

## ABSTRAK

Modifikasi kendaraan adalah salah satu tindakan konsumerisme yang dilakukan sebagian kelompok masyarakat dalam merubah kendaraan mereka menjadi lebih menarik dan sesuai dengan selera bahkan banyak kelompok atau komunitas di masyarakat yang menjadikan modifikasi sebagai karakteristik dan ciri khas yang unik di lingkungan sosial. COINS sebagai organisasi penggiat *cornering* juga tidak lepas dari kegiatan modifikasi yang mana lebih ke soal performa motor ketimbang unsur estetika

Studi ini menggunakan metode kualitatif. Metode ini dipilih oleh peneliti karena diharapkan mampu memahami dan menggali sedalam-dalamnya pengalaman individu mengenai realitas yang tentunya akan berbeda satu informan dengan informan yang lain.

Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan bahwa perilaku konsumtif dalam dunia otomotif bukanlah sesuatu yang sederhana melainkan sesuatu yang rumit dan tidak ekonomis semata namun atas dasar pertimbangan akan performa, kehormatan dan bagaimana ia dipandang di jalan raya, sehingga antara pengendara dengan kendaraanya selalu memiliki ikatan yang kuat. Performa kendaraan menjadi inti akan konsumerisme yang terjadi pada anggota COINS dan penggiat *cornering*, ketidakpuasan akan tenaga yang didapat menjadi salah satu penyebab mereka melakukan modifikasi. Dunia *Cornering* adalah dunia simulasi dan hiperrealitas dimana pertukaran tanda dan citra terjadi begitu massif sehingga mereka yang masuk kedalamnya akan mengalami hiperrealitas dimana seakan kehidupan mereka adalah seperti pembalap. Hal ini juga berdampak pada perilaku konsumtif mereka yang tinggi.

Kata kunci : Konsumerisme, Modifikasi, Performa, Hiperrealitas, Simulasi

## ABSTRACT

Customization in vehicle is one of act of consumerism taken by a group of societies to change and improve their ride or simply making them better according to their group or society taste and also became an distinctive identity on the society. COINS as an organization in cornering and trackday event is also on vehicle customization specifically on motorbikes which focuses on the performance and handling of the bike.

Using qualitative method and the fenomenology paradigm, the researcher hopes this method can be used to understanding very deeply about individual experience which is different from one and another towards customization or mods on motorbikes performance. Purposive technique are used according to the criteria of the subject by researcher.

The result of this research shows that consuming behaviour on automotive world is never simply about economical reason, but also about the thrill, noises, performance, sensation and how they look on the society or being respected on the road. So it can be said that the bond between rider and their ride is strong . Performance became the key in customization done by COINS member, the unsatisfied feels of the power became one of the reason why they customize their bike. The World of Cornering is actually a world full of simulation where there are a massive exchange of sign and images, so massive that everyone who participate in it will be experiencing what so called hyperreality. This hyperreality change their way to see the world, makes them think that they were a professional racer which also affected their consumption level.

Keywords: *Consumer Behaviour, Customization, Performance, Simulation, Hiperreality*