



Representasi aktivitas drift dalam anime initial-d karya Shuichi Shigeno

Muhammad Alif Reyhan

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: m.alifreyhan@gmail.com

Cuk Yuana

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

Email: Cukyuwana@untag-sby.ac.id

Abstrak. Penelitian ini merepresentasikan aktivitas drift dalam anime Initial-D karya Shuichi Shigeno. Penelitian ini menjelaskan bahwa aktivitas yang terjadi pada kehidupan nyata dengan anime tidak jauh berbeda dengan yang sudah ada, hanya saja di anime terlalu melebih-lebihkan jalan ceritanya karena memang sebatas hiburan saja. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan menggunakan pendekatan mimetik. Teknik pengumpulan data menggunakan analisis konten yang kemudian dianalisa dengan analisis deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah representasi aktivitas drift yang terdapat pada anime, mulai dari aktivitas sebelum balapan seperti mempersiapkan lintasan drift yang mempunyai banyak tikungan, lintasan yang panjang dan khusus untuk kompetisi sedangkan di anime lintasannya menggunakan jalan raya di pegunungan yang tidak dikonversi sebagai lintasan balap drift sehingga balapan ini bisa dikatakan sebagai balapan ilegal. Kondisi mobil juga memiliki kesamaan yang cukup banyak seperti para karakter melakukan modifikasi mulai dari mesin, ban, rem dan lain-lainnya supaya performa mobil mereka bisa menjadi lebih cepat, sedangkan teknik drift yang di representasikan oleh anime tidak terlalu memperlihatkan bagaimana cara melakukan teknik yang digunakan. Anime ini memang mengadaptasi dari dunia nyata sehingga representasi aktivitas drift dalam anime tidak terlalu jauh berbeda.

Kata Kunci: Representasi, Aktivitas, Drift, Anime

Abstract. This research represents drift activities in the Initial-D anime by Shuichi Shigeno. This research explains that the activities that occur in real life and anime are not much different from those that already exist, it's just that in anime it exaggerates the storyline because it is limited to entertainment only. The research method used is qualitative using a mimetic approach. The data collection technique uses content analysis which is then analyzed with descriptive analysis. The results of this study are the representation of drift activities found in anime, starting from pre-race activities such as preparing a drift track that has many bends, a long track and specifically for competition while in anime the track uses a highway in the mountains that is not converted as a drift racing track so that this race can be said to be an illegal race. The condition of the car also has quite a lot in common as the characters modifications starting from the engine, tires, brakes and others so that the performance of their cars can be faster, while the drift technique represented by the anime does not really show how to do the techniques used. This anime does adapt from the real world so the representation of drift activities in anime is not too different.

Keywords: Representation, Activities, Drift, Anime

PENDAHULUAN

Representasi merujuk pada proses atau hasil menggambarkan atau menyajikan objek, gagasan, atau fenomena melalui simbol, tanda, atau representasi lainnya. Dalam konteks budaya, representasi mencerminkan cara kita mengkomunikasikan, menggambarkan, atau mengartikan aspek-aspek kehidupan nyata atau konsep abstrak melalui medium seperti seni, media, bahasa, atau simbol-simbol lainnya. Representasi menurut Stuart Hall (2005) dapat mempengaruhi cara kita memahami, menafsirkan, dan merespons suatu subjek, serta dapat membentuk atau memengaruhi cara berpikir, merasakan, dan bertindak terkait dengan subjek tersebut.

Dalam konteks anime seperti Initial-D, penafsiran merujuk pada cara anime tersebut menggambarkan dan menyajikan budaya balap jalanan dan teknik Drift. Representasi dalam anime dapat mencerminkan nilai-nilai, norma, stereotip, dan citra yang terkait dengan budaya balap jalanan. Representasi dapat mempengaruhi cara penonton memahami, mengaitkan, dan merespons budaya balap jalanan serta membentuk persepsi mereka terhadap aktivitas tersebut, yang dapat mencakup tindakan, kegiatan, atau praktek yang dilakukan oleh individu atau kelompok. Representasi melibatkan cara di mana aktivitas tersebut dipresentasikan, disajikan, atau dilambangkan dalam media atau karya seni seperti anime.

Dalam konteks budaya balap jalanan, aktivitas merujuk pada kegiatan yang terkait dengan balap jalanan, seperti persiapan mobil, latihan mengemudi, balapan, interaksi dengan sesama pembalap, atau berpartisipasi dalam komunitas balap jalanan. Aktivitas ini melibatkan pengembangan keterampilan mengemudi, pemilihan mobil, modifikasi kendaraan, serta interaksi dengan sesama pembalap dan penggemar balap jalanan. Aktivitas dalam budaya balap jalanan juga dapat mencakup persiapan fisik dan mental, seperti latihan kebugaran, pemahaman tentang teknik mengemudi, pemahaman tentang jalur balapan, atau mempelajari strategi dan taktik dalam balap jalanan.

Anime sering menggali cerita dan tema yang mendalam dan kompleks. Plot yang rumit, karakter dengan perkembangan yang mendalam, dan penggalan emosi yang mendalam sering menjadi ciri khas anime. Banyak anime juga menyoroti isu-isu sosial, filosofis, dan moral yang mendalam dan menantang pemikiran penonton.

Seiring dengan popularitasnya yang terus meningkat, anime telah berpengaruh pada berbagai bentuk hiburan lainnya. Banyak anime diadaptasi dari manga dan kehidupan nyata, salah satunya adalah anime Initial-D. Anime ini didasarkan pada manga dengan judul yang sama karya Shuichi Shigeno. Anime Initial-D pertama kali dirilis sebagai manga pada tahun 1995 dan kemudian diadaptasi menjadi seri anime yang ditayangkan dari tahun 1998 hingga 2014.

Cerita Initial-D berpusat pada dunia balap mobil jalanan di prefektur Gunma, Jepang. Tokoh utama cerita ini adalah Fujiwara Takumi, seorang remaja yang pada awalnya tidak tertarik dengan dunia balap. Namun, Takumi memiliki bakat alami dalam mengemudi, terutama dalam teknik Drift. Dia tanpa sengaja terlibat dalam balapan jalanan saat menggunakan mobil keluarganya untuk mengantarkan tahu, dan mobil yang dia gunakan adalah Toyota AE86 Trueno atau biasa disebut Toyota Hachi-Roku.

Dalam perjalanan ceritanya, Takumi bertemu dengan berbagai karakter lain yang terlibat dalam dunia balap jalanan, termasuk tim balap lawan seperti Red Suns, NightKids, dan Emperor. Dia juga belajar lebih banyak tentang dunia balap dan meningkatkan keterampilan mengemudinya. Cerita ini menyoroti persaingan antara tim

balap, perkembangan karakter, dan perjalanan Takumi untuk menjadi pembalap yang lebih baik.

Salah satu aspek dalam anime Initial-D adalah fokusnya pada teknik Drift dalam balap mobil. Teknik Drift melibatkan kemampuan pengendara untuk mengontrol laju dan gerakan mobil yang mereka kendarai. Pada kompetisi Drift, kemampuan seorang drifter diuji di dalam lintasan. Drifting melibatkan seni teknik mengemudi dengan kecepatan tinggi dan ketepatan yang pas. Drifter harus berusaha membuat mobil mereka miring dan meluncur dengan kecepatan tinggi dari sisi ke sisi selama mungkin. Salah satu teknik Drifting yang umum digunakan adalah dengan membiarkan ban belakang tergelincir. Sebisanya mungkin, gesekan pada ban belakang harus menghasilkan alur yang lebih besar daripada ban depan.

Initial-D juga terkenal karena penggambaran yang realistis tentang mobil dan balap jalanan. Anime ini menampilkan mobil-mobil populer seperti Toyota AE86, Nissan Skyline GT-R34, Mazda RX-7, dan lainnya dengan detail desain dan kinerja yang akurat. Selain itu, anime ini menawarkan aksi balapan yang intens dan seru, didukung oleh animasi dinamis, efek visual yang memukau, dan musik yang energik. Hal ini membuat Initial-D menjadi salah satu anime populer dalam genre balap dan aksi.

Dengan cerita yang menarik dan representasi yang realistis tentang dunia balap mobil jalanan, Initial-D telah mendapatkan banyak penggemar di dalam dan luar Jepang. Anime ini tidak hanya menghibur, tetapi juga memberikan wawasan tentang budaya balap jalanan dan teknik mengemudi dalam konteks fiksi anime.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian yang relevan

Sebagai acuan dalam penyusunan penelitian, studi-studi sebelumnya tentang analisis budaya dalam anime telah dibahas oleh sebagian peneliti, sebagai contoh peneliti yang telah dilaksanakan dengan judul Mobil dalam serial manga Initial-D sebagai inspirasi penciptaan karya seni digital berbasis infografis oleh Suhail Dzikria Kautsar (2018), penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan kajian teori karya sastra menggunakan data elaborasi sintesis realisasi yang sumber datanya berasal dari manga Initial-D. Hasil dari penelitian meliputi proses produksi pengumpulan data sketsa dan visualisasi, karya yang dihasilkan berupa karya cetak berukuran A1 berjumlah 6 buah secara berseri, hasil karya dipamerkan agar masyarakat dapat mengapresiasi karya seni yang telah diciptakan.

Penelitian relevan lainnya yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan judul penggambaran proses penemuan identitas diri dari tokoh anime utama anime Initial-D oleh Bagas Lumban Hasya (2019), penelitian ini menggunakan metode yang sama seperti penelitian sebelumnya yaitu metode kualitatif hanya saja menggunakan kajian teori identitas diri dengan data menyimak keseluruhan episode yang sumber datanya berasal dari anime Initial-D. Hasil dari penelitian ini mengemukakan bahwa peneliti menemukan empat fase status identitas yaitu diffusion, moratorium, foreclosure dan road racer.

Representasi

Stuart Hall (2005) menyatakan bahwa representasi adalah kemampuan untuk menggambarkan atau membayangkan. Menggambarkan atau membayangkan anime melibatkan proses di mana seseorang menciptakan atau membentuk gambaran tentang anime dalam pikirannya. Dalam proses ini, imajinasi dan pengalaman sensorik

digunakan untuk menciptakan representasi yang dapat dirasakan secara visual, auditori, atau secara multisensori. Melalui penggambaran atau membayangkan ini, kita dapat merasakan pengalaman menonton anime, meskipun itu hanya terjadi dalam pikiran kita. Dalam proses ini, kita dapat merasakan antusiasme, ketegangan, kegembiraan, atau berbagai emosi lain yang mungkin muncul saat menonton anime tersebut.

Aktivitas

Anton M. Mulyono (2001) mengatakan bahwa aktivitas berarti kegiatan atau keaktifan. Segala hal yang dilakukan atau kegiatan yang terjadi, baik yang bersifat fisik maupun non-fisik, dapat dikategorikan sebagai aktivitas. Aktivitas merupakan segala bentuk kegiatan atau perbuatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok dalam suatu konteks tertentu. Aktivitas ini meliputi berbagai hal, mulai dari kegiatan fisik seperti berolahraga, bekerja, atau bermain, hingga kegiatan non-fisik seperti belajar, berpikir, atau mengambil keputusan.

Drift

Drift yang dinyatakan oleh Calvin Wan (2007) merupakan seni mengendarai mobil saat meluncur ke samping dengan posisi miring yang dikendalikan oleh seorang drifter. Hal itu dilakukan oleh drifter dengan sengaja untuk mendorong oversteer yang menyebabkan ban belakang kehilangan traksi dan menjaga mobil dalam kondisi meluncur ke samping melalui lintasan yang telah diatur. Sudut selip ban belakang melebihi sudut selip ban depan, menyebabkan ujung belakang kendaraan terdorong ke arah luar tikungan dengan sudut yang lebih besar daripada roda depan.

Aktivitas drift

Menurut Paul Morton (2006) drifting adalah olahraga mobil terbaru dan paling menarik sejak ditemukannya diferensial selip terbatas, serta mungkin merupakan perpaduan manusia dan mesin yang paling seru yang pernah ada. Dari jalur pegunungan yang berkelok-kelok hingga jalan industri yang sunyi di Jepang, olahraga yang unik ini telah menyebar ke Amerika. Drifting, atau yang disebut dorifuto di Jepang, menggabungkan elemen menarik dari berbagai bentuk balap mobil, memperkuatnya, dan menjadikannya fokus dari motorsport baru yang sangat menyenangkan.

Berbeda dengan balapan biasa, drifting tidak berkaitan dengan waktu cepat atau siapa yang pertama kali mencapai garis finis. Drifting adalah olahraga motor yang sangat subyektif, dinilai berdasarkan keterampilan, eksekusi, sudut, gaya, kecepatan, dan bahkan jumlah asap ban yang dihasilkan. Acara drifting berlangsung di lintasan jalan berkelok-kelok yang dapat diatur kapan saja, dengan menggunakan serangkaian kerucut sebagai penanda jalur dan beberapa penghalang beton untuk menjaga keseruan dan melindungi penonton.

Tidak ada pembagian berdasarkan kekuatan mesin, dan mobil yang digunakan dalam drifting dapat berupa coupe atau sedan dengan empat pintu. Meskipun mobil drift dapat dimodifikasi sesuai dengan kemauan drifter, dalam kompetisi, mobil tersebut harus didasarkan pada sasis produksi dan harus mempertahankan beberapa komponen mobil. Terdapat beberapa pedoman dasar yang membantu menjaga kesetaraan dan menjaga agar olahraga ini tetap terjangkau. Mobil-mobil drift kompetisi juga harus dilengkapi dengan peralatan keselamatan dasar, dan para drifter harus menggunakan helm dan pakaian mengemudi bersertifikat yang tahan api.

Lintasan drift

Menurut Paul Morton (2006 : 28-29) Lintasan yang digunakan untuk drift, dirancang khusus untuk mengakomodasi aksi para drifter dalam mengendalikan mobilnya. Lintasan drift biasanya biasanya memiliki panjang yang bervariasi, mulai dari beberapa ratus meter hingga kilometer. Beberapa lintasan drift yang panjang dapat mencakup putaran yang lebih panjang dengan beberapa tikungan tajam, sedangkan lintasan yang lebih pendek mempunyai tikungan yang lebih tajam.

Lintasan balap semuanya terdiri dari serangkaian lintasan lurus dan tikungan. Meskipun ada sejumlah kondisi yang membuat setiap lintasan berbeda (permukaan lintasan, gundukan, turunan, tepian, perubahan ketinggian, dll.), elemen dasar sebuah tikungan selalu sama. Setiap tikungan dimulai dengan pintu masuk (titik belok) dan diakhiri dengan pintu keluar, sedangkan puncaknya berada di antara keduanya. Puncak adalah titik di tikungan di mana drifter berada paling dekat dengan bagian dalam tikungan. Bagian dalam dan luar belokan dapat ditandai dengan apa saja, mulai dari kerucut hingga pagar pembatas. Pembalap akan mengalami segalanya, mulai dari tikungan jepit rambut yang sempit hingga tikungan besar, namun masing-masing memiliki titik masuk, puncak, dan keluar.

Terlepas dari apakah itu tikungan kiri atau kanan, drifter harus memilih garis, atau jalur, untuk melewati tikungan tersebut. Saat mencengkeram, drifter mencari garis yang ideal, atau cara tercepat melalui tikungan. Semua kondisi lintasan yang disebutkan di atas, ditambah jenis mobil, kondisi ban, dan bahkan gaya mengemudi, akan menentukan garis yang ideal. Garis ideal biasanya tidak ada hubungannya dengan bentuk belokan yang sebenarnya, selain bahwa tujuan drifter adalah menjaga mobil tetap berada di lintasan di antara penghalang atau penanda apa pun yang mendefinisikan belokan, dan mengemudi jalur yang menciptakan lengkungan seluas mungkin untuk meminimalkan belokan sebanyak mungkin.

Ada juga jalur yang mungkin merupakan jalur tercepat untuk melewati satu tikungan tertentu, tetapi mungkin tidak selalu menjadi bagian dari jalur tercepat di lintasan. Meskipun tikungan yang diberikan konstan, belokan masuk, puncak, dan keluar bisa di mana saja. Drifter harus menemukan momentum yang tepat, di mana drifter berbelok ke dalam untuk memaksimalkan waktu di lintasan lurus sebelumnya dan menyelesaikan sebagian besar tikungan di bagian pertama tikungan. Garis ini mendorong titik puncak lebih jauh ke dalam tikungan, tetapi karena menikung diselesaikan lebih awal di garis ini, pembalap dapat kembali menginjak pedal gas, dan dengan demikian dapat kembali mencapai kecepatan lebih cepat. Permukaan lintasan drift umumnya halus dan dapat licin untuk memfasilitasi meluncurnya mobil, biasanya lintasan drift diolah atau dilapisi dengan bahan khusus seperti minyak atau air untuk mengurangi gesekan ban dengan aspal dan meningkatkan kemampuan serta roda belakang mobil lebih mudah meluncur saat melakukan drift. Rintangan dalam lintasan drift memiliki tambahan seperti kerucut atau tumpukan ban yang ditempatkan disekitar tikungan. Beberapa lintasan drift dibangun dengan sistem pencahayaan yang baik, terutama jika ada kompetisi yang berlangsung pada malam hari.

Kondisi mobil drift

Menurut Paul Morton (2006 : 29-30) Seperti halnya seorang pembalap mobil yang harus mengetahui cara membaca atau memahami lintasan, drifter juga harus dapat memahami setiap aspek mobil, termasuk bagaimana setiap bagian memengaruhi

handling dan performa, bagaimana menyetel bagian-bagian tersebut untuk memengaruhi mobil, dan bagaimana mengendalikan mobil secara tepat dan konsisten. Perlu diketahui bahwa mobil dikendalikan dengan input pada roda kemudi, pedal rem, pedal gas, kemungkinan besar kenop pemindah gigi dan pedal kopling, serta rem darurat. Tetapi kebanyakan orang tidak sadar, atau setidaknya tidak sadar, bahwa setiap kontrol memiliki efek pada beberapa aspek lain dari keseimbangan dan pengendalian mobil. Setiap mengontrol mobil tidak hanya memiliki satu efek, tetapi dapat dimanipulasi dalam berbagai kombinasi untuk mencapai tingkat kontrol yang lebih besar daripada hanya menggunakan satu kontrol saja. Sebagai drifter, harus memberikan input kemudi untuk membantu memulai drift, mempertahankan drift, dan mengarahkan mobil ke arah yang tepat. Drifter harus mengontrol kopling dan pedal gas untuk memulai dan menyesuaikan putaran roda untuk mendapatkan sudut selip yang diinginkan, serta untuk membantu mengarahkan mobil. Rem darurat dapat digunakan untuk memulai drift bersama dengan input kemudi dan throttle yang tepat, sementara pedal rem tidak hanya dapat digunakan untuk mengurangi kecepatan, tetapi juga untuk membantu mengarahkan mobil dan menjaganya tetap seimbang.

Mobil yang digunakan untuk drift biasanya mendapatkan modifikasi tertentu untuk meningkatkan performa dan mengoptimalkan kemampuan drifting. Mobil drift pada umumnya menggunakan sistem penggerak roda belakang karena memberikan keleluasan yang lebih baik dalam mengendalikan mobil pada saat drifting dan juga sering kali mobil drift memiliki mesin yang gahar untuk memberikan tenaga yang cukup agar roda belakang dapat meluncur dengan mudah. Sistem pengereman juga butuh ditingkatkan untuk memberikan kontrol lebih baik saat melakukan drift, serta mobil drift juga mendapatkan pengurangan berat dengan menghilangkan komponen yang tidak perlu atau menggantinya dengan komponen yang lebih ringan seperti serat karbon dll.

Jenis Teknik Drift

Paul Morton (2006 : 22-24) menjelaskan bahwa sebagian besar pengemudi mobil balap dapat melakukan drift tanpa pelatihan drift yang ekstensif dan spesifik. Mengapa? Karena mereka memahami berbagai teknik mengemudi yang diperlukan untuk mengendalikan mobil secara tepat. Drifting ada di hampir semua bentuk balap mobil yang melibatkan tikungan, meskipun tidak selalu mudah dikenali. Saat menikung, pembalap mobil dapat "drift" untuk membantu membelokkan mobil mereka di tikungan sambil mempertahankan RPM mesin dan momentum. Drift sebenarnya lebih dikenal oleh para pembalap sebagai oversteer. Siapa pun yang membalap di tikungan harus memahami dan mengetahui cara memanfaatkan oversteer yang dikombinasikan dengan berbagai teknik mengemudi lainnya untuk mencapai waktu tempuh serendah mungkin. Ini adalah salah satu elemen yang memberikan mereka kendali penuh atas mobil mereka dan memungkinkan mereka mengemudikannya pada batas kendali tersebut untuk mencapai tujuan mereka. Pernyataan ini berlaku dalam kompetisi drifting, di mana oversteer yang ekstrem dan bukannya waktu yang sesingkat mungkin adalah tujuannya. Tetapi drift bukanlah cara tercepat untuk mengelilingi lintasan. Hal itu tergantung pada tingkat drifting dan lintasan itu sendiri. Dalam balap reli, misalnya, di mana mereka berlomba di atas tanah, salju, dan permukaan dengan traksi rendah lainnya, para drifter memanfaatkan keuntungan dari oversteer ekstrem untuk mempertahankan RPM mesin dan membawa kecepatan melalui tikungan yang seharusnya mereka harus melambat.

Dalam kasus seperti ini, drifting dapat menjadi cara tercepat dan tercepat di tikungan. Sedangkan untuk lintasan jalan aspal dengan traksi tinggi, tidak, tontonan drifting ekstrem seperti yang di lihat pada acara Formula D atau Grand Prix D1 bukanlah kompetisi siapa yang paling cepat.

Dalam drifting yang diuraikan dalam buku ini, sudut selip mobil melebihi kisaran ideal di mana sebuah mobil balap harus berlari untuk waktu yang paling rendah. Sudut selip adalah sudut antara arah gerak roda yang sebenarnya dengan arah yang dituju oleh roda tersebut. Inilah sebabnya mengapa drifting, atau oversteer, yang terjadi selama balap di lintasan jalan raya biasa tidak begitu terlihat seperti pada kompetisi drifting. Ketika sudut selip melebihi sekitar 10 derajat pada mobil berpengerak roda belakang, ban belakang akan tergelincir terlalu banyak, ujung belakang terlalu jauh, dan daya cengkram yang tersedia lebih sedikit dibandingkan dengan yang akan terjadi jika sudut selipnya dijaga antara 6 hingga 10 derajat. Hal ini membuat gaya drift menjadi lebih lambat saat melintasi tikungan, tetapi hal ini juga yang membuat gaya melayang ekshibisi begitu menarik untuk dilakukan dan ditonton.

Hanya karena sebuah mobil melebihi sudut selip yang ideal, bukan berarti mobil tersebut di luar kendali. Mobil hanya didorong lebih dekat lagi ke batas pengendaliannya, di mana hanya ada sedikit atau bahkan tidak ada ruang untuk kesalahan. Inilah yang membuat pengetahuan pengendalian mobil seorang pengemudi menjadi sangat penting. Pada akhirnya, jika Anda ingin melakukan oversteer, baik untuk grip maupun drift, harus mengetahui pengendalian mobil bukan hanya bagaimana melakukan drift atau oversteer saja, tetapi juga bagaimana cara memiliki kendali penuh atas mobil, apa pun situasi mengemudi yang muncul. Tidak hanya perlu memahami berbagai elemen dan teknik yang digunakan untuk mengendalikan mobil, tetapi juga harus mengenal dan memahami berbagai terminologi balap drift dan tontonan yang digunakan untuk mendeskripsikan pengendalian mobil, pengaturan mobil, dan lintasan. Karena harus dapat mengkomunikasikan secara akurat apa yang akan lakukan (atau apa yang ingin dilakukan), apa yang akan mobil lakukan (atau apa yang tidak dilakukan), dan di mana melakukannya di lintasan (atau mengapa melakukan drift di luar lintasan) kepada drifter lain, instruktur, mekanik, dan siapa pun yang terlibat. Dengan mengetahui terminologi yang tepat dan bagaimana hal tersebut berhubungan dengan tujuan akhir dalam memahami drift, dapat lebih memahami informasi dari orang lain, serta informasi yang di temukan pada buku yang ditulis oleh Paul Morton, di buku-buku lain tentang balap, di internet, dan di berbagai video drift. Macam-macam jenis teknik drift yang digunakan dalam kompetisi mulai dari Inertia Drift, Breaking Drift, Side Brake Drift, Akselerasi, Pengaturan Gas, Transmisi atau Perseneling, Sudut Slip, Cengkraman dan Mengontrol Kemudi

Anime

Aghnia (dalam Ihsan, 2016) mengungkapkan bahwa anime merupakan jenis animasi yang berasal dari Jepang, yang sering ditandai oleh penggunaan gambar-gambar berwarna cerah yang menampilkan karakter-karakter dalam berbagai latar dan cerita, yang ditujukan untuk berbagai jenis penonton.

Salah satu ciri khas yang membedakan anime adalah gaya gambar dan visualnya yang unik dan berbeda dengan animasi dari negara lain. Karakter anime seringkali memiliki mata yang besar dan ekspresif, rambut dengan gaya yang beragam, serta desain yang sangat mengesankan dan kreatif. Selain itu, anime juga sering memadukan elemen-

elemen budaya Jepang, mitologi, fantasi, ilmu pengetahuan, dan berbagai genre seperti aksi, petualangan, drama, romantis, komedi, horor dan masih banyak lagi.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, metode ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau obyek penelitian melalui aktivitas sosial, sikap dan persepsi orang secara individu atau kelompok. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan mimetik yang menurut Abrams (1981) pendekatan kajian sastra berfokus pada hubungan antara karya sastra dengan dunia luar karya itu sendiri. Pendekatan ini menganggap karya sastra sebagai cerminan atau imitasi dari realitas yang ada. Data penelitian ini berupa tangkapan layar yang sumber datanya berasal dari anime Initial-D. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis konten yang menurut Werner Krippendorff (2018) proses penelitian yang sistematis dan objektif untuk menganalisis pesan dalam konten dengan tujuan mengungkap makna yang terkandung di dalamnya. Dalam penelitian ini pengumpulan datanya meliputi.

1. Menonton anime secara menyeluruh atau memilih episode yang relevan dengan tujuan penelitian.
2. Data yang diperlukan berupa tangkapan layar dari anime yang sesuai dengan tujuan penelitian.
3. Menganalisis aktivitas drift yang terdapat pada dunia nyata dengan yang ada di anime Initial-D

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil pembahasan dari representasi aktivitas drift dalam anime Initial-D yang dapat dijelaskan sebagai berikut.

A. Lokasi Lintasan Drift

Lintasan drift dapat memiliki berbagai bentuk dan konfigurasi, mulai dari lintasan tertutup hingga lintasan jalan raya yang dikonversi menjadi lintasan drift. Lintasan drift biasanya dibangun khusus untuk kegiatan kompetisi drift saja tanpa ada kegiatan lain, seperti lintasan khusus drift di Indonesia yang terletak di Tangerang Banten, lintasan ini dibangun oleh salah satu pengusaha bekerja sama dengan profesional drifter Indonesia dengan tujuan untuk membantu dan meningkatkan kualitas para drifter yang ada di Indonesia, supaya para drifter nasional dapat bersaing dengan para drifter internasional dan dapat membawa nama Indonesia di kanca dunia.

Di Jepang sendiri yang merupakan asal mula dari drift memiliki lintasan yang dibangun untuk kompetisi kompetisi drift, salah satunya seperti lintasan Ebisu Cirkuit yang berada di prefektur Fukushima Jepang, lintasan ini sering kali menjadi tuan rumah dalam berbagai kompetisi internasional seperti Formula Drift dan D1GP. Ebisu Cirkuit memiliki konfigurasi lintasan yang terdiri dari beberapa tikungan yang berbeda, masing-masing dengan karakteristik unik.

Sedangkan Pada anime Initial-D, lokasi balapan menggunakan jalan raya yang tidak dikonversi menjadi area khusus untuk balap drift. Lintasan jalan tetap terbuka untuk kendaraan sehari-hari, namun saat balapan dimulai, para karakter menutup lintasan tersebut. Ini berarti mereka melakukan balapan secara ilegal. Meskipun

berbahaya, hal ini tidak menghalangi minat mereka terhadap drift, karena hanya dengan balapan ilegal, mereka dapat merasakan sensasi dan adrenalin tinggi. Beberapa karakter ingin menguji kemampuan mereka dengan mengemudi pada kecepatan tinggi dan melakukan manuver berbahaya.

B. Kondisi Mobil

Sebelum drifting, drifter perlu memperhatikan kondisi mobil yang akan digunakan. Jika mobil mengalami kerusakan pada mesin atau bagian eksterior, tidak dapat digunakan dalam balap drift. Untuk performa yang baik dan stabil, drifter biasanya memodifikasi mobil mereka, termasuk mesin, suspensi, dan komponen lainnya. Modifikasi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam balap drift dan bersaing dengan lawan. Salah satu aspek penting adalah ban mobil. Penggunaan ban biasa dapat menyebabkan kehilangan kontrol drifter saat meluncur dan kalah dalam balapan. Oleh karena itu, ban khusus untuk drift perlu digunakan. Ban ini memiliki karakteristik khusus yang mendukung aksi drifting dengan cengkraman yang lebih baik. Biasanya, ban drift menggunakan campuran karet yang lebih lunak untuk meningkatkan cengkraman pada lintasan.

Suspensi penting dalam balap drift karena memberikan stabilitas dan kontrol saat melakukannya. Suspensi sering dimodifikasi dengan pengaturan yang lebih kaku dan responsif. Differensial atau gardan adalah komponen krusial dalam mobil drift karena mengalirkan tenaga secara optimal ke roda belakang. Pemilihan gardan yang tepat membantu mencapai kontrol yang baik saat meluncur dan keluar dari tikungan. Modifikasi mesin juga penting dalam drift, seperti meningkatkan ukuran turbocharger, memperbaiki intake manifold, sistem knalpot yang lebih bebas, dan tune-up sesuai kebutuhan balap. Modifikasi ini bertujuan memberikan tenaga yang lebih besar dan responsif saat melakukan drift. Pemasangan roll cage (kerangka pengaman) memberikan perlindungan tambahan saat kecelakaan. Pengurangan bobot dilakukan dengan menghilangkan kursi belakang, mengganti kaca dengan akrilik, menggunakan serat karbon, dan menghilangkan beberapa interior yang tidak diperlukan saat drift. Komponen penting lainnya adalah rem. Sistem pengereman sering dimodifikasi untuk memberikan kemampuan pengereman lebih baik, seperti mengganti rem cakram yang lebih besar dan kaliper rem yang ditingkatkan sering kali dipasang untuk menangani panas yang dihasilkan oleh pengereman yang berulang-ulang pada saat drifting.

Dalam anime Initial-D yang ditunjukkan pada episode 4 hingga episode 5 memperlihatkan juga terdapat beberapa persiapan mobil sebelum melakukan balapan pada jalur pegunungan, seperti meningkatkan performa mesin supaya dapat menanjak jalur pegunungan yang curam, mengganti suspensi yang optimal dan yang paling penting adalah mengganti ban agar dapat cengkraman yang lebih baik pada saat balapan drift di jalur pegunungan. Beberapa mobil drift pada anime "Initial - D" mendapatkan peningkatan aerodinamika dengan menambah spoiler, diffuser, atau bodykit khusus. Memodifikasi aerodinamika ini membantu meningkatkan downforce (arah angin melewati mobil) dan stabilitas mobil pada saat meluncur. Hal ini sangat berpengaruh pada kecepatan mobil karena jika tidak memiliki aerodinamik yang memadai maka kesempatan untuk menang balapan akan menjadi sangat kecil dan mobil menjadi tidak stabil dan sering slip.

C. Jenis teknik drift

Dalam dunia nyata maupun di dalam anime Initial-D, terdapat beberapa jenis teknik drift yang digunakan pada saat balapan. Berikut adalah beberapa teknik drift yang digunakan dalam dunia nyata maupun dalam anime.

1. Inertia drift

Drift Inersia adalah teknik drifting dimana mobil meluncur ke samping dengan menggunakan kekuatan inersia yang dihasilkan oleh putaran ban belakang dan aplikasi tenaga yang kuat pada roda belakang. Teknik ini memberikan pemberian tenaga yang cukup besar pada roda belakang, sambil mempertahankan kecepatan melalui tikungan. Drift inersia bergantung pada momentum dan kecepatan mobil, dan keberhasilannya tergantung pada kemampuan drifter untuk mengendalikan sudut drift dan menjaga kendali. Teknik ini sering digunakan pada lintasan balap dengan tikungan yang tajam atau dalam situasi balap jalanan dimana drifter perlu mempertahankan kecepatan tinggi melalui tikungan yang sempit.

Seperti pada episode 1, yang menunjukkan Fujiwara Takumi seorang tokoh utama dalam anime ini, pertama kali memperlihatkan teknik ini ketika melewati Takahashi Keisuke yang sedang melakukan latihan untuk balapan di jalur pegunungan, saat itu keduanya melintas di jalur tersebut hanya dengan mengandalkan lampu dari mobil. Keisuke yang melihat kemampuan dari seorang drifter AE86 (drifternya seorang Fujiwara Takumi) membuat dia sangat terkejut bahwa menurut Keisuke ada orang lain yang lebih hebat kemampuan berkendaranya dari dia. Sejak kejadian Keisuke dilewati oleh AE86, dia tidak bisa berhenti memikirkan hal tersebut karena dia merasa bahwa harga diri dan citra yang dia bangun selama ini dijatuhkan oleh sebuah mobil pengantar tahu.

2. Breaking drift

Drift pengereman adalah teknik drifting di mana drifter menggunakan pengereman mobil untuk meluncur dengan sudut yang diinginkan sambil mempertahankan pengereman pada roda belakang dan mengontrol sudut drift saat memasuki tikungan. Mobil mendekati tikungan dengan kecepatan yang tepat dan mengidentifikasi sudut serta titik untuk memulai drift. Saat mendekati tikungan, pengereman kuat diterapkan untuk menyebabkan selip pada roda belakang dan menciptakan drift. Sambil menerapkan pengereman pada roda belakang, kemudi diputar ke arah berlawanan dengan sudut tikungan untuk menjaga mobil dalam sudut drift yang diinginkan. Selama drift, pengemudi menggunakan kontrol gas dengan hati-hati untuk menjaga kecepatan dan sudut drift yang diinginkan. Pemberian tenaga yang tepat pada roda melalui pedal gas membantu menjaga drift secara konsisten dan mengendalikan mobil dengan baik.

Pada episode 4 dan 6 anime Initial-D, karakter Takahashi Keisuke menggunakan Mazda Rx7 dan Fujiwara Takumi menggunakan Toyota Corolla AE86 Trueno. Kedua karakter ini menggunakan teknik drift sebagai bukti keterampilan mengemudi tinggi dan dedikasi mereka dalam latihan. Teknik ini membutuhkan pemahaman teori dan praktek yang terus-menerus. Mereka melakukan teknik ini di jalur pegunungan dengan minim pencahayaan, menunjukkan kefamiliaran mereka

dengan daerah tersebut dan kemampuan mereka untuk menyelesaikan balapan dengan aman. Terutama, Takumi yang merupakan tokoh utama dalam anime ini sangat mengenal jalur pegunungan yang terkenal dengan tikungan tajam dan jalan yang gelap, memberinya kesempatan besar untuk memenangkan balapan drift melawan Takahashi.

3. Side brake drift

Drift rem samping atau rem tangan adalah teknik drifting di mana drifter menggunakan rem tangan untuk memicu slip pada roda belakang dan menghasilkan sudut drift yang besar. Drifter membelokkan kemudi ke arah yang diinginkan dan menarik tuas rem tangan dengan tiba-tiba dan kuat, menyebabkan slip pada roda belakang dan mobil meluncur ke samping. Setelah mobil dalam posisi drift, pengemudi menggunakan kontrol gas dengan hati-hati untuk mempertahankan kecepatan dan sudut drift yang diinginkan. Pemberian tenaga yang tepat pada roda belakang melalui pedal gas membantu menjaga drift secara konsisten dan mengendalikan mobil. Persiapan yang diperlukan untuk menggunakan teknik ini adalah menggunakan mobil dengan penggerak roda belakang atau penggerak empat roda dengan penekanan pada roda belakang. Selain itu, pemilihan ban yang tepat dapat membantu mengurangi traksi dan memungkinkan roda belakang tergelincir dengan mudah.

Pada episode 11, Iketani Kouichirou menggunakan Nissan Skyline Gtr R32 untuk memperlihatkan teknik drifting ini. Teknik ini membutuhkan keterampilan mengemudi yang baik dan latihan yang cukup. Penting juga untuk mencari area yang aman dan mengikuti aturan keselamatan saat mempraktikkan teknik ini. Iketani menggunakan teknik ini dengan hati-hati dalam mengemudi untuk bisa bersaing dengan lawan dalam balapan. Setelah balapan atau mengakhiri penggunaan teknik ini, Iketani perlahan melepaskan rem dan memulihkan traksi pada roda belakang. Dia juga perlahan mengembalikan posisi kemudi ke posisi awal sebelum balapan. Setelah keluar dari balapan, Iketani langsung pergi meninggalkan lokasi untuk mempersiapkan diri untuk balapan drift berikutnya.

4. Akselerasi

Pada balapan drift, akselerasi merujuk pada proses meningkatkan kecepatan kendaraan sambil tetap mengendalikan dan melakukan drift secara terkendali. Ini melibatkan menjaga kecepatan yang tepat untuk mempertahankan momentum dan stabilitas kendaraan saat melakukan drift. Sebelum memulai drift, penting untuk memastikan mobil berada dalam posisi yang aman dan tepat. Drift biasanya dimulai dari tikungan yang memungkinkan kendaraan memasuki drift dengan sudut yang diinginkan. Pastikan jalan atau lintasan drift cukup lebar dan aman untuk melakukannya. Akselerasi drift dimulai dengan memasuki tikungan yang akan dilewati. Mendekati tikungan dengan kecepatan yang tepat sangat penting untuk mempertahankan momentum dan memungkinkan mobil meluncur dengan baik. Kecepatan terlalu rendah tidak akan memicu drift, sedangkan kecepatan terlalu tinggi dapat menyebabkan kehilangan kendali kendaraan.

Di dalam anime Initial-D akselerasi drift diperlihatkan pada episode 3, ketika Iketani sedang membawa mobilnya bersama Takumi dan salah satu temannya Takumi. Mereka sedang menuju tempat parkir yang biasanya dijadikan tempat kumpul para komunitas mobil, pada episode tersebut memperlihatkan bahwa

Iketani tidak mahir membawa mobil dengan kecepatan tinggi, alhasil Takumi yang sudah sangat menguasai jenis teknik drift menjadi sangat takut karena saat xx mengemudikan mobil Takumi seperti sedang menaiki sebuah roller coaster. Adegan tersebut mengandung pesan jika belum mahir dan belum memahami teknik untuk balapan drift apalagi mengemudi dengan kecepatan tinggi maka orang yang ikut didalam mobil menjadi ketakutan dan hal tersebut bisa sangat membahayakan pengguna jalan lainnya.

5. Pengaturan gas

Saat berakselerasi, penting untuk mengatur pedal gas dengan hati-hati agar mobil tidak melaju sembarangan dan membahayakan orang di sekitar. Dalam drift, teknik mengatur pedal gas menjadi kunci untuk menjaga kendaraan terkendali dan mencapai hasil drift yang sempurna. Tekan pedal gas dengan hati-hati dan perlahan-lahan saat melakukan drifting, menghindari tekanan yang terlalu keras atau tiba-tiba yang dapat menyebabkan roda belakang kehilangan traksi dengan cepat dan kehilangan kendali. Mulailah dengan tekanan gas yang lembut dan secara bertahap tingkatkan sesuai kebutuhan drift. Selama drifting, penting untuk memperhatikan traksi roda belakang untuk menilai sejauh mana mobil meluncur. Jika roda belakang kehilangan traksi atau meluncur terlalu lebar, pertimbangkan untuk mengurangi tekanan gas atau melepaskan sedikit gas untuk mengendalikan drift. Sebaliknya, jika traksi terlalu kuat dan kendaraan tidak meluncur dengan baik, mungkin perlu memberikan sedikit lebih banyak gas untuk menjaga drift tetap stabil.

Dalam anime Initial – D episode 19, karakter utama Fujiwara Takumi sedang berpartisipasi pada balapan drift melawan musuh yang mempunyai kemampuan diatas Takumi. Ketika balapan dimulai, Takumi melakukan burnout ban atau roda belakang berputar dengan traksi yang tinggi hingga ban mengeluarkan asap. Adegan ini menunjukkan keahlian Takumi dalam mengendalikan kendaraannya dan memberikan efek visual yang dramatis saat ban mobilnya mengeluarkan asap sebelum balapan drift dimulai.

6. Transmisi atau Perseneling

Perseneling merupakan sistem yang digunakan untuk mnegubah rasio perbandingan antara kecepatan putaran mesin dan kecepatan roda. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan kinerja kendaraan dalam berbagai kondisi berkendara, seperti akselerasi, kecepatan maksimum dan efisiensi bahan bakar. Perseneling dalam mobil memiliki perbedaan dengan mobil biasa, mobil drift biasanya memiliki rasio gigi yang lebih pendek untuk memberikan akselerasi yang lebih cepat dan responsif. Dengan gigi yang lebih pendek, putaran mesin dapat meningkat lebih cepat dan tenaga dapat segera disalurkan ke roda belakang, ini memungkinkan kendaraan untuk meluncur dengan lebih mudah dan terkendali.

Teknik ini seringkali diperlihatkan pada adegan drift di anime Initial–D. Mobil yang digunakan Fujiwara Takumi merupakan mobil standar dari bawaan pabrik, tetapi gearbox (kotak transmisi) sudah diganti oleh ayahnya Takumi. Ayah Takumi mengganti gearbox mobil yang digunakan sehari-hari oleh Tkumi, karena ayahnya mengetahui jika Takumi sering kali latihan dan balapan drift digunung. Maka

gearbox mobil diganti dengan ukuran yang lebih besar disebabkan untuk melewati jalur pegunungan membutuhkan tenaga yang lebih besar.

7. Sudut Selip

Pada kompetisi balapan drifting, terdapat ketentuan penilaian terhadap sudut slip dan gaya drift yang digunakan. Penilaian pada kompetisi drift seringkali mencakup penilaian terhadap sudut slip yang dihasilkan oleh peserta, sudut slip yang dihasilkan dapat memberikan indikasi tentang tingkat kendali, keahlian dan keterampilan mengemudi mereka. Peserta dinilai berdasarkan konsisten mereka dalam mempertahankan sudut slip yang diinginkan selama lintasan. Sudut yang ekstrim atau lebar juga dapat dinilai oleh para juri dan dapat mendapatkan nilai yang tinggi jika drifter dapat menjaga sudutnya selama mungkin.

Berbeda dengan yang ada di anime “Initial-D”, balapan drift yang dilakukan oleh para karakter ini tidak menggunakan aturan yang ketat. Mereka hanya menggunakan aturan “siapa yang cepat siapa yang menang”, yang berarti mereka balapan drift untuk mengetahui siapa yang tercepat dan dapat mencapai garis finish dengan aman. Maka tidak ada spesifikasi tentang sudut slip yang digunakan oleh para karakter ini pada saat balapan drift.

8. Cengkraman

Dalam drifting, cengkraman ban dengan aspal memiliki peran krusial. Cengkraman yang efektif antara ban dan jalan memungkinkan pengemudi untuk mengontrol dan memanipulasi kendaraannya dengan baik saat meluncur. Dalam balapan drift, teknik cengkraman menjadi faktor utama dalam menjaga traksi yang optimal dan mengendalikan mobil dengan baik saat meluncur. Sebelum memasuki lintasan, drifter sering melakukan pemanasan pada ban agar suhu operasionalnya meningkat dan cengkraman maksimal dapat tercapai. Selain itu, pengereman yang tepat juga berkontribusi pada cengkraman ban saat drifting. Drifter dapat menggunakan teknik kombinasi antara pengereman kaki dan tangan untuk mengendalikan slip sudut dan mencapai cengkraman yang diinginkan saat meluncur. Selama kompetisi, pengemudi dapat menyesuaikan tekanan udara dalam ban sesuai dengan kebutuhan balapan. Beberapa drifter memilih tekanan ban yang rendah untuk memaksimalkan area kontak ban dengan permukaan jalan dan meningkatkan cengkraman. Namun, dalam kompetisi, tekanan ban harus sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Pada anime menunjukkan para karakter Initial-D, mengganti bannya sebelum balapan drift. Ini memudahkan drifter untuk mendapatkan cengkraman ban dan permukaan jalan yang baik dan dapat mendapatkan traksi yang optimal agar kendali mobil tidak tergelincir.

9. Mengontrol Kemudi

Teknik ini penting dalam kompetisi drift karena berpengaruh signifikan. Teknik pengendalian kemudi merupakan faktor kunci dalam menciptakan drift yang sempurna. Terdapat beberapa cara untuk melakukan teknik ini dalam kompetisi drift, salah satunya adalah countersteering yang menjadi teknik utama dalam mengendalikan kemudi saat drifting. Drifter harus mengubah arah putaran kemudi ke arah yang berlawanan dengan arah meluncur kendaraan saat kendaraan mulai







meluncur. Misalnya, jika belakang mobil meluncur ke kanan, drifter harus memutar kemudi ke kiri untuk mempertahankan atau mengubah arah drift. Transisi juga merupakan aspek penting dalam drift, di mana terjadi perubahan arah drift secara cepat dan lancar. Ketika meluncur di antara tikungan atau berpindah dari satu sudut drift ke sudut lainnya, drifter harus mengendalikan kemudi dengan presisi dan kecepatan yang tepat untuk menjaga keseimbangan kendaraan.


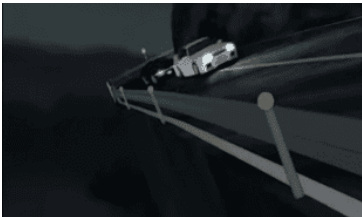


Karakter Fujiwara Takumi dikenal karena kemampuannya mengendalikan kemudi dengan presisi yang tinggi saat melakukan drift di lintasan gunung. Takumi dengan santai mengendalikan mobilnya saat melawan Takahashi, ini menunjukkan bahwa Takumi bukanlah seorang drifter pemula melainkan dengan latihan bertahun-tahun dari umur 7 tahun sudah dilatih oleh ayahnya untuk belajar mengemudi membuat seorang Fujiwara Takumi adalah drifter profesional.

Gambar dan Tabel

Table 1. Table Anime Initial-D

Anime	Deskripsi
	<p>EPISODE 1</p> <p>“The Ultimate Tofu Store Drift”</p> <p>Takumi Fujiwara adalah seorang siswa sekolah menengah atas berusia delapan belas tahun yang biasanya tampak menyendiri dan tidak tertarik pada banyak hal. Bersama dengan sahabatnya, Itsuki, mereka berdua bekerja di sebuah pom bensin. Mereka berteman dengan seorang pemuda bernama Iketani, pemimpin Akina Speedstars, sebuah tim balap lokal, dan manajer mereka, Yuichi. Suatu malam, Iketani mengajak mereka berdua mendaki Gunung Akina untuk merasakan kehidupan seorang pembalap jalanan. Namun tepat pada waktunya, RedSuns dari Gunung Akagi yang dipimpin oleh Takahashi bersaudara datang untuk menantang Speedstars dalam sebuah balapan. Yang tidak mereka ketahui adalah mobil tercepat di jalan menurun adalah mobil 86 dan itulah yang digunakan Takumi untuk mengantarkan tahu setiap pagi.</p>

Anime	Deskripsi
   	<p>EPISODE 4</p> <p>“Into The Battle!”</p> <p>Iketani dengan sabar menunggu Bunta muncul untuk mengemudikan mobil timnya melawan Keisuke Takahashi, tetapi yang mengejutkannya, Takumi muncul menggantikannya, dengan enggan. Hal ini membuat semua orang terkejut, karena hal yang tidak terduga akan terjadi.</p>
 	<p>EPISODE 6</p> <p>“A New Challenger”</p> <p>Sementara Ryosuke berlatih dengan FC-nya di lapangan Akina, sebuah kendaraan yang lebih mengancam muncul dari belakang. Sementara itu, Takumi ditanyai bagaimana dia mendapatkan keterampilan drifting yang luar biasa karena Iketani ingin melihat demonstrasi secara langsung.</p>

Anime	Deskripsi
 	
 	<p>EPISODE 14</p> <p>“Evolving Drift”</p> <p>Takumi tidak memiliki rencana untuk melarikan diri dari tantangan yang diprovokasi oleh Shingo. Ketika dia menemukan konsekuensi bunuh diri dari pertandingan lakban maut dengan tambahan mengemudi Shingo yang berbahaya, Takumi mungkin telah menambahkan terlalu banyak tekanan pada dirinya sendiri.</p>

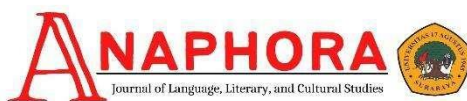


Figure 1 Anaphora Logo

KESIMPULAN

Drift hanya dapat dilakukan di lintasan atau sirkuit khusus atau jalan raya yang diubah menjadi lintasan. Persiapan lintasan membutuhkan waktu yang lama untuk menyesuaikan kondisi seperti aspal yang rusak atau kondisi cuaca yang tidak menentu. Pada cuaca panas, aspal yang panas dapat membuat ban mobil menjadi lengket dan menghambat aksi drifter. Namun, dalam anime Initial-D, lintasan drift berada di jalur pegunungan di prefektur Gunma dan Akita. Pilihan ini karena jalur pegunungan tersebut sepi dan jarang dilewati orang pada malam hari. Hal ini memberikan kebebasan kepada drifter untuk melakukan drift tanpa gangguan dari kepolisian.

Persiapan mobil drift juga sangat penting. Modifikasi mesin, eksterior mobil, dan persiapan mental drifter menjadi fokus utama dalam kompetisi. Modifikasi mesin mobil drift memerlukan waktu berbulan-bulan dan melibatkan banyak komponen untuk meningkatkan performa. Penting juga untuk memperhatikan aerodinamika mobil agar memberikan stabilitas dan mencegah tergelincir.

Teknik drift yang digunakan dalam dunia nyata dan anime Initial-D memiliki kesamaan dalam teori dan penerapannya. Drift dalam anime tersebut memberikan pengalaman mengemudi yang dramatis dan detail. Representasi drift dalam anime ini mirip dengan kegiatan drift di dunia nyata, seperti adanya lintasan dengan banyak tikungan dan panjang yang khusus digunakan untuk kompetisi. Namun, dalam anime, lintasan drift menggunakan jalan raya di pegunungan yang tidak diubah menjadi lintasan balap, sehingga drift dalam anime ini dapat dikategorikan sebagai balapan ilegal. Mobil dalam anime ini juga mengalami modifikasi seperti pada dunia nyata, termasuk mesin, ban, dan rem, untuk meningkatkan performa. Meskipun anime ini mengadaptasi dari dunia nyata, teknik drift yang digunakan tidak terlalu dijelaskan secara detail dalam representasinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Calvin Wan's. (2007). *Drifting Performance Handbook*. Motorbooks USA.
- Paul Morton. (2006). *How to Drift: The Art of Oversteer*. Brooklands Books AUS.
- Stuart Hall. (2005). *Representation Cultural Representations and Signifying Practices*. Penerbit SAGE Publication, New York.
- Kautsar, Suhail Dzikria. (2018). *Mobil dalam serial Manga Initial D sebagai inspirasi penciptaan karya seni digital berbasis infografis*. Diploma thesis, Universitas Negeri Malang.
- Bagas Lumban Hasya. (2019). *Penggambaran Proses Penemuan Identitas Diri Dari Tokoh Utama Anime Initial-D*. Skripsi thesis, Universitas Airlangga.
- Werner Krippendorff. (2018). *Content Analysis : An Introduction to Its Methodology*. Penerbit SAGE Publication, New York.
- Moh. Pabundu Tika. (2015). *Metode Penelitian Geografi*. Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- M.H. Abrams. (1981). *A Glossary of Literary Terms*. Cengage Learning, Amerika Serikat.