

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Social Media Affordances Theory

Teori Social Media Affordances dikembangkan oleh (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017) sebagai kerangka konseptual untuk memahami bagaimana fitur-fitur platform media sosial mempengaruhi perilaku komunikasi pengguna. Teori ini muncul sebagai respons terhadap inkonsistensi penggunaan konsep *affordances* dalam penelitian komunikasi dan teknologi, dengan tujuan memberikan kerangka kerja yang lebih jelas dan sistematis untuk menganalisis media sosial.

Dalam teori ini, *affordances* dipahami sebagai kemungkinan aksi yang muncul dari hubungan antara pengguna atau kelompok pengguna dengan fitur-fitur teknologi dari suatu platform, dalam konteks tertentu (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017). Berbeda dengan pendekatan teknologi deterministik yang melihat fitur teknologi sebagai penentu perilaku, teori *affordances* justru menekankan bahwa kemungkinan aksi muncul dari relasi dinamis antara pengguna dengan fitur teknologi dalam konteks tertentu. Lebih lanjut dijelaskan bahwa *affordances* bukanlah properti yang melekat pada suatu objek, dan juga bukan sekadar perseptual, melainkan terbentuk dalam relasi antara manusia dengan materialitas dari hal-hal yang mereka temui (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017).

Berdasarkan kerangka Treem dan Leonardi pada tahun 2013 yang kemudian dikembangkan oleh (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017), terdapat empat *affordances* fundamental dalam platform media sosial yaitu *visibility* atau visibilitas, *persistence* atau persistensi, *editability* atau kemampuan edit, dan *association* atau asosiasi.

Visibilitas adalah kemampuan membuat perilaku, pengetahuan, preferensi, dan komunikasi pengguna terlihat oleh orang lain yang sebelumnya tidak terlihat atau sulit diakses. (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017) menjelaskan bahwa visibilitas memungkinkan informasi yang sebelumnya tidak terlihat atau sulit dilihat menjadi terlihat oleh audiens yang lebih luas. Dalam konteks platform olahraga digital, visibilitas aktivitas fisik menciptakan kesadaran dan akuntabilitas sosial.

Persistensi adalah kemampuan komunikasi dan konten untuk tetap tersedia dan dapat diakses dalam bentuk yang sama setelah dipublikasikan. Menurut (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017), persistensi berarti bahwa ekspresi online secara otomatis direkam dan diarsipkan. Persistensi memungkinkan pengguna melacak progres historis dan membangun narasi personal dari waktu ke waktu.

Editability atau kemampuan edit adalah kemampuan untuk memodifikasi atau merevisi konten komunikasi sebelum dan sesudah dipublikasikan. (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017) menyatakan bahwa kemampuan edit memberikan pengguna kesempatan untuk menghabiskan waktu sebanyak yang mereka inginkan untuk menyusun dan menyusun ulang tindakan komunikatif sebelum membagikannya kepada orang lain. Fitur ini memungkinkan manajemen impresi dan presentasi diri yang lebih terkontrol.

Association atau asosiasi adalah kemampuan untuk membuat koneksi antara individu, antara konten, dan antara individu dengan konten. Treem dan Leonardi (2013) menjelaskan bahwa asosiasi memungkinkan orang untuk membangun koneksi antara diri mereka sendiri, antara diri mereka dengan konten, dan antara konten satu dengan lainnya yang menciptakan jaringan sosial dan jaringan pengetahuan.

Dalam konteks aplikasi Strava, keempat *affordances* ini beroperasi secara simultan untuk mempengaruhi partisipasi olahraga lari. Visibility atau visibilitas berarti aktivitas lari setiap anggota *Me Against Me* terlihat di *activity feed* komunitas, menciptakan kesadaran sosial dan pemantauan dari rekan.

Visibilitas ini menghasilkan perasaan takut ketinggalan dan motivasi untuk tidak tertinggal dari anggota komunitas lain. *Persistence* atau persistensi berarti seluruh riwayat aktivitas lari tersimpan permanen dan dapat diakses kapan saja, memungkinkan pengguna melihat progres jangka panjang. Persistensi data menciptakan bukti nyata dari konsistensi yang memperkuat motivasi intrinsik. *Editability* atau kemampuan edit berarti pengguna dapat mengedit *caption*, menambahkan foto, atau memodifikasi deskripsi aktivitas untuk mempresentasikan diri mereka dengan cara yang diinginkan. Kemampuan ini mendukung konstruksi identitas sebagai pelari yang berkomitmen dan disiplin. *Association* atau asosiasi berarti fitur *follow*, *clubs*, dan *challenges* memungkinkan anggota *Me Against Me* terhubung dengan pelari lain, bergabung dalam kelompok lari, dan berpartisipasi dalam tantangan bersama. Asosiasi ini menciptakan rasa kebersamaan dalam komunitas dan jaringan dukungan sosial.

2.1.2 Aplikasi Strava

Strava adalah situs kebugaran pintar yang menggabungkan teknologi pelacakan kebugaran dengan fitur sosial dan memungkinkan orang untuk melacak, menganalisis, dan berbagi latihan mereka. Strava didirikan pada tahun 2009 oleh Michael Horvath dan Mark Gainey, awalnya sebagai aplikasi khusus untuk pesepeda, namun kini telah bertransformasi menjadi platform multi-olahraga yang menawarkan fitur pelacakan untuk lebih dari 30 jenis olahraga di seluruh dunia (Business of Apps, 2024). Pada tahun 2025, Strava memiliki lebih dari 180 juta pengguna aktif di lebih dari 185 negara, sehingga menjadi salah satu jaringan sosial terbesar untuk atlet di seluruh dunia (Strava Year In Sport, 2025). Karena pembatasan sosial dan penutupan gym selama pandemi COVID-19 mendorong orang untuk beralih ke aktivitas olahraga luar ruangan, Strava mengalami pertumbuhan pesat, mencapai peningkatan aktivitas mingguan sebesar 38% dari tahun ke tahun 2021 (Sacra, 2023).

Strava menggunakan teknologi *Global Positioning System (GPS)* untuk melacak berbagai metrik kinerja secara terus-menerus, seperti jarak, kecepatan, elevasi, dan detak jantung pengguna. Selain itu, platform ini terhubung dengan berbagai perangkat *wearable*, termasuk *Garmin*, *Apple Watch*, *Fitbit*, dan *Polar*, memastikan

sinkronisasi data otomatis di antara perangkat-perangkat ini (Business of Apps, 2024), memungkinkan pengguna untuk dengan mulus mengalirkan pengalaman mereka dari pelacakan hingga analisis data. Menurut laporan Sacra (2023), pada tahun 2023 Strava mengakuisisi *Fatmap*, sebuah platform pemetaan 3D skala halus yang membawa visualisasi rute ke tingkat berikutnya dan menawarkan detail topografi yang lebih komprehensif bagi pengguna yang ingin merencanakan rute secara lebih rinci. Ini menampilkan banyak fitur sosial dan gamifikasi yang membedakannya dari aplikasi pelacakan kebugaran tradisional. Elemen *kudos* sederhana mereka memungkinkan pengguna untuk merespons secara positif tindakan satu sama lain secara instan (Franken, Bekhuis, & Tolsma, 2023) sehingga membuat sistem penghargaan sosial menjadi sederhana namun efektif. Dengan segmennya, pengguna dapat bersaing di bagian-bagian sepanjang rute dengan papan peringkat (menampilkan peringkat berdasarkan waktu tercepat), yang memberi pengguna kesempatan untuk mendapatkan gelar KOM/QOM (Russell, Potts, & Nelson, 2023). Ada juga fitur klub untuk membentuk kelompok berdasarkan minat, lokasi, atau afiliasi untuk berbagi informasi tentang rute, merencanakan kegiatan kelompok, dan membangun koneksi jangka panjang (Strava Press, 2024). Selain itu, komponen gamifikasi Strava adalah berbagai tantangan dan lencana, untuk mencoba memotivasi pengguna dalam mencapai target kebugaran mereka (Hamari & Koivisto, 2015).

Strava dimodelkan setelah umpan aktivitas media sosial yang dimiliki pengguna dalam aplikasi, memungkinkan untuk memeriksa, mengomentari, dan menghargai aktivitas teman. Menurut Franken, Bekhuis & Tolsma (2023), *kudos* sebagai interaksi sosial sangat mempengaruhi perilaku kinerja, sehingga pelari yang menerima kudos pada aktivitas cenderung berlari lebih sering. Penelitian juga mengungkapkan bahwa perilaku berlari di antara anggota klub yang saling memberikan *kudos* cenderung menjadi lebih terkait erat seiring berjalannya waktu, menunjukkan pengaruh sosial yang signifikan pada platform. Laporan Strava Year in Sport 2024 menemukan tingkat interaksi yang jauh lebih tinggi dengan aktivitas kelompok daripada dengan aktivitas solo ketika semuanya bersama-sama (4 orang atau lebih) menerima tingkat umpan balik positif hingga 95% (ElectroiQ, 2024).

Aspek sosial Strava dapat menciptakan solidaritas dan akuntabilitas kelompok di antara komunitas, berbagi narasi peserta melalui foto, keterangan, dan tag lokasi.

(Russell, Potts, & Nelson, 2023), melakukan studi di antara pelari klub perguruan tinggi, menemukan bahwa meskipun Strava memiliki dampak psikososial berdasarkan penggunaannya, mereka dapat diorganisir menjadi tiga tema utama yaitu: presentasi diri, tekanan sosial, dan motivasi. Strava bekerja dengan baik untuk menghubungkan pelari dan mempromosikan motivasi tetapi ada risiko tekanan sosial, serta kecemasan kinerja semua masalah dampak mental negatif pada pengguna. Strava mendorong motivasi internal dengan memvisualisasikan kemajuan pribadi dan membangun komunitas. Dengan analisis kinerja yang terperinci, seperti grafik elevasi, zona kecepatan, dan perbandingan dengan kinerja sebelumnya, ini memungkinkan pengguna untuk secara objektif mengamati kinerja mereka, (Business of Apps, 2024). Dengan berbagai tantangan yang didukung oleh merek olahraga populer setiap bulan, tantangan tersebut mempromosikan pendekatan yang lebih metodis untuk pelatihan dengan beberapa tujuan penetapan waktu dan jarak (Strava Press, 2024).

Sistem apresiasi seperti *kudos* dan fitur klub di Strava membantu pengguna mempraktikkan akuntabilitas sosial serta merasa lebih terhubung dengan tujuan mereka. Menurut laporan Strava Year in Sport: Trend Report 2025, koneksi sosial menjadi motivator utama berolahraga bersama orang lain, dengan run clubs menjadi '*new social hub*' untuk membangun komunitas dan ketahanan emosional. Platform ini mempromosikan gaya hidup aktif dan keterlibatan jangka panjang melalui 'komunitas atlet terbesar di dunia', di mana aktivitas kelompok mendapatkan engagement lebih tinggi dan mendorong partisipasi berkelanjutan (Strava, 2025).

Strava menyediakan sejumlah keuntungan; namun, platform ini memiliki beberapa tantangan dan masalah yang harus kita tangani. Yang pertama berkaitan dengan privasi dan keamanan data. Karena data lokasi *GPS* tertanam dalam setiap aktivitas, mereka dapat mengungkapkan perilaku perjalanan dan rutinitas harian pengguna, menyebabkan risiko pelanggaran privasi dan keamanan pribadi (Russell, Potts, & Nelson, 2023). Pada tahun 2018, Strava secara kontroversial mengungkapkan lokasi pangkalan militer rahasia di beberapa negara melalui fitur peta panas, mendorong perusahaan untuk meningkatkan perlindungan privasi pengguna (Outside Online, 2019).

Dan kedua, ada juga tekanan sosial untuk membandingkan diri Anda dengan orang lain di papan peringkat dan merasa tidak memadai atau terlalu berlatih karenanya. Russell, Potts, & Nelson, (2023) telah mengungkapkan bahwa beberapa pelari terdorong untuk selalu mempublikasikan pekerjaan mereka dan terkadang menyembunyikan yang tidak menguntungkan (misalnya, detak jantung tinggi selama lari lambat), untuk citra yang tidak mereka sukai di platform. Studi yang sama juga menemukan bahwa paparan terus-menerus terhadap kesuksesan orang lain mengarah pada ekspektasi yang tidak realistis dan dapat mengganggu rasio pelatihan-pemulihan.

Ketiga, basis pengguna Strava memiliki bias demografis. Platform ini terutama digunakan oleh pria yang melek teknologi dan juga atlet menengah hingga elit, serta pengguna perkotaan (Antoro & Putro, 2024). Antoro dan Putro (2024) melakukan studi tentang profil pelari di Indonesia juga, yang mengonfirmasi bahwa peserta lari tetap didominasi oleh laki-laki dan individu di bawah usia 40 tahun, peserta perempuan terus menempati pertimbangan khusus. Ini menunjukkan bahwa meskipun Strava mungkin dapat memperluas jangkauan (yaitu, menjangkau lebih banyak pengguna), aksesibilitas dan inklusivitasnya tetap menjadi hambatan terutama dalam menjangkau perempuan dan kelompok usia yang lebih tua serta komunitas pedesaan yang mungkin tidak memiliki akses siap ke teknologi dan infrastruktur olahraga.

Keempat, model bisnis *premium* Strava meninggalkan kesenjangan fitur antara pengguna gratis dan pengguna *premium*. Ada beberapa fitur analitik lanjutan, termasuk metrik beban pelatihan, kebugaran dan kesegaran, papan peringkat segmen tambahan dan tampilan penuh, yang hanya dapat diakses oleh pengguna berbayar (Sacra, 2023). Ini adalah model bisnis yang beralasan baik dan akan layak untuk kita adaptasi tetapi dalam situasi yang tidak menguntungkan akan menyebabkan kurangnya kesempatan yang setara bagi pengguna dan nilai yang lebih rendah dari komunitas yang inklusif.

Dengan mempertimbangkan kekhawatiran ini, Strava tidak diragukan lagi adalah pemain kebugaran digital utama yang secara teratur tumbuh dan semakin populer. Ini adalah perpaduan cerdas yang memungkinkan pengguna melacak kemajuan mereka sendiri dan berinteraksi dengan teman - senjata ampuh tidak hanya dalam pelacakan kinerja pribadi, tetapi dalam pembangunan dan pemeliharaan komunitas olahraga (dan jaringan) di era digital.

2.1.3 Komunitas Olahraga Lari

Komunitas lari adalah kelompok dengan minat dan semangat yang sama dalam berlari, baik itu melibatkan aktivitas rekreasi, kompetisi, atau peningkatan kesehatan, bersama-sama, di bawah kerangka minat bersama, dalam mengejar kesehatan fisik dan kesejahteraan mental yang optimal. Anggota komunitas ini bersatu melalui pembentukan identitas yang didasarkan pada hubungan sosial dan dibangun melalui ikatan yang diterima dan didukung. Menurut Teori Identitas Sosial yang dikemukakan oleh Haslam et al. (2018), proses identifikasi sosial dapat memperkuat kohesi kelompok dan oleh karena itu dapat memotivasi peserta untuk berpartisipasi dalam budaya lari saat mereka menginternalisasi norma kolektif. Penelitian mengungkapkan bahwa identifikasi dengan kelompok memprediksi hasil kesehatan yang baik; rasa "kami" mendefinisikan rasa "saya." Ini pada gilirannya penting untuk membentuk identitas dan perilaku lari Benjanefitness (Evans et al., 2019).

Identitas sosial dalam komunitas memberikan anggota akses ke sumber daya psikologis yang sangat penting: dukungan sosial, pembentukan makna dan tujuan, dan pengendalian diri yang mendukung kesejahteraan mental dan fisik PubMed Central (Fong et al., 2021). Pendekatan Communities of Practice menekankan pembelajaran bersama sebagai lingkaran pembelajaran dan menumbuhkan anggota dalam konteks spesifik aktivitas mereka sendiri. Komunitas: Ada tiga karakteristik dari komunitas praktik.

- Domain anggota memiliki domain minat, kompetensi, dan komitmen bersama, yang membedakan mereka dari yang lain,
- Komunitas anggota mengejar minat ini melalui kegiatan bersama, diskusi, pemecahan masalah, berbagi informasi, dan membangun hubungan, dan
- Praktik anggota adalah praktisi sejati dalam domain minat ini dan mengembangkan serangkaian sumber daya dan ide kolektif yang mereka bagikan dan bawa kembali ke praktik *Columbus College*. Sebagai bagian dari komunitas lari, praktik bersama ini mencakup pertemuan pelatihan rutin, bertukar pengalaman, teknik pelatihan, dan inspirasi di antara anggota.

Ada banyak cara untuk mengkategorikan komunitas lari Struktur Organisasi-
Untuk Mengatur:

- Formal: Keanggotaan bersifat formal: Mereka memiliki pertemuan pelatihan rutin (pelatihan), sistem pendaftaran resmi, dan hierarki organisasi dengan staf administrasi dan koordinator.
- Informal: Organisasi Informal di mana struktur yang cair adalah norma, tetapi anggota memiliki asosiasi terbuka dan program yang longgar atau tidak ada keanggotaan formal, tidak memiliki proses yang ditetapkan atau kebutuhan struktur formal dan penggunaan prosedur.

Berdasarkan Orientasi Tujuan:

- Rekreasi: Berfokus pada kesenangan, sosialisasi, pengurangan stres, dan menjadikan lari sebagai aktivitas rekreasi tanpa target kinerja spesifik.
- Kompetitif: Berorientasi pada tujuan kinerja, berorientasi pada tujuan dengan fokus pada peningkatan jadwal waktu, persiapan balapan dan kompetisi lokal dan nasional.
- Hibrida: Cocok pada berbagai tingkat untuk semua peserta tanpa prasangka atau bias.

Berdasarkan platform interaksi:

- **Komunitas Virtual:** Menggunakan teknologi digital seperti Strava, Nike Run Club, dan platform media sosial untuk berbagi informasi, data tentang pelatihan setiap atlet dari jarak jauh, serta menawarkan beberapa motivasi kepada anggota yang tinggal jauh. Penelitian menggunakan data longitudinal dari Strava menunjukkan bahwa individu yang mendapatkan "kudos" (sejenis apresiasi digital) semakin banyak berlari, dan pelari cenderung menyesuaikan perilaku lari mereka dengan "teman kudos" mereka (mereka yang diberi kudos) ScienceDirect (Franken & Wijnhoven, 2022). Menurut data global Strava 2024, aktivitas kelompok meningkat secara global sebesar 59% pada tahun 2024, dengan tingkat partisipasi global sebesar 59% untuk klub lari dan 18% jumlah lari kelompok global dengan lebih dari 10 orang. Hasil ini menunjukkan bahwa 'membangun koneksi sosial' adalah yang membantu orang berolahraga dan semakin memotivasi mereka untuk berpartisipasi bersama, dengan 'membangun

koneksi sosial' menjadi alasan utama orang keluar dan berolahraga. Mereka sekarang 4x lebih mungkin ingin bertemu teman baru dalam pertemuan berbasis kelompok kebugaran daripada di bar, menurut data ini dari Strava.

- **Komunitas Hibrida (*Online-Offline*):** menggabungkan komunikasi online dan pertemuan rutin di lokasi fisik menggunakan platform digital untuk mengoordinasikan, berkorespondensi dan melacak latihan orang lain, dan menggunakan sumber daya online untuk mempertahankan pertemuan fisik rutin untuk pelatihan bersama dan bersosialisasi. Model hibrida ini telah mendapatkan daya tarik di dunia pasca-pandemi COVID-19, karena memberikan fleksibilitas dan memperluas komunitas.
- **Komunitas *Non-Virtual* (*Tradisional*):** Berdasarkan pertemuan tatap muka reguler yang diketahui bahwa kehadiran sangat mudah bagi mereka untuk bertemu secara langsung. BMC Public Health melaporkan (Quirk et al., 2021) bahwa sekelompok 2.318.135 peserta parkrun di Inggris menyelesaikan survei cross-sectional tentang pengalaman mereka dalam komunitas perkotaan, menentukan bahwa lingkungan yang mendukung, suasana positif, dan rasa memiliki adalah faktor utama di balik partisipasi berkelanjutan dalam parkrun. Selama periode penelitian enam bulan, parkrun mengembangkan rasio BCA-R yang berkisar dari 16,7 hingga 98,5 banding 1, rasio manfaat-biaya adalah 2,8 hingga 16,7 kali lebih tinggi daripada intervensi aktivitas fisik berbasis populasi PLOS (Haake et al., 2024).

Indonesia memiliki ekosistem komunitas lari yang berkembang saat ini di sebagian besar negara. Jakarta International Marathon sekarang menjadi salah satu acara lari paling populer di Indonesia, karena membawa negara ini ke pusatnya, menghadirkan kategori dari maraton penuh, setengah maraton, lomba 10km, dan 5km (Indo Buddies, 2024). Kegiatan regional lainnya yang juga menunjukkan pertumbuhan budaya lari adalah Bandung dengan acara Pocari Sweat Run yang telah berjalan selama 11 tahun, Surakarta dengan Mangkunegaran Run, dan Makassar dengan acara Makassar Half Marathon yang diperkenalkan pada tahun 2022.

Selama periode dari 2008 hingga 2018, jumlah pelari di acara maraton *global* meningkat hingga 49,43%, dengan peningkatan dramatis sebesar 262,89% di Asia menurut RunRepeat (Andersen, 2019). Fenomena "demam maraton" di China

mencapai puncaknya pada April 2024, yang menyaksikan lebih dari 50 maraton, hampir 500.000 pelari memulai pada hari yang sama seperti yang dilaporkan oleh Global Times, dan meningkatnya popularitas lari di kawasan Asia.

Sebagai salah satu kota terbesar di Jawa Timur, Kota Malang memiliki ekosistem komunitas lari yang dinamis dan bersemangat. Ngalam Heritage Run 2024, acara tahunan ketiga dari Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata (Disporapar) Kota Malang, juga sukses, dengan 1.100 pelari (dari lomba lintasan lokal, nasional, dan internasional) melewati situs dengan jarak lari 10 km di kawasan warisan Kota Malang Portal, Kota Malang (Pemerintah Kota Malang, 2024).

Acara SIWO PWI (Seksi Wartawan Olahraga - Persatuan Wartawan Indonesia) Malang Night Run 2024 diadakan untuk memenuhi permintaan tinggi dari komunitas lari di Malang dan sekitarnya dengan hampir 85 persen tiket terjual dalam acara tersebut, serta dari wilayah yang lebih luas di luar Malang Raya mulai dari Sidoarjo, Surabaya, Purwakarta, hingga Bali dan Sumatra Malang Pariwara (Malang Pariwara, 2024). Acara ini mengusung konsep Sport Tourism yang sesuai dengan visi KONI Kota Malang dalam memanfaatkan Sport City.

Komunitas lari di Kota Malang sangat beragam, dengan komunitas besar seperti Me Against Me, komunitas dengan lebih dari 5.000 pengikut di Instagram dan termasuk dalam Komunitas Indo Runners, serta komunitas yang lebih kecil seperti Malang Trail Runners, yang berorientasi pada lari lintas alam di daerah pegunungan sekitar Malang. Sesi lari rutin seperti Malang 10K, Emba Run Malang, The Malang Marathon dan banyak acara lari lainnya menunjukkan tingkat keterlibatan dan antusiasme yang tinggi dari komunitas Malang dalam olahraga lari.

Peran dukungan sosial dalam inisiasi dan kelanjutan keterlibatan dalam olahraga semakin diakui, serta bagaimana lingkungan yang mendukung, lingkungan positif, dan identitas kebersamaan adalah kunci untuk partisipasi jangka panjang, dari mereka yang sebelumnya tidak aktif PubMed Central. Penguatan positif, akuntabilitas sosial, dan dorongan kolektif memberikan sistem keamanan yang dapat dimanfaatkan anggota untuk berlatih secara konsisten dalam komunitas. Dukungan sosial dalam komunitas hibrida yang memanfaatkan platform digital seperti Strava meluas ke

anggota di luar pertemuan tatap muka ke kontak virtual seperti komentar, kudos, dan berbagi pencapaian

Mengidentifikasi sebagai bagian dari komunitas maka komunitas akan membimbing untuk menemukan norma perilaku, tujuan, dan budaya mereka yang sangat sesuai dengan teori identitas sosial di mana individu lebih mungkin terlibat untuk membantu komunitas karena berkontribusi terhadap Benjanefitness. Identitas pelari atau menjadi bagian dari komunitas membentuk bagian dari konsep diri seseorang, yang membangun komitmen dan partisipasi berkelanjutan. Acara berbasis komunitas lokal seperti pelatihan bersama antar orang, acara bersama, dan hal-hal lain menciptakan identitas komunitas yang unik dan kuat (Sebastian et al., 2022).

Dalam komunitas praktik, pembelajaran dan pengetahuan yang dibagikan terjadi melalui kolaborasi dalam praktik bersama di mana peserta memiliki kosakata kata dan alat yang sama, bersama dengan cerita, simbol, dan sumber daya lain yang memberikan anggota komunitas 'pengalaman identitas dalam praktik sebagai cara berada di dunia' ResearchGate. Anggota komunitas lari berbagi teknik lari mereka, program pelatihan, metode manajemen cedera, trik nutrisi, tips kesiapan lomba dan banyak lagi. Platform digital memungkinkan dokumentasi dan penerjemahan pengetahuan ini secara berkelanjutan.

Studi prospektif memberikan bukti bahwa keterlibatan dalam komunitas lari mengarah pada peningkatan kebugaran, indeks massa tubuh, tingkat aktivitas fisik, suasana hati, dan kesejahteraan pribadi PubMed (Stevinson et al., 2022). *World Health Organization (WHO)* dalam Rencana Aksi Global tentang Aktivitas Fisik menganjurkan bahwa negara-negara harus mengembangkan program partisipasi massal dan partisipatif untuk kegiatan publik reguler sehingga mereka yang berpartisipasi dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang mudah diakses dan murah PLOS, komunitas lari adalah salah satu contoh rekomendasi ini yang dapat diimplementasikan dengan sukses.

Berdasarkan survei terhadap 391 orang dewasa, motivasi otonom memprediksi efikasi diri yang baik pada saat yang sama ketika amotivasi memprediksi kesiapan yang buruk untuk berubah terkait olahraga PubMed Central (De La Cruz et al., 2021). Terkait

dengan tim lari, motivasi intrinsik mencakup kesenangan dari berlari itu sendiri, kebanggaan dalam meningkatkan kemampuan atau mencapai tujuan pribadi. Pengakuan sosial dari komunitas, rencana atau pencapaian dalam aplikasi, dan hadiah dengan menghadiri acara juga merupakan motivator ekstrinsik.

Efikasi diri adalah konstruksi psikologis di mana seseorang mempertimbangkan kemampuan yang dirasakan untuk belajar atau melakukan tindakan pada tingkat tertentu (Schunk & DiBenedetto, 2020). Efikasi diri dalam komunitas lari meningkat dengan lebih banyak dukungan sosial dan dukungan dari teman, umpan balik positif dari sesama anggota, dan pencapaian progresif yang terlihat pada aplikasi untuk mencatat kemajuan seperti Strava. Ada bukti bahwa ketika rasa "kami" membentuk rasa "saya", kelompok tersebut memodifikasi identitas dan perilaku lari di Benjanefitness (Evans, M. B., McLaren, C., Budziszewski, R., & Gilchrist, J. (2019). Peran identitas sebagai "pelari" dalam identitas diri juga dapat meningkatkan usaha, keterlibatan, dan ketahanan terhadap tantangan aktivitas. Komunitas memperkuat identitas tersebut melalui ritual kolektif, simbol (seperti jersey komunitas), dan cerita.

Generasi Z, sebagai penduduk asli digital yang mahir teknologi dan media sosial, membuat adopsi aplikasi seperti Strava terasa lebih alami. Menurut laporan Strava Year in Sport: Trend Report 2025, Generasi Z semakin memprioritaskan koneksi sosial dan partisipasi race/event sebagai motivasi utama berolahraga, dengan run clubs menjadi 'new social hub' untuk menemukan teman dan motivasi (Strava, 2025).

Penyediaan rute yang aman, nyaman, dan mudah diakses adalah aspek yang sangat penting yang berkontribusi pada partisipasi. Tahun lalu, Jakarta membangun 214,64 km trotoar dan 301,71 km jalur sepeda. Namun untuk menghindari jaringan yang terputus dan pemborosan sumber daya, pemerintah seharusnya memiliki rencana tunggal untuk menciptakan jaringan pejalan kaki dan sepeda di seluruh Jakarta dikutip dari data Institute for Transportation and Development Policy (ITDP Indonesia, 2024)

Di Kota Malang, kegiatan lari lebih kondusif karena infrastrukturnya: topografi bervariasi; udara sejuk dan segar; dan ruang publik seperti Alun-Alun Tugu, Hari Bebas Kendaraan di berbagai jalan utama dan rute warisan yang populer untuk latihan lari. Namun studi di Jakarta menemukan bahwa jalur harus dilindungi atau

dipisahkan oleh publik karena hal terakhir yang diinginkan dari penggunaan, dan jalan yang buruk, pengemudi berat serta kecepatan kendaraan yang tinggi dan pemeliharaan yang buruk adalah masalah utama bagi lembaga transportasi (ITDP, 2023); sentimen ini akan cocok dengan kota-kota Indonesia seperti Malang.

Dukungan sosial adalah faktor penting dalam permulaan dan pemeliharaan olahraga. Untuk dukungan sosial berbasis platform digital, dukungan sosial yang kuat dapat berupa komunikasi virtual yang teratur, waktu respons untuk latihan bersama, dan koordinasi pelatihan bersama. Komunitas adalah rasa tanggung jawab yang pada gilirannya membuat lebih banyak pengikut berkomitmen untuk mematuhi di masa depan. "Aktivitas fisik hijau" di hutan atau di alam lainnya, secara positif terkait dengan kesehatan dan kesejahteraan dibandingkan dengan berolahraga di dalam ruangan atau di gedung. Kota Malang, kota dengan cuaca yang relatif sejuk, medan yang beragam, dikombinasikan dengan peluang hijau seperti Coban Rondo, area Batu, dan jalur warisan, adalah basis yang cocok untuk berlari. Tingkat ketidakaktifan fisik yang berlebihan di kalangan anak-anak di Indonesia adalah tantangan, terutama karena ada eksploitasi berlebihan terhadap ruang fisik dan bentuk aktivitas fisik lainnya dalam ekonomi, menurut PubMed Central. Untuk tinjauan sekunder dari Survei Kesehatan Berbasis Sekolah Global di Indonesia oleh Yusuf, Rachmawati, Sulistyowati, (2021) diperoleh bahwa prevalensi aktivitas fisik anak perempuan menurun dari 22,9% (2007) menjadi 15,4% (2015) dan untuk anak laki-laki dari 26% (2007) menjadi 17,6% (2015), mungkin terkait dengan berkurangnya waktu paparan ke sekolah dari 7 jam pada 2007 menjadi 8-10 jam pada 2015 PubMed Central.

Karakteristik dari kelompok komunitas yang sukses adalah dukungan sosial yang kuat, inklusivitas di semua usia dan tingkat, rasa kebersamaan, suasana positif, dan aksesibilitas tanpa biaya PubMed. Namun, banyak komunitas belum sepenuhnya ramah terhadap disabilitas, lansia, atau pemula kebugaran. Memiliki hambatan masuk yang tinggi dapat menjadi penghalang bagi keragaman dan pertumbuhan komunitas.

Sementara penelitian telah menunjukkan bahwa atlet tertentu membandingkan diri mereka dengan pelari lain sebagai motivasi dan inspirasi, banyak yang mengalami pengalaman negatif pelari berbicara tentang teman yang mengalami cedera dan harus menjauh dari Strava, karena mereka merasa sedih dan cemas ketika mereka tidak bisa

berlari Substack. Dan ini dapat mendorong pengguna yang memiliki akses internet yang buruk, literasi digital rendah, dan ketidakmampuan ekonomi untuk membeli perangkat atau koneksi untuk meninggalkan aplikasi dan platform digital. Ketidaksetaraan algoritmik dalam aplikasi seperti Strava menciptakan dan memperkuat hierarki baru dalam komunitas virtual, di mana sistem peringkat, papan peringkat segmen, dan rencana disusun sedemikian rupa sehingga memberikan keuntungan kepada pelari yang berkinerja lebih baik atau secara teknis lebih baik yang memiliki lebih banyak waktu untuk didedikasikan pada permainan mereka. Ini dapat membuat demotivasi pelari pemula atau amatir yang tidak dapat bersaing pada tingkat yang sama.

Model kerja parkrun yang menggunakan sedikit atau tanpa infrastruktur dan sepenuhnya didasarkan pada relawan untuk menjalankan lomba, berarti bahwa setiap acara akan menelan biaya sangat sedikit, sekitar £200 hingga £300 per tahun per lokasi untuk peralatan dasar dan biaya administrasi di Inggris Grokipedia. Di sisi lain, komersialisasi yang berkembang dari komunitas lari dan acara lari yang memiliki biaya pendaftaran yang tinggi menyebabkan banyak pelari berfokus keluar dari kesehatan dan kebersamaan, menuju konsumerisme dan persaingan pribadi dengan peluang ekonomi minimal, yang dapat menyebabkan keterasingan pelari. Komunitas lari berjuang dengan mempertahankan keanggotaan jangka panjang dan regenerasi kepemimpinan adalah tantangan. Masalah pergantian anggota yang tinggi, kelelahan penyelenggara, bersama dengan tantangan dalam menumbuhkan anggota yang berkomitmen (terutama anggota yang berkomitmen dan keanggotaan aktif mereka) berarti bahwa manajemen komunitas yang efektif sangat diperlukan.

Saat ini, platform komunikasi digital seperti Strava, WhatsApp, Instagram, dan aplikasi pelacak lainnya telah mengubah cara bisnis menjalankan komunitas mereka sepenuhnya, cara kita perlu memastikan komunitas kita beroperasi, dan itu berarti mengikuti perkembangan. Menggunakan SIENA (Simulation Investigation for Empirical Network Analysis), sebuah studi longitudinal dari lima klub virtual Strava dengan 329 anggota menemukan bahwa kudos memotivasi pelari untuk berlari, dan atlet menyesuaikan perilaku mereka dengan "teman kudos" mereka (misalnya, ScienceDirect) (Franken & Wijnhoven, 2022).

Media komunikasi digital memainkan sejumlah peran penting dalam komunitas

lari:

- Koordinasi & Penjadwalan: Memudahkan untuk menyinkronkan sesi pelatihan, mengumumkan acara yang akan datang dan mendistribusikan informasi yang diperlukan kepada semua mitra secara efektif dan tepat waktu.
- Dokumentasi dan Pelacakan: Alat seperti Strava untuk melacak kemajuan, menetapkan tujuan dan memantau kemajuan secara sistematis. Format data yang didokumentasikan ini juga memungkinkan refleksi diri dan penetapan tujuan yang lebih terukur.
- Perbandingan Sosial dan Motivasi: Papan peringkat, kompetisi segmen, dan umpan aktivitas memfasilitasi perbandingan sosial, motivator intrinsik. Strava 2024 melaporkan 43% pelari bergabung dalam kegiatan kelompok sebagai upaya untuk meningkatkan kinerja mereka sementara 34% menyebutkan akuntabilitas kelompok sebagai faktor motivasi dalam kepatuhan terhadap rencana pelatihan Strava.
- Pembangunan Dinamika Sosial & Dukungan Sosial: Komentar, kudos, dan cerita membangun koneksi sosial yang kuat meskipun kontak fisik bukanlah norma karena interaksi virtual melanjutkan siklus. Hal ini terutama benar setelah pandemi COVID-19 ketika orang tidak dapat berinteraksi secara fisik.
- Ekspansi Komunitas: Media digital membantu komunitas memperluas cakupan keanggotaan potensial mereka di luar area geografis langsung mereka, menghasilkan pengembangan komunitas yang positif melalui efek jaringan. Namun, penggunaan media digital juga memiliki tantangannya, seperti yang telah dibahas, seperti kesenjangan digital, ketidaksetaraan algoritmik dan kemungkinan efek buruk pada kesehatan mental dari perbandingan sosial yang berlebihan.

2.2 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan topik ini umumnya menggunakan Social Media Affordances Theory (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017) atau konsep affordances untuk menganalisis bagaimana fitur platform digital memengaruhi perilaku dan keterlibatan pengguna. Teori ini menekankan bahwa affordances bukan sekadar fitur teknis, melainkan properti relasional antara teknologi dan pengguna yang memungkinkan atau membatasi tindakan tertentu. Berikut adalah beberapa penelitian terdahulu yang fokus pada pendekatan affordances:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penelitian	Fokus Utama	Temuan Relevan	Kesenjangan dengan Studi Ini
1	Evans, Pearce, Vitak, dan Treem (2017)	Pengembangan kerangka konseptual affordances dalam penelitian komunikasi dan teknologi	Affordances terdiri dari empat dimensi utama: visibility (konten terlihat oleh orang lain), persistence (konten tersimpan permanen), editability (konten dapat dimodifikasi), dan association (pembentukan hubungan antar pengguna/konten). Teori ini menjelaskan bagaimana affordances memengaruhi perilaku komunikasi di media sosial.	Belum diterapkan pada platform olahraga seperti Strava di konteks komunitas lari Indonesia, khususnya komunitas Me Against Me (MAM) di Kota Malang.
2	Ronzhy, Cardenal, dan Batlle Rubio	Review literatur komprehensif tentang definisi dan penggunaan	Affordances sering didefinisikan secara bervariasi; area dominan meliputi interaksi sosial, identitas diri,	Bersifat umum pada media sosial; belum ada aplikasi spesifik pada platform

	(2022)	affordances di penelitian media sosial	dan keterlibatan pengguna. Diperlukan definisi yang lebih konsisten untuk penelitian mendatang.	kebugaran/olahraga seperti Strava, apalagi pada komunitas lari lokal di Indonesia.
3	Rivers (2020)	Penerapan affordances pada Strava sebagai platform fitness sosial untuk motivasi bersepeda	Affordances Strava menciptakan diskursus self-tracking, data, komunitas, dan ketergantungan; fitur kudos dan klub virtual memotivasi melalui interaksi sosial dan akuntabilitas.	Fokus pada aktivitas bersepeda (bukan lari); sampel dari negara Barat; belum meneliti pengaruh terhadap partisipasi olahraga lari di komunitas Indonesia.
4	Chen et al. (2024)	Affordance visibility pada video fitness pendek online terhadap niat berpartisipasi dalam cloud fitness	Visibility affordance (kehadiran dan interaksi dengan influencer) meningkatkan niat berpartisipasi melalui rasa "being there" dan "being with them".	Fokus pada video pendek (bukan aplikasi pelacak aktivitas seperti Strava); belum mengeksplorasi affordances lain seperti persistence atau association dalam komunitas lari virtual.
5	Alshawmar et al. (2025)	Actualized affordances pada aplikasi fitness dan pengaruh terhadap perceived usefulness serta	Affordances seperti update status latihan, pengingat, dan panduan latihan diaktualisasikan oleh pengguna; semakin banyak affordances yang	Fokus pada aplikasi fitness tracker umum (contoh Fitbit); belum spesifik pada Strava atau komunitas lari, serta belum meneliti konteks

		continuance intention	diaktualisasikan, semakin tinggi perceived usefulness dan niat melanjutkan penggunaan.	sosial-budaya Indonesia.
--	--	-----------------------	--	--------------------------

Sumber: Diolah dari Evans, Pearce, Vitak, dan Treem (2017); Ronzhyn, Cardenal, dan Batlle Rubio (2022); Rivers (2020); Chen et al. (2024); Alshawmar et al. (2025)

Penelitian ini mengisi kesenjangan yang ada dengan menerapkan *Social Media Affordances Theory* (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017) secara empiris pada penggunaan aplikasi Strava dalam komunitas lari Me Against Me (MAM) di Kota Malang. Studi ini tidak hanya menguji pengaruh affordances terhadap partisipasi olahraga lari, tetapi juga mengaplikasikannya pada konteks budaya dan komunitas lokal Indonesia yang belum banyak dieksplorasi oleh penelitian sebelumnya.

2.3 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel dalam penelitian ini dibuat untuk mengukur secara konkret dan terukur konsep-konsep abstrak dari *Social Media Affordances Theory* (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017). Definisi ini meliputi variabel independen (X) yaitu penggunaan aplikasi Strava, dan variabel dependen (Y) yaitu partisipasi olahraga lari. Selain itu, penjelasan hubungan antar variabel disajikan untuk menunjukkan bagaimana dimensi affordances memengaruhi indikator partisipasi lari.

Variabel Independen (X): Penggunaan Aplikasi Strava

Definisi konseptual: Penggunaan aplikasi Strava didefinisikan sebagai tingkat pemanfaatan fitur-fitur platform oleh responden melalui empat dimensi affordances dalam konteks komunitas lari Me Against Me (MAM).

Definisi operasional: Variabel ini diukur melalui empat dimensi affordances dari *Social Media Affordances Theory* (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017), dengan pengukuran

menggunakan skala Likert 1–5 (1 = Sangat Tidak Setuju, 5 = Sangat Setuju) pada 12 item (3 item per dimensi).

- **Visibility:** Kemampuan aktivitas lari untuk terlihat oleh komunitas (misalnya melalui *feed*, *kudos*, segmen, dan *leaderboard*). Indikator: Tingkat eksposur dan respons sosial terhadap aktivitas responden.
- **Persistence:** Kemampuan riwayat aktivitas untuk tersimpan permanen (misalnya log lari, progres jangka panjang). Indikator: Tingkat pemantauan dan pemanfaatan riwayat untuk motivasi pribadi.
- **Editability:** Kemampuan untuk mengedit atau menyesuaikan konten (misalnya caption, foto, pengaturan privasi). Indikator: Tingkat kenyamanan dan penyesuaian presentasi diri dalam komunitas.
- **Association:** Kemampuan pembentukan jaringan sosial (misalnya melalui follow, klub MAM, dan challenges). Indikator: Tingkat interaksi dan dukungan sosial antar anggota.

Variabel Dependen (Y): Partisipasi Olahraga Lari

Variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah partisipasi olahraga lari yang diukur berdasarkan persepsi responden terhadap perubahan aktivitas lari setelah menggunakan aplikasi Strava. Pengukuran dilakukan menggunakan skala Likert (1–5), yang mencerminkan tingkat persetujuan responden terhadap peningkatan frekuensi, konsistensi, intensitas (durasi, jarak, dan performa), serta keterlibatan dalam komunitas lari.

Hubungan Antar Variabel

Hubungan antar variabel dalam penelitian ini dijelaskan berdasarkan Social Media Affordances Theory (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017), di mana keempat dimensi affordances pada aplikasi Strava, yaitu visibility, persistence, editability, dan association, memfasilitasi perilaku pengguna dalam beraktivitas. Visibility memungkinkan aktivitas lari pengguna terlihat oleh anggota komunitas, sehingga menciptakan akuntabilitas sosial yang dapat mendorong motivasi dan konsistensi dalam berlari. Persistence memungkinkan data aktivitas tersimpan dan dapat diakses kembali, sehingga mendukung pemantauan progres dan peningkatan performa. Editability memberikan kontrol terhadap informasi yang dibagikan, sehingga meningkatkan kenyamanan dan keterlibatan pengguna dalam platform. Association memungkinkan terbentuknya koneksi sosial antar pengguna, sehingga memperkuat dukungan

sosial dan partisipasi dalam aktivitas komunitas. Keempat dimensi tersebut secara keseluruhan berperan dalam meningkatkan partisipasi olahraga lari, yang diukur berdasarkan persepsi responden terhadap perubahan frekuensi, konsistensi, intensitas, serta keterlibatan dalam komunitas. Hubungan ini selanjutnya diuji menggunakan analisis regresi linier sederhana untuk mengetahui pengaruh affordances Strava terhadap partisipasi olahraga lari.

2.4 Kerangka Konseptual

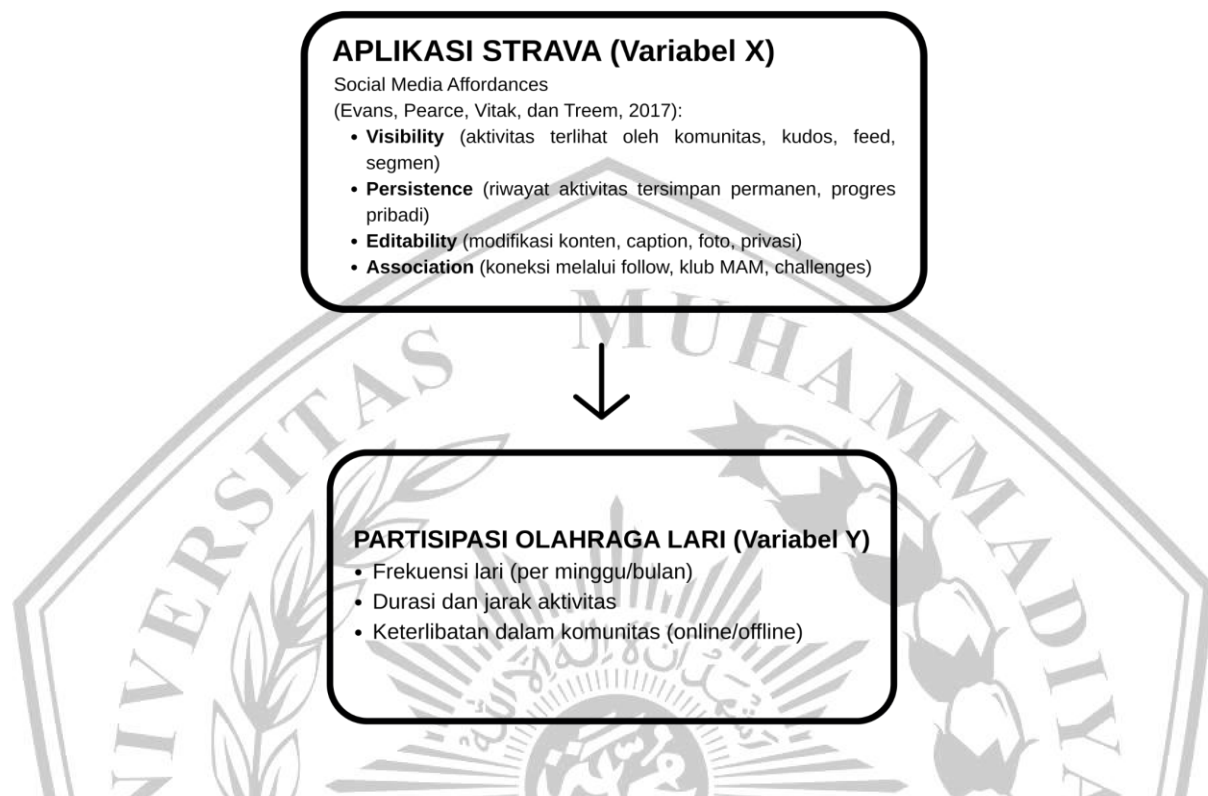
Kerangka konseptual penelitian ini dibangun berdasarkan Social Media Affordances Theory (Evans, Pearce, Vitak, dan Treem, 2017) yang menjelaskan bahwa platform media sosial memiliki empat affordances fundamental visibility, persistence, editability, dan association yang muncul dari interaksi relasional antara fitur teknologi dan persepsi pengguna. Affordances ini memungkinkan atau membatasi tindakan pengguna dalam konteks komunikasi digital.

Variabel independen (X) adalah penggunaan aplikasi Strava, yang dioperasionalkan melalui keempat dimensi affordances tersebut. Variabel dependen (Y) adalah partisipasi olahraga lari pada anggota komunitas Me Against Me (MAM) di Kota Malang, yang diukur melalui indikator frekuensi latihan, durasi dan jarak lari, serta keterlibatan dalam kegiatan komunitas (*online/offline*).

Kerangka konseptual mengasumsikan pengaruh positif: semakin tinggi pemanfaatan affordances Strava oleh anggota MAM, semakin tinggi pula tingkat partisipasi olahraga lari mereka. Hal ini terjadi karena:

- Visibility menciptakan akuntabilitas sosial melalui kudos dan feed komunitas.
- Persistence memungkinkan pelacakan progres pribadi yang selaras dengan filosofi "me against me".
- Editability mendukung pengelolaan presentasi diri untuk meningkatkan motivasi intrinsik.
- Association memperkuat jaringan sosial melalui klub dan challenges, sehingga mendorong keterlibatan berkelanjutan.

Hubungan ini digambarkan pada Gambar 1.1 berikut, dengan alur pengaruh langsung dari penggunaan Strava melalui affordances menuju partisipasi olahraga lari



Gambar 2.1 Kerangka Konseptual

Sumber: Diolah oleh Peneliti berdasarkan Social Media Affordances Theory (Evans, Pearce,

2.5 Hipotesis

Berdasarkan analisis literatur yang telah diuraikan sebelumnya, hipotesis penelitian ini dirumuskan untuk menguji pengaruh terhadap variabel variabel yang relevan dalam konteks pengaruh aplikasi strava sebagai media komunikasi komunitas terhadap partisipasi olahraga lari di Kota Malang. Berikut adalah hipotesis penelitian :

H0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Strava dan partisipasi olahraga lari pada anggota komunitas Me Against Me (MAM) di Kota Malang.

H1 : Terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan aplikasi Strava dan partisipasi olahraga lari pada anggota komunitas Me Against Me (MAM) di Kota Malang.