdiri dari objek-objek yang secara tatanan memiliki kesamaan antara jarak abjek yang satu dengan objek yang lainnya.

II.2 Pelaku Utama Modifikasi Mobil (Modifikator)

II.2.1 Pengertian Kaum Muda

Kaum muda atau yang biasa disebut *adolescence* adalah kaum yang penuh gairah, semangat, dan harapan. Susie Wiriadinata dalam bukunya yang berjudul *Muda-Mudi Idaman (1995, hal. 11)* menceritakan mengenai pengertian siapakah kaum muda itu.

➤ Masih Muda

Masa di mana seorang dikatakan memasuki masa muda adalah pada rentang usia kurang lebih 14-25 tahun. Masa muda ialah masa yang berada dalam tahap menuju dunia orang dewasa, tempat di mana dikatakan untuk hidup berdikari. Sehingga masa muda dapat dikatakan masa transisi

➤ Penuh Angan-Angan

Kebanyakan anak muda tinggi angan-angannya. Tanpa angan-angan, tanpa cita-cita, manusia tak bisa maju. Angan-angan jika disertai usaha dan dilakukan dengan benar serta didukung dengan fasilitas yang memadai dapat menghasilkan hal positif. Hidup tanpa angan-angan tidaklah menggairahkan.

➤ Berkeinginan Hidup Bebas

Pemikiran kaum muda banyak dipengaruhi filsafat eksistensialisme yang menekankan bahwa manusia bertanggung jawab untuk menciptakan keadaannya sendiri dan mengagungkan pentingnya kebebasan, membuat keputusan sendiri dan juga komitmen pribadi. Sehingga kaum muda cenderung untuk hidup bebas-merdeka, terlepas dari ikatan dan aturan yang berlaku.

Kaum muda memiliki kehidupan yang penuh keaktifan dan dinamika, menyukai berbagai tantangan yang belum pernah dirasakan, eksplorasi kemampuan diri dengan bebas, lugas dan bersemangat. Keinginan untuk bebas, diakui dan menjadi bagian dari masyarakat dengan berbagai angan-angan dan keinginannya merupakan suatu spirit bagi kehidupan kaum muda. Terkadang mereka harus menyesuaikan diri terhadap segala hal yang mungkin baru. Sikap ingin menyesuaikan diri ini lazim disebut dengan konfirmisme. Proses aktualisasi diri pada kaum

muda merupakan suatu proses untuk menunjukkan kepribadian, kemampuan serta potensi agar terus berkembang. Kaum Muda, Generasi Penuh Keunikan (sumber: www.bruderox.or.id)

II.2.2 Karakter kaum muda

Masa muda merupakan masa transisi dari masa kanak-kanak menuju dewasa yang memiliki karakter yang berbeda dengan karakter manusia pada masa kanak-kanak maupun telah dewasa. Karakter kaum muda secara psikologis antara lain:

1. Menurut Prof. Dr. Soejono, SH. MA (1982, hal 52) Karakter Psikologis kaum muda antara lain:
 - Sentimentil, peka dan butuh pengakuan dari sekitarnya
 - Labil, mudah berubah pemikirannya dan kehilangan arah
 - Bebas, suka melakukan segala sesuatu untuk memenuhi rasa ingin tahunya
 - Dinamis, berusaha untuk menonjolkan dirinya
2. Sedangkan menurut Dr. Singih D Gunarsa (1982) menyatakan karakter psikologis remaja yaitu:
 - Perkembangan sikap yang ditandai dengan solidaritas tinggi, rasa sosial dan ingin berdiri sendiri
 - Perkembangan emosi, seperti marah, malu, takut, cemas, iri, cemburu, sayang dan ingin tahu. Emosi ini dapat menguasai remaja dalam sebagian tingkah lakunya
 - Perkembangan minat atau cita-cita yang tinggi terhadap rekreasi, agama dan ilmu pengetahuan
 - Kepribadian yang dinamis dan kreatif
 - Sosial, takut kepekaan sosial yang tinggi
 - Moral dengan adanya pengertian terhadap etika, aturan dan lingkungan

Menurut Petro Bios (1962), seorang penulis pada buku Psikologi Remaja (1989, hal.25) Tahap perkembangan kaum muda terbagi menjadi 3 tahap yaitu:

1. Remaja awal (*early adolescence*), usia 13-14 tahun

Remaja mengalami kepekaan yang berlebihan ditambah dengan berkurangnya kendali terhadap “ego” yang menyebabkan remaja pada tahap awal ini sulit mengerti dan dimengerti oleh orang dewasa.

2. Remaja madya (*middle adolescence*) usia 15-19 tahun

Pada tahap ini remaja senang berelasi dengan teman sebaya yang memiliki minat yang sama dengannya. Ia senang akan adanya pengakuan pada dirinya. Ada kecenderungan “*narcistic*” atau bangga terhadap diri sendiri. Selain itu ia berada pada kondisi labil dan bimbang dalam menentukan arah.

3. Remaja akhir (*late adolescence*) usia 20-24 tahun

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju kedewasaan dan ditandai dengan:

- Minat yang makin mantap terhadap fungsi intelek
- *Ego* untuk mencari pengalaman baru dan berelasi
- Terbentuk identitas diri

Salah satu kegiatan kaum muda yang sedang cukup digemari oleh anak muda saat ini yaitu modifikasi mobil. Besarnya minat kaum muda dibidang modifikasi salah satunya dibuktikan dengan berbagai event pameran dan lomba modifikasi mobil yang selalu padat oleh peserta maupun pengunjung yang ingin menyaksikan sendiri secara langsung hasil modifikasi. Melalui kegiatan modifikasi otomotif para modifikator dapat menunjukkan kebebasan secara kreatif-inovatif dalam berekspresi sekaligus mengasah kreativitas individu dan berkompetisi dengan yang lain. Di sana kaum muda dapat berkumpul dengan teman sebayanya yang memiliki kegemaran dan minat yang sama, saling berbagai informasi dan belajar. Di sana kaum muda memiliki kesempatan sebebasnya untuk beraktivitas, menyalurkan bakat dan minat yang dapat membawanya menjadi lebih positif.

II.3 Kaum Muda dan Kreatifitas

II.3.1 Pemuda yang Kreatif dan Inovatif

Kita berani berfikir kreatif, itu artinya kita sudah berani mengambil resiko, berani untuk maju. (<http://www.shoutmix.com>)

Kreatif merupakan suatu kondisi dimana seseorang dapat memberikan gagasan-gagasan/sesuatu yang baru, sesuatu yang mungkin berbeda dengan apa yang sudah ada biasanya dan hal tersebut mungkin untuk diwujudkan/inovasi. Kreatifitas merupakan unsur penting *eksist* dan berkembangnya pribadi yang lebih baik. Kaum muda yang ingin maju dan berkembang menjadi pribadi yang lebih baik harus dapat menciptakan kondisi yang memungkinkan setiap unurnya bisa kreatif. Hal tersebut menjadi syarat kondusif bagi munculnya ide-ide kreatif.

Apabila suatu pemikiran diberi ruang lega maka akan lahir banyak ide baru. Kreatif itu sendiri memerlukan suatu proses. Kreatifitas tidak diperoleh begitu saja, tetapi melalui proses pengalaman, latihan dan mencoba. Proses kreatif dimulai dari unsur yang paling dasar yaitu ketertarikan kemudian muncul rasa ingin tahu setelah itu perlu persiapan pelatihan bila perlu penambahan wawasan meski tidak harus secara formal baru setelah itu dia menjadi pribadi kreatif. Proses Kreatif (*Sumber: <http://www.blogger.com>*)

Salah satu sarana mengekspresikan diri kaum muda yang cukup diminati yaitu modifikasi automotif. Untuk dapat menghasilkan suatu karya modifikasi yang baik, menarik tentunya dibutuhkan kreatifitas. Jiwa yang kreatif-inovatif mampu memunculkan suatu karya modifikasi yang berbeda dari yang lain dan memiliki ciri dan karakter tersendiri.

Kaum muda yang kreatif merupakan kaum muda yang berani mengambil resiko. Hanya tinggal seberapa besar kualitas kreatifitas yang dimiliki setiap pribadi tersebut mampu diwadahi, dikembangkan dan ditekuni agar menjadi positif. Aspek paling mendasar dari kreatifitas adalah pribadi. Ciri kreatif pada pribadi antara lain adalah kemampuan untuk berfikir, kelancaran mempergunakan ide, kelenturan dalam memandang masalah, *orisinalitas* dan *elaborasi* yaitu kemampuan merinci dan memperkaya gagasan.

II.3.2 Ciri Karakter Kaum Muda yang Kreatif-Inovatif

Masa muda memiliki perbedaan dengan masa kanak-kanak dan juga masa dewasa, demikian juga dalam hal berkreasi dan berinovasi. Ciri kaum muda yang kreatif inovatif tadi antara lain (*Chambell, 1986 hal 27*):

1. Mampu berfikir secara *konvergen* dan *divergen*
 - *konvergen* : memiliki kelincahan mental, berfikir dari segala arah, mampu mengumpulkan berbagai fakta untuk memecahkan berbagai masalah
 - *divergen* : berfikir ke segala arah, mampu menciptakan gagasan/ide untuk mencari berbagai solusi
2. *Conceptual flexibility* : mampu secara spontan mengganti cara memandang/ pendekatan terhadap sesuatu
3. *Orisinalitas* : asli, kemampuan berfikir, merespon yang unik dari diri sendiri
4. Lebih menyukai *complexitas* dari pada *simplisitas* (hal hal yang rumit dan menantang dipandang dapat memperkaya wawasan dan juga cara pandangnya)

5. Memiliki kecakapan dalam banyak hal (*multiple skill*) memiliki kemampuan terhadap banyak hal dalam hidup, tidak hanya terfokus pada satu pekerjaan saja

II.3.3 Modifikasi otomotif Sebagai Sarana Bereksprei dan Pengembangan Kaum Muda

Masa muda adalah masa peralihan yang penting dalam perkembangan pemikiran, penemuan bakat dan kreatifitas. Beberapa perubahan kognitif (*Adolescence, 2003, Hal.21*) yang memungkinkan peningkatan pemikiran kritis pada remaja, antara lain:

- Meningkatnya kecepatan, otomatisasi dan kapasitas pemrosesan informasi yang membebaskan sumber kognitif untuk dimanfaatkan bagi tujuan lain.
- Bertambah luasnya isi pengetahuan mengenai berbagai bidang
- Meningkatnya kemampuan membangun kombinasi-kombinasi baru dari pengetahuan
- Semakin panjangnya rentang dan spontannya penggunaan strategi atau prosedur untuk menerapkan atau memperoleh pengetahuan, seperti perencanaan, mempertimbangkan berbagai pilihan dan pemantauan kognitif

Akibat perubahan kognitif yang menimbulkan pemikiran kritis maka remaja cenderung memiliki keinginan lebih untuk bereksprei akan berbagai macam hal. Selalu mencoba menemukan sesuatu yang mungkin merupakan bakat dan minat mereka itulah yang biasa dilakukan oleh seseorang yang mulai memasuki masa remaja. Ekspresi akan berbagai macam hal yang biasa dilakukan oleh anak muda tersebut biasa diungkapkan dengan berkreasi-menciptakan sesuatu yang baru/berinovasi, berelasi dengan teman/kelompok yang memiliki kegemaran yang sama. Banyak kemudian muncul berbagai kelompok minat yang berfungsi mewakili dan mewadahi minat anak-anak muda dalam bereksprei tersebut salah satunya adalah kelompok minat modifikasi automotif.



Gambar modifikasi sebagai sarana bereksprei dan pengembangan kaum muda

Sumber: www.google.com

Modifikasi otomotif merupakan salah satu sarana anak muda dalam berekspresi. Melalui modifikasi tersebut anak muda berusaha untuk menjadi mengembangkan minat dan bakat secara kreatif - inovatif dalam berkarya. Kepuasan diri, menginginkan sesuatu yang khas dan berbeda dengan yang lainnya, meningkatkan gengsi dan rasa percaya diri itu juga hal yang dicari oleh mereka yang melakukan modifikasi.

Perkembangan teknologi seperti siaran televisi, media massa, games, munculnya berbagai klub motor dan mobil modifikasi juga cukup mempengaruhi minat anak muda untuk memodifikasi kendaraan yang mereka miliki. Siapa yang tidak mengenal acara televisi seperti Pimp My Ride, Autovaganza, Autoblitz, media massa seperti majalah otomotif, otoplus, ototrend, sedangkan games seperti Need For Speed, Hot Wheels, Speed Racer yang banyak memperlihatkan ulasan mengenai modifikasi dunia otomotif. Beberapa klub automotif yang ada di Yogyakarta yaitu Mio Automatic Club (MAC), Yamaha Yupiter Club (YYC), Ceper Cakep Klub(Cecak), Ekstreme Motor Club(EMC),dll. (*Oto Plus, edisi 33/1, Minggu Kedua Februari 2006*). Melalui kelompok otomotif yang biasa mereka temui mereka belajar berkreasi, berelasi dengan orang lain, berinovasi untuk mencipta sesuatu yang baru. Hasil dari modifikasi automotif yang mereka kerjakan tersebut nantinya akan menjadi suatu ekspresi diri mewakili kelompoknya. Melalui modifikasi, kaum muda juga dapat menunjukkan dan mengasah kematangan kreativitas individu dan dapat berkompetisi dalam kelompok.

II.4 Mobil Sedan (*Sport Car*)

II.4.1 Bentuk-Bentuk Mobil

Dilihat dari fungsinya ada dua jenis mobil yaitu :

- Mobil Niaga digunakan untuk keperluan niaga atau angkutan umum seperti truk, bus dan minibus.
- Mobil Penumpang digunakan untuk keperluan angkutan keluarga yang jumlahnya sekitar 4-6 orang. Dibedakan menjadi dua yaitu **sedan** dan jeep.

Macam bentuk bodi kendaraan niaga :

- Truk Digunakan khusus untuk mengangkut barang. Didesain tanpa bak belakang dengan tujuan agar pembeli bisa memilih sendiri bentuk baknya. Truk untuk mengangkut barang ringan umumnya memiliki empat roda. Untuk barang-barang berat pada umumnya memiliki lebih dari empat roda. Bentuk truk ada dua yaitu truk dengan hidung dan truk tanpa hidung.



- Bus didesain khusus untuk mengangkut orang. Ukurannya bermacam-macam. Bus besar untuk beroperasi di jalan-jalan raya yang lebar dan transportasi jarak jauh. Bus kecil beroperasi di kampung atau jalan kecil antar kota kabupaten. Bentuknya ada dua macam yaitu bentuk berhidung dan tanpa hidung. Sekarang kebanyakan bus didesain tanpa hidung sehingga lebih praktis dan ringkas.



- Minibus Adalah bus ukuran mini. Bentuknya sama dengan bus namun ukurannya lebih kecil. Selain digunakan untuk mengangkut penumpang juga digunakan untuk mengangkut barang.

Macam bentuk bodi kendaraan penumpang :

- **Sedan** Merupakan mobil khusus penumpang. Jenis mobil ini paling mewah dibanding mobil lain oleh karenanya pajaknya lebih tinggi dan harganya lebih mahal.



- Jeep Adalah mobil penumpang yang banyak digunakan untuk menjangkau medan berat karena lebih lincah. Poros rodanya lebih tinggi daripada sedan.



- Minivan Mobil jenis ini cocok untuk keluarga. Kapasitas muatnya lebih banyak dibanding sedan. Bentuknya perpaduan antara mobil niaga dan penumpang. Bodi belakang mirip minibus namun bodi depan mirip sedan. Minivan dapat dilihat mirip dengan jeep namun dengan bodi yang lebih panjang atau mirip minibus dengan hidung depan. (www.oto.co.id)



II.4.2 Pengertian Mobil Sedan

Mobil (kependekan dari *otomobil* yang berasal dari bahasa Yunani '*autos*' (sendiri) dan Latin '*movére*' (bergerak)) adalah kendaraan beroda empat atau lebih yang membawa mesin sendiri. Jenis mobil termasuk bus, van, truk. Pengoperasian mobil disebut menyetir. (<http://id.wikipedia.org/wiki/Mobil>)



Mobil *sport* adalah mobil yang mengutamakan pengendalian dan performanya. Pada umumnya mobil sport berbentuk **coupe 2 pintu**, namun ada pula yang merupakan versi

kemampuan tinggi dari sedan atau hatchback. Bentuk coupe sendiri ada yang benar-benar 2 pintu, dan ada yang *liftback* 3 pintu. Selain itu ada juga model *convertible* yang atapnya bisa dibuka. (http://wapedia.mobi/id/Mobil_sport)



Coupé (Bahasa Prancis) atau *coupe* (Bahasa Inggris) adalah salah satu bentuk badan mobil. Tak ada definisi baku untuk bentuk ini karena masing-masing pabrikan memiliki definisi sendiri-sendiri serta berkembang seiring waktu. Mobil coupe seringkali berupa variasi sport dari mobil sedan (atau salon) dengan bagian dalam berisi hanya dua kursi atau 2+2 kursi (dua di depan dan dua di belakang). (<http://id.wikipedia.org/wiki/Coup%C3%A9>)

Society of Automotive Engineers (SAE) membedakan *coupe* dengan mobil dua pintu dari volume interiornya. Yang disebut *coupe* adalah mobil dua pintu dengan volume kabin dengan kurang dari 33 kaki kubik (0,93 meter kubik). Sedangkan mobil dengan interior yang lebih besar volumenya, secara teknis disebut sebagai “sedan dua pintu”, bukan coupe, meskipun sama-sama memiliki dua pintu.

Sekarang, *coupe* menjadi istilah untuk semua kendaraan dengan dua, tiga, dan sekarang bahkan empat pintu type sport maupun luxury. Umumnya **coupé** memang dipandang sebagai sedan *sport*, maka *coupe* dipasarkan sebagai kendaraan sport dua pintu. Sedangkan pada era sebelumnya definisi *coupé* hanya salah satu varian type sedan, yang dirubah dari 4 pintu menjadi dua pintu dengan model yang sama.

II.4.1 Sejarah Mobil Sedan

Di abad ke-19, coupe adalah kereta kuda beroda empat tertutup yang dipotong (*coupé*) untuk menghilangkan tempat duduk depan yang menghadap ke belakang, menyisakan satu tempat duduk untuk dua orang di belakang pengemudi. *Landau* adalah coupe dengan atap yang bisa dibuka.

Pada masa 1950-an mobil beratap terbuka kadangkala disebut *convertible coupé*, tetapi pada 1960-an istilah coupe secara umum digunakan untuk mobil-mobil beratap tertutup. Umumnya mobil coupe berpintu dua, meskipun ada juga yang berpintu empat, tiga, dan lima hatchback.



Bentuk Mobil Coupe Tahun 1950-an



Bentuk Mobil Coupe atau Sport saat ini & untuk masa yang akan datang