

Liaran Makassar: Studi Tentang Remaja Dalam Subkultur Balapan Liar Sepeda Motor Di Kota Makassar

Ahmad Fuad Rief^{ad}1, Yahya²

^{1,2}Antropologi Sosial, Universitas Hasanuddin

Email: fuadriefad@gmail.com¹, yahyaunhas@yahoo.com²

Article History:

Received: 21 Januari 2025

Revised: 28 Januari 2025

Accepted: 04 Februari 2025

Keywords:

Subkultur, Balapan Liar, Sepeda motor, kelompok.

Abstract: *Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan budaya remaja dalam subkultur balapan liar sepeda motor di Kota Makassar dengan fokus pada budaya dalam kelompok balapan liar, praktik balapan liar, dan faktor yang mempengaruhi remaja dalam mengikuti balapan liar. Metode penelitian yang digunakan adalah metode etnografi dengan pendekatan kualitatif. Penentuan informan adalah purposive (sengaja). Teknik pengumpulan data adalah pengamatan (observasi) dan wawancara mendalam kepada informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa setiap anggota kelompok memikul identitas kelompoknya masing-masing. Struktur dalam kelompok balapan liar tidak berbentuk hierarki, yang pengambilan keputusan dilakukan dengan musyawarah antar seluruh individu yang tergabung dalam kelompok. Untuk bergabung dengan kelompok balapan liar, tidak dilakukan dengan mekanisme yang formal. Balapan liar antar kelompok melibatkan pertarungan identitas dan nilai sosio-ekonomis. Dalam setiap kelompok balap liar memiliki beragam jenis peran seperti mekanik, joki, dan anggota dengan tugas dan fungsinya masing-masing dalam balapan liar. Kegiatan balapan liar yang dilakukan menggunakan mekanisme taruhan ataupun hanya melatih kemampuan berkendara atau kualitas sepeda motor. Balapan liar, dalam hal ini, tidak sekadar aktivitas melanggar aturan, tetapi juga ekspresi budaya yang melibatkan simbolisme, resistensi, dan perjuangan terhadap ruang sosial.*

PENDAHULUAN

Seorang individu remaja ialah individu yang telah meninggalkan usia kanak-kanak yang lemah dan penuh ketergantungan, akan tetapi belum mampu ke usia yang kuat dan penuh tanggung jawab, baik terhadap dirinya maupun terhadap masyarakat (Hurlock: 2003). Remaja sebagai tahap umur yang datang setelah masa anak-anak berakhir, ditandai oleh pertumbuhan fisik yang cepat yang terjadi pada tubuh remaja luar dan membawa akibat yang tidak sedikit terhadap sikap, perilaku, kesehatan, serta kepribadian remaja.

Menurut Soetjiningsih, terdapat 3 (tiga) tahapan remaja menuju perkembangan

kedewasaan: Pertama, remaja awal (*early adolescent*) umur 12- 15 tahun. Remaja pada tahap awal pada umumnya akan terjadi perubahan-perubahan yang terjadi pada dirinya sendiri dan perubahan terhadap pola pikir, serta lebih mudah tertarik pada lawan jenisnya, mudah teransang oleh sentuhan oleh lawan jenis akibat sentuhan-sentuhan. Kedua, Remaja madya (*middle adolescent*) berumur 15-18 tahun. Tahap ini remaja berada di fase membutuhkan lingkungan yang dapat mengakuinya, serta lingkungan yang dapat membuat kesenangan bagi dirinya. Remaja pada fase ini lebih mencintai dirinya sendiri ketimbang teman-teman sebayanya, remaja juga di fase kebingungan akan mencari jati diri—ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimis serta idealitis atau materialis dan sebagainya. Remaja akhir (*late adolescent*) berumur 18-21 tahun. Pada tahap ini, remaja mulai berpikir untuk menjadi dewasa yang lebih matang dengan ditandai 5 (lima) hal, yaitu: Minat makin yang akan mantap terhadap fungsi intelek, egonya akan mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman barunya, terbentuknya identitas seksual yang tidak berubah lagi, egosentime (lebih mengutamakan diri sendiri) serta keseimbangan diri sendiri kepada kepinggiran orang lain, dan terdapat dinding yang memisahkan (*privateself*) (Soetjningsih: 2010).

Secara kasar subkultur bisa diartikan juga sebagai “budaya yang menyimpang”. Kebanyakan masyarakat menganggap dan mengidentikkan subkultur dengan suatu kegiatan yang sifatnya negatif, padahal bila kita memahami makna yang sebenarnya, subkultur tidak selalu merujuk pada hal yang negatif. Subkultur membentuk suatu bentuk identitas kolektif di mana identitas individu bisa diperoleh di luar identitas yang melekat pada kelas, pendidikan dan pekerjaan. (Barker, 2004:335).

Balap motor adalah suatu kegiatan yang dilakukan oleh dewasa secara terorganisasi dalam mengasah sepeda motor yang dinaikinya berdasarkan jenis, kecepatan, dan kapasitas mesin (Yuliantini, 2019). Penyebab terjadinya perilaku balap liar di kalangan remaja dapat dilihat dari media-media sosial atau agen sosialisasi. Agen sosialisasi tersebut terdapat di lingkungan keluarga, teman bermain, lingkungan sekolah, dan media massa. Media-media lingkungan sosial atau sering disebut agen sosialisasi ialah yang sangat berperan penting dalam pembentukan kepribadian individu.

Kegiatan balap liar sudah sangat populer di berbagai kalangan. Balap liar adalah sebuah kegiatan ilegal di mana para pelakunya melakukan kegiatan adu cepat motor tanpa menggunakan alat pengaman yang sesuai standar. Kegiatan ini biasanya dilakukan oleh dua orang dengan menggunakan motor yang telah dimodifikasi oleh bengkel- bengkel tertentu yang sudah dipercaya oleh pelakunya. Balap liar pada umumnya menganut peraturan seperti *drag bike* di mana dua motor dipacu dalam lintasan sepanjang 201 Meter. Aksi balap motor liar sulit dipisahkan dari taruhan atau perjudian. Taruhan dalam balap motor liar biasanya dilakukan satu kelompok balap motor liar dengan kelompok balap motor liar yang lain.

Penelitian tentang balapan liar sudah banyak dilakukan sebelumnya. Penelitian dari perspektif sosial dan budaya yang mengeksplorasi bagaimana balapan liar menjadi cara bagi pemuda untuk membentuk identitas sosial mereka dan memperoleh pengakuan di komunitas perkotaan, serta persepsi masyarakat terhadap balap liar (Aulia, 2018; Hermawan, 2016; Prasetya, 2016; Sigit, 2010). Lalu, penelitian yang menyoroti dampak ekonomi dari aktivitas balapan liar, baik dari segi biaya kerusakan infrastruktur maupun biaya penegakan hukum (Suryani, 2017; Wardana, 2015).

Penelitian lainnya dari perspektif psikologis yang mengkaji motivasi individu yang terlibat dalam balapan liar, termasuk pencarian sensasi dan kebutuhan akan pengakuan sosial (Nuraini, 2019; Rachman, 2014; Paisal, 2004). Selain itu, studi yang membahas berbagai kebijakan yang diterapkan oleh pemerintah dalam menangani balapan liar dan mengevaluasi efektivitasnya

(Utami, 2020; Puspita, 2013). Dari perspektif teknologi dan media, penelitian meneliti bagaimana media sosial berperan dalam menyebarkan popularitas balapan liar dan menarik partisipasi remaja (Santoso, 2017; Indra, 2015). Penelitian lain yang mengeksplorasi peran perempuan dalam subkultur balapan liar dan bagaimana peran mereka diakui atau diabaikan dalam komunitas tersebut (Rahmawati, 2018; Aisyah, 2020).

Penelitian dari perspektif kesehatan mengkaji risiko kesehatan dan keselamatan yang dihadapi oleh pembalap liar, termasuk cedera fisik dan dampak psikologis dari keterlibatan dalam aktivitas berbahaya ini (Hakim, 2016; Yulianto, 2019). Selain itu, penelitian mengenai dampak lingkungan dari balapan liar, termasuk polusi suara, polusi udara, dan kerusakan infrastruktur jalan (Saputra, 2017; Mulyani, 2018). Penelitian dari perspektif komunikasi dan informasi mengeksplorasi bagaimana kelompok balapan liar menggunakan media sosial untuk berkomunikasi, merencanakan balapan, dan merekrut anggota baru (Pratama, 2015; Lestari, 2021). Penelitian dari perspektif pendidikan yang mengkaji bagaimana program pendidikan dan penyuluhan dapat mempengaruhi keputusan individu untuk terlibat atau tidak terlibat dalam balapan liar (Wijaya, 2019; Hidayat, 2020).

Penelitian dari perspektif gender yang mengeksplorasi dinamika gender dalam subkultur balapan liar, termasuk bagaimana konsep maskulinitas dan feminitas terbentuk dan berinteraksi dalam komunitas balapan liar (Rahmawati, 2018; Aisyah, 2020). Penelitian lainnya yang membahas peran perempuan dalam komunitas balapan liar dan bagaimana partisipasi mereka mempengaruhi dinamika sosial dalam komunitas tersebut (Aisyah, 2020; Rahmawati, 2018). Penelitian dari perspektif kriminologi yang membahas hubungan antara aktivitas balapan liar dan peningkatan tingkat kriminalitas di kota-kota besar (Wardana, 2015). Selain itu, penelitian yang mengkaji aspek penegakan hukum terkait balapan liar dan tantangan yang dihadapi oleh aparat penegak hukum (Puspita, 2013; Utami, 2020).

Penelitian perspektif hukum dan perundang-undangan yang membahas regulasi dan perundang-undangan terkait balapan liar, serta tantangan dalam penegakan hukum dan implementasi kebijakan (Hakim, 2017; Rahayu, 2019). Penelitian perspektif ekologi perkotaan yang mengkaji bagaimana fenomena balapan liar mempengaruhi ekosistem perkotaan, termasuk dampak terhadap fauna dan flora lokal serta mitigasi dampak lingkungan (Sari, 2018; Wibowo, 2020). Penelitian perspektif sosiologi Pendidikan yang menyoroti bagaimana sistem pendidikan formal dan informal dapat mempengaruhi persepsi dan keterlibatan remaja dalam balapan liar (Pratomo, 2019; Nurhadi, 2021).

Penelitian perspektif perkotaan dan arsitektur yang mengeksplorasi bagaimana desain kota dan infrastruktur dapat mempengaruhi prevalensi balapan liar, serta strategi desain yang dapat digunakan untuk mengurangi aktivitas ini (Susanto, 2017; Lestari, 2020). Penelitian perspektif antropologi yang mendalami aspek budaya dan ritual yang terlibat dalam balapan liar, termasuk nilai-nilai, norma, dan simbol-simbol yang ada dalam komunitas tersebut (Kusuma, 2018; Widodo, 2019). Penelitian perspektif ekonomi kreatif yang mengkaji potensi balapan liar sebagai bagian dari ekonomi kreatif, termasuk bagaimana aktivitas ini dapat diubah menjadi kegiatan yang lebih positif dan produktif (Setiawan, 2018; Wulandari, 2021).

Penelitian perspektif politik yang menelaah bagaimana politik lokal dan kebijakan pemerintah daerah mempengaruhi aktivitas balapan liar, serta interaksi antara komunitas balapan liar dan pemerintah (Hidayat, 2017; Putra, 2020). Penelitian perspektif sejarah yang menelusuri sejarah dan evolusi balapan liar dari masa ke masa, termasuk perubahan dalam motivasi, teknologi, dan regulasi (Soeharto, 2016; Kartika, 2019). Penelitian perspektif global yang membandingkan subkultur balapan liar di berbagai negara, menyoroti persamaan dan perbedaan dalam konteks lokal

.....

dan global (Johnson, 2018; Lee, 2020). Penelitian perspektif teknik mesin yang mengkaji teknologi dan modifikasi kendaraan yang digunakan dalam balapan liar, serta inovasi dalam teknologi otomotif yang terkait (Santoso, 2017; Wirawan, 2019).

Penelitian perspektif geografi yang mengeksplorasi bagaimana lokasi geografis dan tata ruang kota mempengaruhi penyebaran dan intensitas balapan liar (Utomo, 2016; Nugraha, 2018). Penelitian perspektif budaya populer yang menelaah representasi balapan liar dalam media massa dan budaya populer, serta pengaruhnya terhadap persepsi publik (Sasmita, 2017; Andriani, 2020). Penelitian perspektif etnografi yang menggunakan metode etnografi untuk menggali lebih dalam tentang kehidupan sehari-hari dan pengalaman pribadi anggota komunitas balapan liar (Wahyuni, 2019; Prasetyo, 2021; Feryanto, 2007).

Beragam dimensi penelitian terdahulu tersebut menjadi dasar bagi peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan balapan liar, khususnya di Kota Makassar. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya adalah penelitian ini lebih spesifik membahas tentang fenomena dinamika sosio-kultural pada remaja dalam kelompok balapan liar. Penelitian ini juga lebih cenderung membahas pada budaya kelompok dalam subkultur balapan liar, budaya dalam praktik balapan liar, dan latar belakang remaja dalam mengikuti subkultur balapan liar.

LANDASAN TEORI

Menurut hasil penelitiannya, Margaret Mead berkesimpulan bahwa para gadis di Samoa tidak mengalami gejala akil baligh, karena keluarga orang samoa bukan termasuk keluarga inti, sehingga seorang anak tidak selalu harus berhubungan terus-menerus dengan kedua orangtuanya, tetapi juga mendapat kesempatan untuk berhubungan secara bebas dengan anggota kerabatnya yang lain. Penelitiannya di Papua, Mead berkesimpulan bahwa perbedaan sifat-sifat kepribadian atau temperamen antar laki-laki dan wanita tidak bersifat universal, karena dalam kebudayaan Arapesh tidak ada perbedaan temperamen antar laki-laki dan perempuan, keduanya mempunyai kepribadian yang halus, lembut, dan pasif. Sebaliknya pada masyarakat Mundugumor, kedua jenis kelamin mempunyai kepribadian yang kasar, keras, dan agresif seperti yang dimiliki laki-laki pada umumnya masyarakat Eropa-Amerika. Pada masyarakat Tchambuli, kaum wanita pada umumnya berkepribadian kasar, keras, dan aktif, dan melaksanakan tugas berat, sedangkan laki-laki sebaliknya (Mead, 1928).

Menurut Koentjaraningrat (2014: 75-76), nilai budaya adalah gagasan-gagasan yang telah dipelajari oleh para warga suatu kebudayaan sejak usia dini dan karena itu sangat sukar diubah. Sistem nilai budaya adalah tingkat tertinggi dan paling abstrak dari adat-istiadat. Adapun nilai-nilai budaya adalah istilah yang dipakai untuk menyebutkan unsur-unsur kebudayaan yang merupakan pusat dari semua unsur yang lain di mana nilai-nilai budaya ini juga yang menentukan sifat dan corak dari pikiran, cara berpikir, serta tingkah laku manusia pada suatu kebudayaan. Nilai budaya terdiri dari konsep-konsep mengenai segala sesuatu yang dinilai berharga dan penting oleh suatu warga masyarakat, sehingga dapat berfungsi sebagai suatu pedoman orientasi pada kehidupan para warga masyarakat yang bersangkutan.

Setiap masyarakat maupun kelompok selalu berusaha agar ciri khasnya dapat terlihat oleh yang lainnya. Hal ini membuat setiap kelompok berusaha untuk menciptakan identitas yang dapat mewakili kelompoknya. Agar terlihat berbeda dengan yang lain maka ada kalanya identitas atau budaya khas kelompok tertentu, dibuat berbeda dengan budaya pada umumnya. Dengan kata lain budaya tersebut keluar dari kebudayaan utama atau yang umum di masyarakatnya (Barker, 2004:333). Budaya yang berbeda tersebut disebut subkultur. Subkultur yang terdapat di masyarakat, ada yang bersifat negatif dan ada pula yang positif. Hanya saja masyarakat cenderung

menganggap bahwa yang termasuk subkultur adalah negatif. Dalam kajian *cultural studies*, subkultur didefinisikan dengan sekelompok orang yang memiliki kultur yang berbeda dan bersifat laten. Sedangkan menurut Dick Hebdige, jika subkultur adalah bentuk subversi bagi apa yang dianggap normal.

Subkultur oleh kultur masyarakat dominan akan disebut dengan kultur yang “negatif dan menyimpang”. Kajian mengenai subkultur telah dipelopori oleh *Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCG) di Universitas Birmingham pada tahun 1970, yang memandang subkultur sebagai suatu budaya perlawanan yang harus diberi tempat. Secara harfiah, subkultur terdiri dari dua kata (Barker, 2004:333) “Sub” yang berarti bagian atau sebagian dan “kultur” yang berarti kebiasaan atau pembiasaan. Tapi secara konseptual, subkultur adalah sebuah gerakan atau kegiatan atau kelakuan (kolektif) atau bagian dari kultur yang besar, yang biasanya digunakan sebagai bentuk perlawanan akan kultur *mainstream*. Bisa berupa perlawanan akan apa saja agama, negara, institusi, musik, gaya hidup dan segala yang dianggap *mainstream*. Secara kasar subkultur bisa diartikan juga sebagai “budaya yang menyimpang”. Kebanyakan masyarakat menganggap dan mengidentikkan subkultur dengan suatu kegiatan yang sifatnya negatif, padahal bila kita memahami makna yang sebenarnya, subkultur tidak selalu merujuk pada hal yang negatif. Subkultur membentuk suatu bentuk identitas kolektif di mana identitas individu bisa diperoleh di luar identitas yang melekat pada kelas, pendidikan dan pekerjaan. (Barker, 2004:335).

Bagi Lefebvre (Sugranyes and Mathivet, 2010), hak atas kota berarti hak terhadap kota itu sebagai sesuatu yang nyata, yang hadir dengan segala kerumitannya saat ini untuk kemudian mentransformasikan dan memperbaharui kota tersebut sesuai dengan konteks ekonomi politik kekinian. Dengan pengertian ini, maka hak atas kota itu tidak sekadar dimaknai bahwa warga miskin berhak untuk mengakses pendidikan dan kesehatan gratis, misalnya, tapi juga warga miskin tersebut memiliki hak untuk mentransformasikan dan memperbaharui kota tersebut. Singkatnya, penduduk miskin yang menetap di kota tersebut bukan hanya pelaku pasif dari sebuah perubahan, tapi aktif terlibat dalam proses perubahan itu.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif dengan menggunakan metode kualitatif. Peneliti secara langsung turun ke lapangan untuk mengamati bagaimana praktik kegiatan balapan liar dan melakukan wawancara mendalam dengan informan kelompok remaja dalam balapan liar untuk mengetahui bagaimana jaringan budaya dalam kelompok, praktik balapan dan faktor-faktor yang mempengaruhi remaja dalam balapan liar di Kota Makassar. Penelitian kualitatif dapat diartikan sebagai penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis ataupun lisan dari orang-orang dan berperilaku yang dapat diamati dari orang-orang yang diteliti (Bodgan dan Taylor, Dalam Moleong, 2005). Lokasi penelitian dilakukan di Makassar, sebuah Kotamadya dan sekaligus Ibu Kota Provinsi Sulawesi Selatan. Lokasi ini dipilih karena melihat perkembangan balap liar pada remaja di Kota Makassar, sudah cukup banyak dilakukan di berbagai jalanan-jalanan kota serta banyak

kelompok-kelompok remaja yang berada di Kota Makassar yang mengikuti budaya balap liar. Selain itu, belum ada penelitian yang spesifik mengenai budaya subkultur balap liar di Kota Makassar sehingga peneliti melakukan penelitian di Kota Makassar.

Teknik penentuan informan pada penelitian ini adalah remaja Kota Makassar yang melakukan dan termasuk dalam kelompok balapan liar, peneliti memilih dengan cara sengaja. Informan yang telah diwawancarai berjumlah 11 (sebelas) orang. Dalam penelitian ini terdapat nama informan yang disamarkan, karena beberapa informan tidak bersedia untuk dicantumkan nama aslinya dalam penelitian ini. Pemilihan informan juga mempertimbangkan peran dan usia

.....

dari remaja yang mengikuti subkultur balapan liar sepeda motor di Kota Makassar. Adapun informan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

Tabel.1 Tabel Informan

No	NAMA	UMUR	PERAN	JENIS KELAMIN
1.	HUSAIN	19 TAHUN	Pemilik Motor	LAKI-LAKI
2.	ALKAR	21 TAHUN	Anggota Kelompok	LAKI-LAKI
3.	CHEETOS*	21 TAHUN	Joki & Asisten Mekanik	LAKI-LAKI
4.	PATRAH	17 TAHUN	Anggota Kelompok	LAKI-LAKI
5.	IKRAM	18 TAHUN	Pemilik Motor	LAKI-LAKI
6.	RIZA	15 TAHUN	Joki	LAKI-LAKI
7.	JEFRI*	16 TAHUN	Anggota Kelompok	LAKI-LAKI
8.	FANDI*	20 TAHUN	Mekanik	LAKI-LAKI
9.	ROBI*	17 TAHUN	Asisten Mekanik	LAKI-LAKI
10.	MAMAT*	19 TAHUN	Mekanik	LAKI-LAKI
11.	GOPAL*	14 TAHUN	Anggota Kelompok	LAKI-LAKI

Keterangan : Nama-nama dengan () adalah nama samaran

Dalam pengumpulan data, peneliti melakukan observasi/pengamatan untuk memahami latar penelitian, peneliti mengamati aktivitas balapan liar yang dilakukan kelompok remaja di Kota Makassar. Selain itu, peneliti juga menyesuaikan penampilan dengan kebiasaan, adat, tata cara dan latar penelitian. Peneliti bertindak netral terhadap kegiatan dan menjaga hubungan baik dengan subjek penelitian.

Peneliti juga melakukan wawancara mendalam langsung kepada pihak-pihak yang dianggap mengetahui banyak mengenai objek penelitian dan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini sebagai sumber data. Selama proses wawancara, pedoman wawancara tidak serta merta digunakan secara berurut. Hal tersebut bertujuan agar proses wawancara tidak terlalu kaku. Informasi yang saya dapatkan selama proses wawancara yaitu informasi mengenai tiga pertanyaan penelitian Dalam proses proses wawancara peneliti memiliki kendala dalam menyatukan jadwal dengan informan yang memiliki kesibukan yang lain. Sehingga wawancara dilakukan pada waktu-waktu tertentu yang menyebabkan waktu penelitian menjadi lebih lama.

Model analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data dari Creswell (2012). Mengolah dan mempersiapkan data untuk dianalisis, langkah ini melibatkan transkrip wawancara, mengetik data lapangan, serta menyusun data. Kemudian setelah itu peneliti membaca keseluruhan data, yaitu membangun *general sense* atau informasi yang diperoleh nantinya direfleksikan maknanya secara keseluruhan. Agar dapat menganalisis data lebih detail sehingga mempermudah peneliti dalam meng-coding data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

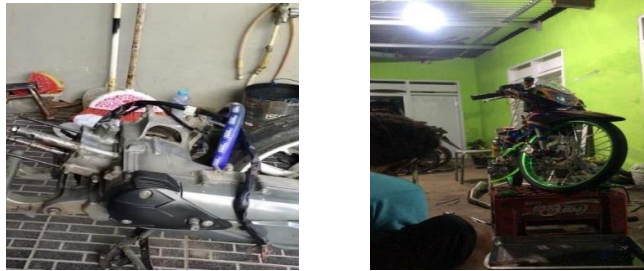
Subkultur balapan liar membutuhkan organisasi kerja sebagai sarana untuk mencapai berbagai tujuan kelompok yang memiliki banyak komponen, di antaranya terdapat banyak orang, tata hubungan kerja, spesialis pekerjaan dan kesadaran rasional dari anggota sesuai dengan kemampuan dan spesialisasi mereka masing-masing. Menurut Robbins (1994: 4), Organisasi adalah kesatuan sosial yang dikoordinasikan secara sadar, dengan sebuah batasan yang relatif dapat diidentifikasi, yang bekerja atas dasar yang relatif terus menerus untuk mencapai suatu tujuan bersama atau sekelompok tujuan.”

Kelompok balapan liar memiliki struktur non-formal sesuai peran dalam kelompoknya. Setiap peran memiliki tugas dan fungsinya masing-masing sesuai dengan minat dan bakat anggotanya. Pembagian peran tersebut digunakan dalam praktik balapan liar. Peran mekanik sebagai teknisi yang menggunakan peralatan untuk membangun, mempertahankan atau reparasi mesin motor dalam kelompoknya. Asisten mekanik sebagai pembantu mekanik dalam pengerjaan reparasi. Joki sebagai pengendara sepeda motor pada saat balapan antar kelompok terlaksana. Anggota pendukung sebagai penyemangat dan pengatur dalam pelaksanaan balapan. Anggota pendukung juga menjadi “perangkat keras” sebagai pengamanan ketika terjadi perdebatan antar kedua kelompok setelah prosesi balapan selesai. Karena tidak jarang beberapa kelompok tidak ingin mengakui kekalahan dan terjadilah perdebatan hingga perkelahian antar kelompok. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Robi (17 Tahun, Asisten Mekanik):

“Jadi memang butuhki perangkat keras untuk penyelesaian masalah ketika di lintasan balapmi, karena biasa ada tidak mau bayar kalau kalahmi atau ada biasa sesuatu yang tidak diinginkan terjadi. Misal ada langsung kelompok lain yang menyerang”

Dari penjelasan di atas, menjelaskan bahwa tidak jarang terjadi perkelahian antar kelompok pada saat prosesi balapan selesai. Karena prosesi balapan liar tidak dilakukan dengan proses pengamanan dan tanggung jawab pihak-pihak penyelenggara. Setiap kelompok atau individu harus mengamankan dirinya sendiri. Anggota pendukung identik dengan kepribadian pemaarah dan pemberani sebagai tipikal dari statusnya dalam kelompok. Namun, setiap individu dalam kelompok bisa saja memiliki peran ganda—lebih dari 1 (satu) peran. Keikutsertaan mekanik dalam balapan mengikuti dari mekanisme balapan yang dilakukan. Jika dalam perjanjian dilakukan sistem skrut, maka mekanik harus ikut dalam prosesi balapan.

Mekanik pada kelompok yang menggunakan identitas dan ruang pada bengkel biasanya adalah montir dalam bengkel tersebut. Sedangkan kelompok yang terbentuk dari kesamaan minat, biasanya memiliki sub-kelompok yang proses reparasinya mengikuti setiap sub-kelompoknya. Sub-kelompok tidak terbentuk sebagai identitas yang khas, melainkan miniatur kelompok untuk mengefisiensikan proses kerja yang lebih teknis dalam kelompok. Setiap sub-kelompok memiliki mekaniknya masing-masing, baik yang menggunakan ruang pada bengkel maupun *home tuning*. *Home tuning* merupakan proses reparasi yang tidak mempunyai ruang-ruang yang kaku. Tidak semua kelompok membawa identitas dari bengkel atau mekaniknya, beberapa memilih untuk membawa identitas kelompok pada kesamaan minat walaupun proses reparasi sepeda motornya dilakukan pada bengkel tertentu. Nama dalam identitas kelompok ditentukan melalui kesepakatan anggota-anggota kelompok yang sesuai pada orientasi kelompok masing-masing. *Home tuning* ialah pengerjaan sepeda motor yang khusus untuk kerja mesin pada sepeda motor. Sedangkan bengkel memiliki orientasi lain selain hanya pada mesin, seperti: *service motor*, *press ban*, dsb.



Gambar 1 Proses Reparasi secara *Home Tuning*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Subkultur balapan liar di Kota Makassar memiliki kelompok-kelompok dalam budayanya sendiri. Kelompok dalam subkultur balapan liar sendiri memiliki ciri khas berupa sepeda motor modifikasi yang mereka kendarai, stiker kelompok, baju persatuan, jaket, jersey, dll. Kelompok subkultur balapan liar memiliki norma-norma dengan ciri khas identitasnya masing-masing yang tidak terbatas pada ikatan demografis wilayah geografis. Budaya subkultur balapan liar di Kota Makassar, tidak hanya melibatkan identitas kelompok. Terdapat identitas pribadi—motor pribadi, joki ataupun mekanik—yang bergabung dalam identitas kelompok, namun tidak terjadi depersonalisasi identitas.

Penjualan yang dilakukan untuk sasaran umum juga memiliki beberapa kriteria. Stiker yang dibeli dari penjualan untuk umum mesti dikenal oleh beberapa anggota kelompok. Selain dari pertarungan identitas antar kelompok, subkultur balapan liar juga melibatkan pertarungan identitas antar joki, sepeda motor ataupun mekanik. Identitas peran mekanik bisa menjadi pertimbangan untuk pemilik motor dalam memilih reparasi pada motornya hingga pada bergabung pada kelompoknya. Penggabungan pada kelompok tertentu tidak lepas dari tanggungan pribadi masing-masing, seperti: pembiayaan motor oleh pemilik motor sendiri, pembiayaan jasa mekanik diterima oleh mekanik sendiri, dsb. Pertarungan identitas kemudian membuat adu balapan liar mempunyai sisi pertarungan gengsi.

Tidak jarang pertarungan adu balap antar kelompok balap terjadi berulang-ulang kali demi mempertahankan eksistensi identitas sebagai harga diri kelompok. Pihak kelompok yang kalah dalam adu balapan pertama biasanya kembali mengajak balapan untuk yang kedua kalinya. Peran media—sangat mudah diakses oleh semua orang—maupun komunikasi antar kelompok pada subkultur balapan liar dalam pewartaan hasil balapan membuat peraduan gengsi kelompok menjadi semakin kompetitif. Penentuan nama identitas kelompok biasanya menggunakan nama bengkel, mekanik, ataupun ciri khas spesifikasi jenis motor. Adapun norma-norma yang berlaku dalam kelompok disepakati oleh masing-masing anggota kelompok. Norma yang paling dasar adalah menjaga nama baik kelompok. Adapun mekanisme untuk bergabung dalam kelompok biasanya menggunakan mekanisme ikatan emosional yang biasanya diukur dari partisipasi dalam kegiatan kelompok.

Latar belakang calon anggota kelompok juga menjadi penting untuk menjaga identitas kelompok. Karena bisa jadi individu yang ingin mengikuti kelompok tertentu memiliki latar belakang yang bermasalah. Maka, individu tersebut bisa jadi “mata-mata” untuk mengambil resep racikan motor ataupun untuk pelaporan kepada pihak yang berwajib. Adapun mekanisme pengeluaran anggota kelompok dalam kelompok balapan liar apabila anggota melanggar norma-norma dalam setiap tim seperti: individu merusak citra identitas kelompok, menyebarluaskan resep racikan sepeda motor kepada kelompok lain, melaporkan kegiatan kelompok kepada pihak keamanan yang berwajib, dll. Ide-ide cerdik dengan kecurangan-kecurangan yang tak jarang dilakukan pada kelompok balapan liar merupakan rahasia dapur kelompok yang tidak boleh

diberitahukan kepada kelompok lain. Karena bisa saja kelompok tertentu mendapatkan cacian melalui media ataupun secara langsung oleh kelompok lain.

Sebagai bagian dari subkultur, para pelaku balap liar mengembangkan identitas kolektif melalui simbol-simbol tertentu. Misalnya, sepeda motor yang dimodifikasi tidak hanya berfungsi sebagai alat transportasi, tetapi juga sebagai ekspresi simbolis dari kreativitas, status, dan keahlian teknis (Willis, 1978). Selain itu, pakaian, aksesoris, dan gaya berbicara yang khas juga menjadi penanda identitas kelompok, memungkinkan mereka untuk membedakan diri dari masyarakat umum.

Adapun persetujuan untuk memulai balapan antar kelompok dilakukan dengan persetujuan dan kesiapan setiap anggota. Namun, keputusan mekanik menjadi vital dalam tiap kelompok. Karena peran mekanik dalam kelompok sebagai individu yang paling mengerti kondisi kendaraan sepeda motor yang ingin diadubalapkan. Begitu pula dengan proses penentuan joki yang tidak harus diperankan oleh anggota kelompok. Peran mekanik menjadi peran yang vital dalam penentuan adu balapan pada kelompok. Pertimbangan mekanik sangatlah berpengaruh dalam penentuan pemanggilan joki dalam balapan taruhan. Joki yang dipanggil baik dari kelompok lain—selain dari kelompok lawan, maupun joki yang tidak memiliki kelompok secara khusus. Penentuan joki tidak terlepas dari kesepakatan joki dan kesiapan joki. Dalam penentuan penerimaan tawaran sebagai peran joki, joki biasanya membutuhkan waktu untuk melakukan percobaan pada sepeda motor. Joki membutuhkan komunikasi yang intensif dengan mekanik mengenai spesifikasi dan kekurangan-kekurangan sepeda motor pra-balapan. Untuk menerima kesepakatan sebagai joki, individu membutuhkan keterbukaan dari pihak kelompok yang menawarkan. Kondisi kelompok menjadi perlu untuk diketahui sebagai pertimbangan persetujuan joki, karena bisa saja mencelakai identitas joki maupun identitas kelompok tempat joki bernaung. Setiap kelompok memiliki racikannya sendiri pada sepeda motor. Racikan tersebut yang kemudian membentuk ciri khas dari kelompok masing-masing. Penerimaan tawaran terhadap kelompok lain bisa saja menjadi cara kelompok lain untuk mendapat resep racikan dari kelompok individu yang ditawarkan sebagai joki. Maka individu yang mendapatkan tawaran juga mempertimbangkan kedekatan dan keterikatan antar kelompok individu sebagai joki dengan kelompok yang menawarkan. Keterlibatan joki tidak terlepas dari identitas kelompok dan norma-norma yang berlaku. Joki mesti siap untuk tidak mendapatkan apapun dalam proses balapan liar. Namun, jika kelompok joki menang, maka joki akan mendapatkan potongan lebih banyak. Potongan tersebut karena joki merupakan individu yang paling rawan mengalami kecelakaan dalam prosesi balapan liar—bertaruh nyawa.

Sistem pembagian tersebut berbeda dengan sistem pembagian yang bersifat formal. Sistem pembagian yang bersifat formal dilakukan dengan persetujuan lebih awal sebelum agenda balapan dimulai antara berbagai pihak, seperti: penentuan harga pasti jasa joki di luar dari hasil balapan, dll. Sistem formal biasanya dilakukan pada balapan liar taruhan yang memiliki nominal yang besar dan melakukan pemanggilan joki yang berkelas—punya citra baik dikalangan subkultur balapan liar—atau bersertifikasi. Sertifikat sebagai joki didapatkan melalui proses pendidikan terlebih dahulu. Mekanisme lain yang lebih umum bisa dilakukan dengan mengikuti mekanisme yang berlaku pada lembaga Ikatan Motor Indonesia (IMI) untuk mendapatkan Kartu Izin Start (KIS). Kartu izin start merupakan syarat administratif untuk mengikuti balapan sepeda motor formal. Namun pada balapan liar, kartu izin start biasanya hanya digunakan untuk mengukur kualitas individu sebagai joki.

Pada saat di lintasan, beberapa orang penonton berteriak untuk melakukan penawaran kepada penonton lain untuk mengadakan taruhan. Taruhan ini dikenal pada subkultur balapan dengan istilah “Sewa Luar” atau “Luaran”. Anggota dari pihak yang beradu tidak jarang juga

melakukan taruhan sewa luar. Kelompok yang sedang beradu juga melakukan sewa luar. Sewa luar dilakukan apabila uang taruhan untuk mengadu balap kepada tim lain sudah mencukupi. Uang lebih dari hasil patungan tersebut akan dilarikan untuk melakukan sewa luar pada penonton ataupun kelompok balapan liar lainnya. Namun, hasil dari sewa luaran tidak mendapatkan potongan kelompok. Siapapun yang menang dalam sewa luar akan mendapatkan 100% keuntungan. Akan tetapi, tidak jarang juga dilakukan adu balapan dengan hasil yang sudah ditentukan oleh kedua pihak. Salah satu pihak yang beradu sudah ditentukan untuk kalah dalam adu balapan. Pada balapan kedua kelompok tersebut tidak memiliki uang taruhan. Uang taruhan kedua belah pihak dipertaruhkan pada taruhan sewa luar dengan penonton lain. Hasil dari uang sewa luar tersebut kemudian dibagi dua untuk kedua pihak yang sedang beradu. Untuk kepentingan ekonomis, beberapa kelompok rela untuk menjual gengsi identitasnya dengan melakukan balapan liar yang terjadi dari persekongkolan dua belah kelompok. Namun balapan-balapan tersebut bisa mendapatkan sanksi sosial oleh kelompok lain. Kelompok lain memviralkan aksi tersebut pada media sosial ataupun melalui komunikasi-komunikasi antar kelompok. Sanksi sosial berupa tidak mendapatkan ajakan adu balapan oleh kelompok lain, celaan dari kelompok lain ataupun ataupun penolakan untuk melakukan taruhan. Tindakan untuk memviralkan tersebut dianggap sebagai upaya untuk menjaga iklim kompetitif yang terdapat pada subkultur balapan liar.

Kerjasama lain antara kelompok dengan pihak aparat keamanan juga bisa terjadi dalam prosesi penangkapan anggota ataupun kendaraan kelompok tertentu. Proses kerjasama pihak aparat keamanan dengan kelompok tertentu dilakukan sebagai strategi pihak aparat untuk menangkap anggota maupun sepeda motor modifikasi milik kelompok tertentu. Namun, Penangkapan aparat keamanan terhadap aksi balapan liar tidak hanya dilakukan melalui kerjasama semata. Aparat keamanan juga menggunakan balapan liar untuk melakukan penangkapan beberapa pihak yang memiliki kasus-kasus hukum. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ikram (18 Tahun, Pemilik Motor):

“Banyak sekarang di Makassar polisi ikut balapan liar, rata-rata polisi juga bikin motor, punya joki khusus sendiri, biasa polisi ikut hanya untuk menangkap orang yang dia cari. Pernah ada balapan liar tanpa kontrak, polisi ikut dengan joki dan motornya sendiri. Pada saat di lokasi, polisi mengancing dan susah orang lari. Dikejadian itu, saya lolosja tapi joki dan motorku ditangkap karena joki ku adalah orang yang dicari di Gowa, karena kebetulan dia juga bandar narkoba.”

Dari pernyataan di atas, dapat kita simpulkan bahwa aparat keamanan juga menggunakan kegiatan balapan liar sebagai strategi dalam tugasnya mencari pelaku kriminal meski tidak pada kasus yang sama—balapan liar. Aparat keamanan mengikuti subkultur balapan liar sebagai mata-mata untuk mencari pelaku yang termasuk dalam daftar pencarian orang (DPO). Kelompok dalam subkultur balapan liar memiliki keragaman aktivitas dan kegiatan. Mulai dari aktivitas yang hanya dilakukan di bengkel, perkumpulan untuk mempererat solidaritas maupun kegiatan mengendarai sepeda motor berkeliling-keliling Kota Makassar dengan kecepatan. *Ride Night*, sama seperti namanya, merupakan kegiatan “anak motor” untuk menikmati waktu berkendara di malam hari. Sunmori adalah singkatan dari *Sunday Morning Ride*, kegiatan berkendara motor sambil menikmati Minggu Pagi. Alasan Minggu Pagi menjadi pilihan tidak jauh berbeda dengan alasan *Night Ride*, karena kondisi jalanan tidak sepadat arus jalan di hari biasa.

Kegiatan berkeliling tak lepas dari proses untuk menguji hasil reparasi sepeda motor yang dimiliki antar sub-kelompok. Berbeda dengan komunitas sepeda motor dan geng motor, kelompok

balapan liar tidak beroperasi dengan orientasi mengikuti pedoman lalu lintas ataupun kelompok-kelompok yang berorientasi pada kebebasan individu dalam bentuk apapun—kriminalitas selain pada minat seputar balapan. Kelompok balapan liar memiliki orientasi yang jelas hanya pada reparasi dan adu kecepatan pada sepeda motor. Kegiatan yang dilakukan di bengkel biasanya meliputi kerja-kerja reparasi sepeda motor, baik dari pelanggan bengkel maupun kendaraan anggota kelompok. Perkumpulan pada bengkel dapat membantu kerja-kerja operasional bengkel tersebut. Bengkel menjadi tempat pertukaran pengetahuan tentang sepeda motor pada kelompok.



Gambar 2 Kegiatan pada Bengkel
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Kegiatan-kegiatan *speeding* yang dilakukan oleh kelompok subkultur balapan liar tertentu tidak jarang menjadi pra-syarat terlaksanakannya balapan liar tanpa taruhan. Beragam kegiatan yang dilakukan oleh setiap kelompok—baik kegiatan sehari-hari untuk kegiatan internal kelompok maupun pada prosesi balapan dengan kelompok lain—menjelaskan beragamnya jenis kepribadian yang dimiliki dalam kelompok subkultur balapan liar. Adapun untuk kelompok jika ingin menonton balapan liar—balapan kelompok lain, biasanya dilakukan dengan mengelilingi kota, panggilan dari teman ataupun melalui postingan media sosial.

Remaja memiliki beberapa persiapan sebelum melakukan aksi balapan liar ataupun hanya sekedar menonton. Persiapan tersebut dilakukan untuk mencegah ataupun menghindari kecelakaan yang biasanya terjadi pada subkultur balapan liar. Sebelum melakukan atau menonton balapan liar, penting untuk menghapus dokumentasi interaksi yang terekam pada sosial media di *smartphone* sebagai upaya pencegahan apabila seorang remaja tertangkap oleh aparat keamanan. Pemeriksaan *smartphone* yang dilakukan pada aparat dapat dijadikan sebagai bukti tindakan ataupun digunakan sebagai pengembangan pencarian individu atau kelompok yang mengikuti subkultur balapan liar. Penggunaan pakaian yang rapih untuk dapat melakukan tindakan penyamaran terhadap pihak aparat keamanan. Tindakan pencegahan terhadap akibat dari aksi oknum yang melontarkan senjata tajam berupa busur dilakukan dengan menggunakan alat yang lebih aman sesuai kepemilikan individu, seperti: helm, jaket, ataupun mobil.

Sepeda motor merupakan alat transportasi yang sangat gemar digunakan oleh masyarakat di Indonesia. Sepeda motor digunakan bukan sekedar untuk mempermudah masyarakat dalam mobilisasi, melainkan juga sebagai penyalur hobby masyarakat. Seiring berkembangnya zaman, sepeda motor juga mengalami perkembangan yang sangat pesat, baik dari model, variasi, serta penggunaannya. Dari segi penggunaan, selain untuk keperluan sehari-hari, sepeda motor juga digunakan oleh beberapa orang atau kelompok untuk kegiatan seperti balapan. Balapan sepeda motor memiliki beberapa jenis perlombaan formal dengan berbagai mekanismenya masing-masing.

Dari kebesaran balapan sepeda motor formal, balapan sepeda motor kemudian diadopsi dari

formal menjadi Liar. Pemilihan adopsi *drag bike* karena *drag bike* merupakan mekanisme balapan yang tidak membutuhkan ruang-ruang yang spesifik dan khusus—bisa ditemukan di kota-kota. Peraturan akan kelengkapan keamanan pengendara diatur oleh dan untuk diri masing-masing. Pada balapan liar, segala teknik dan ekspresi bisa dilakukan pada saat balapan liar, selama pada konteks yang tidak merugikan pihak-pihak lain. Balapan liar dilakukan pada jalan umum di Kota Makassar, maka tidak jarang pengendara yang melintasi lintasan balapan liar pun turut menghampiri untuk menikmati prosesi balapan liar. Berbeda dengan balapan formal yang dilakukan dengan legal dan dari legitimasi penyelenggara, mekanisme balapan liar sepeda motor tidak dilakukan secara formal dan legal, hanya menggunakan kesepakatan-kesepakatan ataupun tradisi-tradisi dalam subkultur balapan liar. Meski tanpa aturan formal dari legitimasi penyelenggara, balapan liar tetap bisa dilaksanakan dengan teratur—tidak kacau. Praktik balapan liar sepeda motor yang dilakukan di Makassar adalah jenis balapan motor *drag bike* yang diadopsi dengan jarak lintasannya sesuai spesifikasi motor dan kesepakatan kedua kelompok balap liar. Jarak lintasan dihitung berdasarkan jumlah tiang listrik pada trotoar jalan. Setiap tiang listrik berjarak 50 meter. Sebagaimana yang dijelaskan juga oleh Jefri (16 Tahun, Anggota Kelompok):

“Balapan liar dilaksanakan dengan mekanisme drag race dengan lintasan beragam sesuai kesepakatan antar kelompok, kebanyakan menggunakan 201 meter. Jarak lintasan balapan liar itu ada yang 201, 250, 300 dan 500 Meter. Pertimbangan penentuan jarak biasanya mempertimbangkan spesifikasi antar kedua motor yang ingin melaksanakan balapan.”

Drag bike awalnya berasal dari Amerika, saat terjadinya perang dunia ke-2. Para penggemar otomotif yang sebagian besar adalah para sedadu atau tentara yang sedang tidak bertugas berkumpul di gurun Mojave, bagian Timur Los Angeles. Mereka berkumpul untuk saling mengadu kecepatan kendaraan masing-masing. Sirkuit *Drag bike* pertama dibangun pada bulan juli 1959 di St. Anna, California dengan panjang lintasan $\frac{1}{4}$ mil. Jenis kendaraan yang dipergunakan pada perlombaan ini adalah kendaraan yang ada dipasaran, merupakan motor 2- tak atau motor 4-tak.

Dalam *drag bike*, motor dipacu dengan kecepatan tinggi dalam waktu yang singkat menjadi tantangan tersendiri. Untuk dapat memacu motor dengan kecepatan tinggi dibutuhkan ketepatan perhitungan pembalap motor, tidak hanya ketangguhan motor. *Drag bike* juga dapat mengasah kemampuan dan naluri berkendara. Balapan liar *drag bike* di Makassar memiliki mekanisme balapan informal yang sudah tertanam dalam subkultur balapan liar. Sebagaimana yang dijelaskan Patrah (17 Tahun, Anggota Kelompok):

“Metode balapan juga ada peraturan informal yang sudah tertanam di antara para peminat balapan liar di mana apabila tanda atau hitungan dimulai dan motor yang satu telah meninggalkan garis start tetapi pembalap yang satu tidak meninggalkan garis start maka balapan diulang tetapi ketika pembalap yang satu telah meninggalkan garis start dan pembalap yang lain mengikuti walaupun sedikit maka balapan dianggap sah dan dimenangkan oleh pembalap yang telah memasuki garis finish walaupun pembalap yang lainnya tidak mengikuti secara penuh.”

Kemudian Riza (15 Tahun, Joki) menambahkan:

“Startnya yang pake feeling, kita ini kasi enak perasaan dulu, kalo enak didapat digas, digas, kalo sampingnya tidak jalan diulang lagi, kalo didapat dua-duanya menggag, disitumi mulai. Kalo semisal yang di sebelah kaget baru mengikut, selama dia lewati garis di depan dihitungmi.”

Pengetahuan tentang mekanisme tersebut diketahui dari pengetahuan-pengetahuan sebelumnya, yang kemudian menjadi kebiasaan dalam subkultur balapan liar di Makassar. Dengan mekanisme yang bersifat informal dan dilakukan secara illegal, sewaktu-waktu beberapa faktor dapat membubarkan mekanisme balapan liar. Pembubaran dalam balapan liar memiliki beberapa kriteria, mulai dari mekanisme verbal sampai pada yang membahayakan nyawa semua orang yang mengikuti aksi balapan liar. Aparat keamanan yang memiliki legitimasi secara formal untuk membubarkan aksi balapan liar, tidak hanya membubarkan aksi balapan. Penangkapan dan sanksi diberikan kepada semua orang yang hadir dalam aksi balapan tersebut.

Aparat keamanan memiliki beragam strategi dan taktik saat membubarkan balapan. Aparat keamanan biasanya melakukan pembubaran dengan strategi pengepungan dari berbagai arah dan lorong yang terdapat pada lintasan balap, penembakan gas air mata, melakukan penyamaran sebagai penonton maupun mengejar untuk menangkap setiap orang yang terlibat dalam balapan tersebut. Dengan beragam kriteria ideal lintasan balapan liar remaja di Kota Makassar, tetap saja balapan liar rawan untuk terjadi kecelakaan lalu lintas karena tetap saja dilakukan pada jalan umum dan tanpa pengamanan yang ketat. Namun kecelakaan lalu lintas dianggap sebagai konsekuensi yang siap atau tidak siap mesti diterima, karena sudah menjadi pilihan ketika ingin bergabung dalam subkultur balapan liar yang memiliki potensi besar terjadinya kecelakaan lalu lintas. Subkultur balapan liar remaja sudah siap untuk menerima segala musibah yang hadir kapan saja tanpa menunggu kesiapan korbannya, termasuk penangkapan oleh aparat keamanan. Terdapat 2 (dua) macam praktik balapan liar pada subkultur balapan liar remaja di Makassar, yang terbagi atas: balapan liar tanpa taruhan dan balapan liar taruhan. Balapan liar tanpa taruhan merupakan balapan liar yang dilakukan dengan tujuan utamanya untuk mengadu atau mencoba hasil modifikasi sepeda motor. Orientasi Balapan liar ini bukan untuk mencari pemenang di antara berbagai pihak. Siapa pun boleh mengadu dan mengendarai motornya pada lintasan balapan. Balapan ini digunakan sebagai ajang latihan dalam menguasai teknik berkendara pada motor hasil modifikasi. Maka tak jarang dilakukan aksi-aksi mengangkat roda depan hingga trik-trik berkendara yang anti-mainstream. Sampai pada beberapa orang atau kelompok lain berpartisipasi pada balapan tersebut. Penonton balapan motor ini berada pada pinggir jalan yang digunakan sebagai lintasan balap. Mulai dari hanya kelompok tertentu hingga kelompok lain ikut menonton.

Balapan liar ini dilakukan dalam jangka waktu yang lama, dengan tancapan gas yang berulang-ulang dalam satu lintasan tertentu. Jika terjadi pembubaran oleh berbagai pihak, para partisipan bubar dan melakukannya dilintasan lain yang dianggap kondusif. Pada balapan liar ini, dilakukan dengan beragam jenis sepeda motor tanpa standarisasi spesifikasi pada sepeda motor. Sebagai arena untuk mengasah kemampuan berkendara, pengendara balapan ini dilakukan oleh siapa saja selama seizin dari pemilik motornya—tanpa pertimbangan kualitas joki. Maka tidak jarang ditemukan beberapa pengendara yang berbeda dengan motor yang sama pada saat balapan. Balapan liar tanpa taruhan tidak dengan jelas mempertimbangkan permainan peran setiap orang dalam kelompok. Lintasan balapan liar menjadi milik semua orang yang ingin berpartisipasi.

Berbeda dengan balapan liar sebelumnya, balapan liar taruhan merupakan balapan liar yang dilakukan dengan mengadu hasil modifikasi sepeda motor menggunakan uang sebagai perantaranya. Pemenang dalam adu balapan sepeda motor akan mendapatkan uang dari hasil taruhan kedua belah pihak. Taruhan dalam balapan liar sepeda motor membuat iklim balapan liar semakin kompetitif, manfaat ekonomi mewarnai peraduan identitas antar kelompok. Balapan liar sepeda motor ini dilakukan pada malam hari karena dilakukan dengan mekanisme taruhan, membutuhkan ruang yang sepi dan mengurangi kemungkinan untuk diamankan atau dibubarkan oleh pihak terkait. Kondisi penonton pada balapan ini sangat dekat dari lintasan sepeda motor yang

beradu. Para penonton berbondong-bondong untuk mendapatkan tempat yang paling dekat dari lintasan balapan liar dengan memarkir kendaraannya berada paling depan bibir lintasan. Maka tidak jarang lintasan balap menjadi sangat sempit untuk kedua pengendara yang sedang beradu. Hal itu terjadi karena dalam balapan liar taruhan hanya dilakukan sekali tancapan gas dan kedua motor balap langsung meninggalkan lintasan.



Gambar 3 Suasana Balapan Taruhan antar Kelompok
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Tindakan tersebut dilakukan untuk menghindari pengamananan sepeda motor kedua belah pihak yang memakan biaya yang besar dalam proses modifikasinya. Balapan liar taruhan kebanyakan menggunakan jarak lintasan 500 Meter. Berbeda dengan 201 Meter, jarak tersebut dianggap mampu untuk memfasilitasi kecepatan maksimal rata-rata sepeda motor. Sehingga lebih mampu mengukur kualitas dari motor dan juga teknik berkendara dari joki.

Untuk memulai adu balapan antar kelompok, kedua belah pihak melakukan pertemuan untuk melakukan perjanjian, ataupun berlangsung ketika bertemu di lokasi balapan liar. Pertemuan kedua belah kelompok balapan bisa dilakukan dengan salah satu pihak mengunjungi bengkel calon lawannya, bertemu di lokasi tempat berlangsungnya balapan, mediasi dari teman ataupun melalui platform digital media sosial seperti instagram: I.ctdrgmks, pejuangrace_mks, track500mks, dll. Dengan mudahnya akses informasi, balapan liar taruhan tidak jarang melibatkan kelompok dari kabupaten di sekitar Kota Makassar ikut berpartisipasi. Maka lintasan yang digunakan juga bisa jadi tidak pada jalan di Kota Makassar, seperti: Galesong, Maros atau Gowa.

Beberapa kelompok juga memilih untuk tidak menggunakan media sosial sebagai jalur untuk memulai balapan liar. Penolakan untuk melakukan ajakan balap liar sepeda motor menggunakan platform media sosial pencari lawan balap adalah sebagai upaya menjaga identitas kelompok dari oknum-oknum yang dapat mencelakakan identitas kelompok. Akun media sosial pencari lawan balap dianggap sangat bersifat umum, karena dapat dijangkau oleh semua orang yang mempunyai akun media sosial. Adapun postingan yang dilakukan pada platform media sosial hanya melalui akun pribadi masing-masing anggota yang audiensnya dapat dikontrol langsung oleh pengguna/pemilik akun.

Standar CC dan spesifikasi sepeda motor yang beradu dalam lintasan balap liar tidak harus setara. Spesifikasi dan standar CC pada sepeda motor berbeda bisa saja beradu selama kedua belah pihak sepakat untuk beradu. Kemudian dari pertemuan tersebut dapat berlanjut pada kesepakatan perjanjian konsep balapan yang disepakati kedua belah pihak. Perjanjian mengatur hal-hal yang

penting dalam agenda balapan liar. Pihak yang melakukan ajakan untuk mengadu balap sebagai pihak yang siap membayar panjar kepada kelompok yang diajak dengan nominal 10% dari total taruhan yang disepakati. Namun sering menjadi pembahasan penting pada perjanjian yang disepakati adalah sportifitas joki pada saat beradu. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Cheetos (21 Tahun, Joki dan Asisten Mekanik):

“Yang paling sering sekarang dibicarakan adalah soal sportifitas joki. Sebelum ketemu motor, bikin perjanjian mengenai jalur kedua motor. Kalau jalur kiri ya kiri dan kanan ya kanan. Jadi tidak boleh potong jalur, karna kapannya motor di kiri laju ki mmg, sedangkan kanan lambat tapi kecepatan atasnya ngeri, cuman kalo diambil jalurta mauki ke kiri pasti kaya kiri kanan ki, artinya kapannya pindah jalurmu baru jelaski ini motor di kanan mau menusuk baru kau ini ke kanan juga, sedangkan saya motorku di kanan duluan. Makanya ada namanya sistem angkat tangan, artinya ditutup jalurnya dan dia diakui menang.”

Dari pernyataan di atas, menjelaskan bahwa kedua motor yang beradu mesti memiliki jalurnya masing-masing pada saat dilintasan balapan. Aturan tersebut dapat meminimalisir kecelakaan antar kedua pembalap dan juga mengefisiensikan laju motor pada saat balapan. Sistem tanda yang digunakan adalah salah satu joki mengangkat tangannya. Adapun aturan informal–tidak tersepakati– lain yang berlaku pada subkultur balapan liar di Kota Makassar sebagaimana yang dikatakan Robi (17 Tahun, Asisten mekanik):

“Jika ada kejadian salah satu dari kelompok mempunyai masalah pada motor balapnya di tempat dan lokasi balapan yang kemudian membuat balapan tidak tersenggarakan, biasanya panjarnya diambil oleh kelompok yang sudah siap pada waktu dan tempat yang sudah disepakati kedua belah pihak, kecuali kedua belah pihak sama-sama mau membuat kesepakatan ulang lanjutan.”

Dari pernyataan di atas, menjelaskan bahwa apabila salah satu pihak tidak dapat mengindahkan perjanjian yang sudah disepakati, maka panjar yang telah dibayar pada waktu menjalin perjanjian akan diberikan kepada yang mengindahkan perjanjiannya, kecuali alasan pihak yang tidak mengindahkan perjanjian dapat diterima oleh pihak yang mengindahkan, maka peninjauan kembali perjanjian sebelumnya dapat dilakukan oleh kedua belah pihak. Adapun pembagian tugas dalam mengindahkan konsep balapan diatur oleh kedua pihak yang beradu. Pada balapan liar taruhan, melibatkan kerjasama antar peran dalam suatu kelompok balap liar. Kemenangan dalam adu balapan taruhan sangat dipengaruhi oleh peran aktif anggota kelompok. Jika terjadi sesuatu yang tidak diinginkan oleh kedua belah pihak dalam waktu dan tempat yang sesuai perjanjian, maka kedua belah pihak bisa mengganti persetujuan perjanjian. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ikram (18 Tahun, Pemilik Motor):

“Kondisi lapangan perlu disterilkan, jika penonton tidak bisa diatur, balapan tidak dimulai karena keselamatan joki diutamakan. Yang bisa menentukan adalah owner motor dan owner lawan, jika kedua owner melihat penonton tidak kondusif, mereka berdua bisa membatalkan balapan. Tidak ada aturan yang pasti, semuanya peraturan bisa diatur di tempat dan selalu berubah sesuai persetujuan di tempat. Termasuk juga kalau ada kendala seperti patrol

ataupun ketidaksetujuan warga yang dapat mencelakai dalam proses balapan.”

Dari pernyataan di atas, dapat kita simpulkan bahwa perjanjian pada balapan liar taruhan bersifat fleksibel karena tidak diadakan dengan persetujuan pihak yang berwajib. Namun, perubahan kesepakatan biasanya berupa perpindahan tempat ataupun perubahan hari. Karena balapan liar tidak ada yang memiliki legitimasi penentuan kemenangan, maka tidak jarang terjadinya perbedaan pandangan mengenai pihak siapa yang menang. Namun untuk menghindari hal tersebut, maka kedua pihak ataupun penonton merekam prosesi berjalannya balapan liar. Penonton sangat berperan penting dalam penentuan hasil dari balapan. Hasil rekaman penonton dijadikan bisa dijadikan bukti dalam penentuan kemenangan. Istilah kecot dalam subkultur balapan liar berarti perdebatan yang memakan banyak waktu antar kedua pihak. Untuk menghindari hal yang serupa, kamera gopro dipasang pada sepeda motor pembalap.

Apabila terdapat pihak yang tidak membayar taruhan yang sudah disepakati biasanya menghadirkan pertengkaran antar kedua pihak dan akan diberi sanksi sosial dalam subkultur balapan liar di Kota Makassar. Namun tidak menutup kemungkinan dalam penyelesaian dilakukan dengan mengambil jalur hukum formal. Sanksi yang tegas juga bisa saja diambil oleh pihak yang merasa dirugikan walau harus berdampak juga pada pihak yang memberi sanksi. Balapan liar dengan perjanjian juga memiliki dua sistem kerja. Sistem skrut merupakan sistem pengecekan spesifikasi sepeda motor. Pengecekan dilakukan untuk menyesuaikan antara spesifikasi pada saat perjanjian dan pada saat balapan terjadi. Pengecekan dilakukan kepada pihak yang memenangkan balapan. Sistem skrut biasanya dilakukan dengan taruhan besar karena membutuhkan tenaga yang besar pula. Skrut dilakukan di bengkel ataupun tempat pihak yang kalah berkumpul. Hadirnya sistem skrut didasari pada beberapa kejadian dan kebiasaan dalam adu balapan sepeda motor.



Gambar 4 Pelaksanaan Skrut setelah Prosesi Balapan Liar.
(Sumber: Dokumentasi Pribadi)

Dalam balapan balapan liar yang dilakukan dengan taruhan yang besar, metode kerjasama dengan pihak aparat terkait juga sering dilakukan untuk pengamanan pada kelompok. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Ikram (18 Tahun, Pemilik Motor):

“Untuk balapan yang taruhannya besar kadang kami memberikan uang kepada polisi yang bertujuan untuk mengamankan motor dan pembalap kami, atau disepakati pada kontrak untuk pengamanan kedua motor dan pembalap apabila terjadi penggerebekan karena mengingat motor kedua pembalap harus dijaga ekstra karena selain biaya yang besar yang dikeluarkan juga merupakan identitas dari masing-masing tim.”

Ditambahkan oleh Cheetos (21 Tahun, Joki dan Asisten Mekanik):

“Kalau balapan kontrak biasa sewa polisi untuk menjaga, biar lebih aman, yang dibayar binmas. Semisal hasil sewa 20 jt, yang menang bayar binmas. Dibayar tergantung persetujuan dengan binmas. Dibayar bukan untuk mengamankan proses balapan, tapi hanya untuk sekedar minta izin melakukan.”

Dari pernyataan di atas, dapat kita simpulkan bahwa beberapa kondisi dalam balapan liar, pihak-pihak yang ingin melaksanakan balapan membutuhkan kerja sama dengan pihak pengamanan baik untuk menjaga motor dan pembalap dari masing-masing pihak apabila tertangkap, maupun untuk perizinan informal untuk penggunaan lintasan balapan. Apabila balapan berakhir, beberapa perayaan dilakukan oleh pihak yang memenangkan balapan. Dalam balapan liar, hasil kemenangan bisa dinikmati oleh semua anggota pihak yang memenangkan balapan. Pawai berkeliling sebagai aktivitas untuk menaikkan identitas kelompok kepada seluruh pihak yang mengikuti prosesi balapan liar tersebut. Namun tidak semua balapan liar taruhan dilakukan dengan mekanisme perjanjian sebelumnya. Beberapa kondisi pada balapan liar tanpa taruhan berlangsung menggunakan mekanisme taruhan. Meski yang awalnya hanya dengan mekanisme balapan liar tanpa taruhan, taruhan bisa saja dilakukan tanpa perjanjian yang matang—membutuhkan waktu—terlebih dahulu. Taruhan ini dilakukan dengan meminta izin kepada pembalap lain yang berada di lintasan, untuk beberapa waktu mengosongkan lintasan.

Fenomena balap liar di kalangan remaja di Kota Makassar dapat dipahami melalui lensa subkultur. Konsep subkultur merujuk pada kelompok sosial dengan nilai, norma, dan gaya hidup yang berbeda dari budaya dominan, tetapi tetap berada dalam struktur masyarakat yang lebih luas (Hebdige, 1979). Balapan liar, dalam hal ini, tidak sekadar aktivitas melanggar aturan, tetapi juga ekspresi budaya yang melibatkan simbolisme, resistensi, dan perjuangan terhadap ruang sosial.

Balapan liar dapat dilihat sebagai bentuk resistensi terhadap norma-norma sosial yang dominan. Fenomena ini mencerminkan perlawanan simbolik terhadap otoritas formal, seperti aparat penegak hukum, serta nilai-nilai masyarakat yang memandang balap liar sebagai tindakan destruktif (Cohen, 1972). Dalam pandangan remaja, aktivitas ini sering kali dianggap sebagai cara untuk mengatasi kebosanan, tekanan sosial, atau keterbatasan ruang untuk berekspresi.

Remaja yang terlibat dalam balap liar sering menggunakan jalan raya sebagai ruang ekspresi mereka. Dalam perspektif "hak atas kota" yang dikemukakan oleh Lefebvre (Sugranyes and Mathivet, 2010), balap liar dapat dipahami sebagai upaya untuk merebut ruang-ruang publik yang sering kali tidak ramah terhadap kebutuhan kaum/kelas tertentu. Jalan-jalan yang digunakan untuk balapan menjadi ruang yang mereka klaim secara simbolik, meskipun sering kali berhadapan dengan penertiban oleh otoritas lokal.

Nilai keberanian dan kompetisi juga menonjol dalam aktivitas balap liar. Dalam masyarakat tradisional, keberanian sering kali diasosiasikan dengan maskulinitas dan menjadi bagian dari identitas sosial. Dalam konteks balap liar, keberanian ditunjukkan melalui aksi berisiko tinggi, seperti memacu kendaraan dalam kecepatan ekstrem di jalanan umum. Kompetisi menjadi bagian integral dari aktivitas ini, di mana para pelaku berusaha menunjukkan superioritas dan keterampilan teknis mereka. Koentjaraningrat menekankan bahwa nilai keberanian dan kompetisi sering kali muncul dalam permainan tradisional dan aktivitas lain yang menekankan kemampuan individu untuk mengungguli orang lain (Koentjaraningrat, 1990).

Nilai budaya sering kali mengalami transformasi ketika diadopsi oleh subkultur. Dalam balap liar, nilai kerja keras dan kreativitas, yang biasanya diaplikasikan dalam konteks formal seperti pendidikan atau pekerjaan, diadaptasi dalam konteks subkultur melalui modifikasi sepeda

motor dan strategi balapan. Koentjaraningrat mencatat bahwa transformasi nilai semacam ini mencerminkan kemampuan individu atau kelompok untuk menyesuaikan nilai-nilai budaya dengan kebutuhan mereka (Koentjaraningrat, 1984).

Mead menekankan bahwa kebudayaan tidak hanya memengaruhi tindakan individu, tetapi juga membentuk identitas kolektif sebuah kelompok (Mead, 1935). Remaja yang terlibat dalam balapan liar sering kali memanfaatkan aktivitas ini sebagai sarana untuk memperkuat solidaritas kelompok. Mereka menciptakan komunitas dengan nilai-nilai yang mendukung keberanian, daya saing, dan kebebasan, yang semua itu sering kali bertentangan dengan norma dominan masyarakat (Mead, 1935).

Lebih lanjut, Mead menunjukkan bahwa ekspresi maskulinitas sering kali menjadi elemen penting dalam perilaku yang menonjolkan keberanian dan risiko (Mead, 1935). Dalam balapan liar, remaja laki-laki menunjukkan maskulinitas mereka melalui aksi-aksi yang berbahaya dan membutuhkan keberanian, seperti memacu kendaraan dengan kecepatan tinggi di jalan umum (Mead, 1928). Hal ini tidak hanya menunjukkan pengaruh budaya terhadap kepribadian, tetapi juga bagaimana perilaku tersebut menjadi simbol status dalam kelompok remaja (Mead, 1935).

Mead juga menjelaskan bahwa dalam kebudayaan tertentu, pencarian pengakuan sosial sering kali diwujudkan melalui aktivitas yang memberikan kesempatan untuk menunjukkan keterampilan atau keberanian (Mead, 1928). Dalam balapan liar, remaja memanfaatkan aktivitas ini sebagai medium untuk mendapatkan pengakuan dari teman sebaya dan masyarakat, meskipun tindakan tersebut bertentangan dengan norma hukum (Mead, 1935). Dengan demikian, perilaku ini bukan hanya bentuk penyimpangan, tetapi juga cerminan dari nilai-nilai budaya yang diinternalisasi dalam proses sosialisasi (Mead, 1928).

KESIMPULAN

Dari data yang telah dikumpulkan selama proses penelitian menunjukkan bahwa pada kelompok subkultur balapan liar di Kota Makassar memiliki norma-norma dalam kelompoknya masing-masing. Setiap anggota kelompok memikul identitas kelompoknya masing-masing. Namun dalam identitas kelompok terdapat identitas personal anggota kelompok yang mempunyai peran dan tugasnya dalam kelompok. Kelompok balapan liar memiliki kegiatan yang berbeda-beda sesuai bentuknya, mulai dari: kegiatan modifikasi sepeda motor, perkumpulan pada ruang kelompok, hingga berkeliling Kota Makassar mengendarai sepeda motor hasil modifikasi.

Struktur dalam kelompok balapan liar tidak berbentuk hierarki, yang pengambilan keputusan dilakukan dengan musyawarah antar seluruh individu yang tergabung dalam kelompok. Untuk bergabung dengan kelompok balapan liar, tidak dilakukan dengan mekanisme yang formal. Kepercayaan setiap individu dalam kelompok menjadi bukti penerimaan terhadap individu baru yang bergabung. Pelanggaran terhadap norma-norma kelompok dan hilangnya kepercayaan kelompok pada individu tertentu menjadi sesuatu yang dapat mengeluarkan individu dari kelompok.

Balapan liar antar kelompok melibatkan pertarungan identitas. Mekanisme balapan liar antar kelompok terbagi atas balapan taruhan dan balapan liar tanpa taruhan. Balapan liar taruhan melibatkan uang dan perjanjian antar kedua kelompok, sedangkan balapan liar tanpa taruhan menjadi agenda untuk melatih kemampuan berkendara dan mencoba hasil modifikasi sepeda motor. Balap liar dilakukan pada waktu dan jalanan Kota Makassar yang sepi. Beberapa kendala dalam pelaksanaan balap liar pada saat di lintasan seperti: pembuburan oleh pihak keamanan, kemarahan dari warga setempat, atau oknum-oknum yang menggunakan senjata tajam.

DAFTAR REFERENSI

Aisyah, N. (2020). Dinamika gender dalam balapan liar: Antara maskulinitas dan feminitas.

- Jakarta: Universitas Indonesia.
- Alwi, Mustamin dan Menno S. (1992). *Antropologi Perkotaan*. Jakarta: CV Rajawali
- Ana Sugranyes and Charlotte Mathivet (ed.). (2010). *Cities for All Proposals and Experiences towards the Right to the City*. Habitat International Coalitions (HIC).
- Andriani, M. (2020). *Balapan liar dan budaya populer: Pengaruh media terhadap persepsi publik*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Antonow, Radoslow. (2017). *Anarki di Sepanjang Lintasan 201 Meter*. Bandung: Penerbit Ramu.
- Aulia, L. (2018). *Balapan liar dan identitas sosial pemuda di perkotaan*. Jakarta: Pustaka Pemuda.
- Barker, Chris. (2004). *Cultural Studies: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Berger, Peter L. (1984). *Invitation to Sociology: A Humanistic Perspective*. USA: Penguin Books
- Berger, Peter L. dan Thomas P. Luckman. (1967). *The Social Construction of Reality*. Great Britain: Penguin Books
- Budirahayu, Tuti. (2013). *Sosiologi Perilaku Menyimpang*. Surabaya: PT Revka Petra Media.
- Creswell, John.W. (2012). *Research design pendekatan kualitatif, kuantitatif, dan mixed*. Yogyakarta: pustaka pelajar.
- Danandjaja, James. (1988). *Antropologi Psikologi*. Jakarta: Rajawali
- Desmita. (2005). *psikologi perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Dirdjosisworo, Soedjono. (1976). *Penanggulangan Kejahatan*, Bandung: Alumni
- Erikson, Erik H. (1989). *Identitas dan Siklus Hidup Manusia*. Jakarta: Gramedia
- Feryanto, R. (2007). *Trek-trekan (Studi Etnografi Permainan Balap Motor Liar di Jalan Jemursari, Surabaya)*. Skripsi: Universitas Airlangga.
- Fiske, John. (2011). *Memahami Budaya Populer*. Yogyakarta: Jalasutra
- Gunarsa, S.D. (2004). *Dari Anak Sampai Usia Lanjut*. Jakarta: PT. BPK. Gunung Mulia.
- Hakim, F. (2016). *Risiko kesehatan dan keselamatan dalam balapan liar*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Hakim, T. (2017). *Regulasi dan penegakan hukum terhadap balapan liar di Indonesia*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Hermawan, R. (2016). *Subkultur balapan liar: Bentuk perlawanan terhadap norma sosial di perkotaan*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Hidayat, A. (2020). *Peran sekolah dan keluarga dalam mencegah balapan liar di kalangan remaja*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Edisi Kelima*. Erlangga.
- Hurlock, Elizabeth B. (2017). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Indra, K. (2015). *Teknologi dan modifikasi kendaraan dalam komunitas balapan liar*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Johnson, M. (2018). *Street racing subcultures: A comparative study between the US and Indonesia*. Los Angeles: University of California.
- Kartika, R. (2019). *Evolusi teknologi dan regulasi dalam balapan liar: Sebuah tinjauan historis*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Kartini Kartono. (2007). *Patologi Sosial Jilid 1*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Kartini Kartono. (2008). *Patologi Sosial 2 Kenakalan Remaja*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Koentjaraningrat. (1984). *Kebudayaan, Mentalitas, dan Pembangunan*. Jakarta: Gramedia.
- Koentjaraningrat. (2007). *Sejarah Teori Antropologi I*. Jakarta: UI Press.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Kusuma, D. (2018). *Budaya dan ritual dalam komunitas balapan liar: Studi antropologi*.
-

- Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Lee, K. (2020). *Global perspectives on illegal street racing: Case studies from Asia and Europe*. Seoul: Seoul National University.
- Lestari, D. (2020). *Strategi desain perkotaan untuk mengurangi aktivitas balapan liar*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Lestari, M. (2021). *Strategi komunikasi dalam komunitas balapan liar: Studi kasus di kota Bandung*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Mappiare, Andi. (1982). *Psikologi remaja*. Surabaya: Usaha Nasional
- Mead, M. (1928). *Coming of Age in Samoa*. New York: William Morrow.
- Mead, M. (1935). *Sex and Temperament in Three Primitive Societies*. New York: William Morrow.
- Meliala, A. Qirom Syamsuddin dan E Sumaryono. (1985). *Kejahatan Anak Suatu Tinjauan Dari Psikologi dan Hukum*. Yogyakarta: Liberty.
- Moleong. (2005). *Metode Penelitian Kualitatif. Qualitatif Research*
- Monks, F.J. (2004). *Psikologi perkembangan*. Yogyakarta : Gajah Mada University Press.
- Muljono, Wahyu. (2012). *Pengantar Teori Kriminologi*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia
- Mulyani, R. (2018). *Pengelolaan ruang publik dan balapan liar: Tantangan dan solusi*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Nugraha, H. (2018). *Geografi balapan liar: Analisis spasial di perkotaan*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Nuraini, S. (2019). *Motivasi psikologis di balik partisipasi dalam balapan liar*. Malang: Universitas Brawijaya.
- Nurhadi, E. (2021). *Pendidikan informal dan pengaruhnya terhadap partisipasi dalam balapan liar*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Paisal, Muhamad. (2004). *Motivasi Remaja Melakukan Balap Liar*. Padang: Skripsi jurusan SOSIOLOGI FISIP Universitas Andalas.
- Prasetya, Dimas. (2016). *Respon Masyarakat terhadap Balap Liar Di Kalangan Remaja (Studi di PKOR Way Halim Bandar Lampung)*. Skripsi : Universitas Lampung
- Prasetyo, J. (2021). *Pengalaman pribadi dan kehidupan sehari-hari anggota komunitas balapan liar di Makassar*. Makassar: Universitas Hasanuddin. Universitas Indonesia.
- Pratama, D. (2015). *Penggunaan media sosial dalam organisasi balapan liar*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Pratomo, A. (2019). *Sistem pendidikan dan pengaruhnya terhadap perilaku remaja: Kasus balapan liar*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Puspita, A. (2013). *Penegakan hukum terhadap pelanggaran lalu lintas oleh pembalap liar*. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Putra, B. (2020). *Interaksi antara komunitas balapan liar dan pemerintah daerah: Studi kasus di Makassar*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Rachman, F. (2014). *Stres dan balapan liar: Studi psikologis di kalangan remaja*. Depok: Universitas Indonesia.
- Rahayu, I. (2019). *Tantangan implementasi kebijakan anti-balapan liar di kota besar*. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Rahmawati, S. (2018). *Peran perempuan dalam komunitas balapan liar: Studi kasus di kota Surabaya*. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Robbins, Stephen P. (1994). *Teori Organisasi: Struktur, Desain dan Aplikasi, Alih Bahasa Jusuf Udaya*. Jakarta: Arcan
- Santoso, B. (2017). *Peran media sosial dalam popularitas balapan liar di kalangan remaja*. Semarang: Universitas Diponegoro.
-

- Santoso, B. (2017). Teknologi dan modifikasi kendaraan dalam komunitas balapan liar. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Santoso, Topo dan Eva Achjani Zulfa. (2017). Kriminologi. Depok: Rajawali Pers
- Saputra, H. (2017). Dampak lingkungan dari aktivitas balapan liar di perkotaan. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sari, M. (2018). Dampak balapan liar terhadap ekosistem perkotaan: Studi kasus di Jakarta. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sarlito W Sarwono. (2013), Psikologi Remaja. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sasmita, E. (2017). Representasi balapan liar dalam media massa dan film. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Setiawan, R. (2018). Potensi ekonomi kreatif dalam balapan liar: Transformasi kegiatan negatif menjadi positif. Bandung: Universitas Padjadjaran.
- Sigit, D (2010) Persepsi Masyarakat Terhadap Balap Liar di Kalangan Remaja (Studi Kasus di Stadion Sultan Agung Kabupaten Bantul). Skripsi: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Soeharto, A. (2016). Sejarah balapan liar di Indonesia: Dari masa kolonial hingga era modern. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Soetjningsih. (2010).Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya. Jakarta :Sagung Seto.
- Soetomo. (2013). Masalah Sosial dan Upaya Pemecahannya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sofyan S. Willis. (2005). Remaja & Masalahnya, Bandung : Alfabeta.
- Sudarsono. (2004). Kenakalan Remaja. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjono D. (1974). Kriminologi; Ruang Lingkup dan Cara Penelitian. Bandung: Tarsito.
- Suryani, T. (2017). Dampak ekonomi dari balapan liar di perkotaan. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Susanto, B. (2017). Desain kota dan prevalensi balapan liar: Studi kasus di Surabaya. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.
- Utami, D. (2020). Kebijakan pemerintah dalam menangani balapan liar: Efektivitas dan tantangannya. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Utomo, F. (2016). Pengaruh tata ruang kota terhadap aktivitas balapan liar: Studi kasus di Jakarta. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Wahyuni, S. (2019). Etnografi komunitas balapan liar: Studi kasus di Surabaya. Surabaya: Universitas Airlangga.
- Wardana, A. (2015). Kriminalitas dan balapan liar: Studi kasus di kota besar. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Wibowo, A. (2020). Mitigasi dampak lingkungan dari aktivitas balapan liar di daerah perkotaan. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Widodo, S. (2019). Norma dan simbol dalam subkultur balapan liar di Indonesia. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Wijaya, R. (2019). Pengaruh pendidikan dan penyuluhan terhadap partisipasi dalam balapan liar. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Wines, F. (1910). Punishment and Reformation. New York: Thomas Y. Crowell.
- Wirawan, D. (2019). Inovasi teknologi otomotif dalam balapan liar: Tren dan implikasinya. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Wulandari, M. (2021). Balapan liar dan ekonomi kreatif: Peluang dan tantangan. Jakarta: Hidayat, T. (2017). Pengaruh politik lokal terhadap balapan liar di perkotaan. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Yulianto, A. (2019). Kecelakaan dan cedera dalam balapan liar: Analisis epidemiologis di kota besar. Bandung: Universitas Padjadjaran.
-

Yuliantini, N. P. R. (2019). Kenakalan anak dalam fenomena balapan liar di Kota Singaraja dalam kajian kriminologi. *Jurnal Advokasi*, 9(1), 1–10.