

Dari Platform ke Komunitas: Etnografi Transformasi Relasi Sosial Dalam Komunitas Squash di Jakarta

From Platform to Community: A Digital Ethnography of Social Relationship Transformation in a Jakarta Squash Community

Mazda Radita O.¹⁾, Purnama Ayu Rizky²⁾* dan Chory Angela Wijayanti³⁾

¹ Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia

² Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Nasional dan Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia

³ Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Indonesia

Abstrak

Perkembangan platform digital telah mengubah cara individu membangun koneksi sosial, termasuk dalam konteks aktivitas olahraga rekreasi. Penelitian ini mengkaji pembentukan, perkembangan, dan perluasan relasi sosial dalam komunitas squash Squasoy di Jakarta yang dimediasi oleh platform digital Reclub. Olahraga squash dipilih karena merupakan olahraga niche yang memiliki jumlah pemain dan fasilitas relatif terbatas sehingga menciptakan ketergantungan yang tinggi terhadap jejaring sosial dan koordinasi komunitas. Penelitian ini bertujuan memahami bagaimana relasi yang pada awalnya terbentuk melalui kebutuhan fungsional mencari partner bermain berkembang menjadi keterikatan sosial yang lebih luas dalam kehidupan sehari-hari anggota komunitas. Penelitian menggunakan paradigma interpretif dengan pendekatan etnografi digital. Data diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam terhadap anggota komunitas, serta penelusuran jejak digital pada platform dan grup komunikasi komunitas. Analisis dilakukan menggunakan kerangka Interaction Ritual Chains dari Randall Collins yang dipadukan dengan konsep Community of Practice dari Etienne Wenger, Third Place dari Ray Oldenburg, serta perspektif Social World dalam etnografi digital dari Sarah Pink. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Reclub berfungsi sebagai gerbang awal yang mempertemukan individu dengan komunitas squash. Interaksi yang berulang dalam game session menghasilkan energi emosional, rasa memiliki, dan keterikatan sosial yang mendorong keberlanjutan hubungan antaranggota. Dalam perkembangannya, komunitas Squasoy tidak hanya berfungsi sebagai wadah olahraga, tetapi juga sebagai ruang sosial informal yang memungkinkan terbentuknya praktik belajar bersama, jaringan pertemanan, dan dukungan sosial emosional. Temuan ini menunjukkan bahwa relasi sosial dalam komunitas olahraga terbentuk melalui keterhubungan antara ruang digital dan ruang fisik yang saling melengkapi dalam kehidupan sehari-hari anggota komunitas.

Kata Kunci: relasi sosial, komunitas olahraga, squash, etnografi digital, interaction ritual chains

Abstract

The development of digital platforms has transformed the way individuals establish social connections, including within recreational sports activities. This study examines the formation, development, and expansion of social relationships within the Squasoy squash community in Jakarta, mediated by the digital platform Reclub. Squash was selected as the context of study because it is a niche sport with limited facilities and participants, creating a strong dependence on social networks and community coordination. The study aims to understand how relationships initially formed through functional needs, such as finding playing partners, evolve into broader and more meaningful social bonds in the everyday lives of community members. This research employs an interpretive paradigm using a digital ethnography approach. Data were collected through participant observation, in-depth interviews with community members, and digital trace analysis of community platforms and communication groups. The analytical framework combines

Randall Collins' Interaction Ritual Chains, Etienne Wenger's Community of Practice, Ray Oldenburg's Third Place, and Sarah Pink's Social World perspective in digital ethnography. The findings reveal that Reclub functions as an entry point connecting individuals to the squash community. Repeated interactions during game sessions generate emotional energy, a sense of belonging, and social attachment that sustain long-term relationships among members. Over time, Squasoy develops beyond a sports community into an informal social space that facilitates collective learning, friendship networks, and emotional support systems. These findings demonstrate that social relationships in sports communities emerge through the interconnectedness of digital and physical spaces that mutually reinforce one another in everyday life.

Keywords: social relationship, sports community, squash, digital ethnography, interaction ritual chains

*Korespondensi Penulis: Purnama Ayu Rizky

E-mail: purnamaayurizky@gmail.com

Pendahuluan

Partisipasi dalam aktivitas olahraga tidak hanya berkaitan dengan kesehatan fisik, tetapi juga memiliki implikasi sosial dan psikologis yang signifikan. Tinjauan integratif yang dilakukan Andersen, Ottesen, dan Thing (2019) menunjukkan bahwa keterlibatan dalam olahraga kelompok berkontribusi terhadap terbentuknya dukungan sosial, rasa memiliki, serta peningkatan kesejahteraan psikologis. Aktivitas olahraga menyediakan ruang bagi individu untuk membangun hubungan interpersonal, memperluas jaringan sosial, dan mengembangkan identitas kolektif melalui pengalaman bersama yang berlangsung secara berulang. Dalam konteks ini, olahraga dapat dipahami sebagai praktik sosial yang memungkinkan individu membangun keterhubungan dengan orang lain di luar lingkungan keluarga maupun pekerjaan.

Perkembangan teknologi digital turut mengubah cara individu mengakses dan berpartisipasi dalam aktivitas olahraga. Berbagai platform digital kini memungkinkan pengguna mencari aktivitas olahraga, menemukan partner bermain, mengatur jadwal permainan, serta bergabung dengan komunitas berbasis minat. Penelitian mengenai platform digital menunjukkan bahwa teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi, tetapi

juga sebagai infrastruktur sosial yang memfasilitasi terbentuknya koneksi antarpengguna yang sebelumnya tidak saling mengenal. Dalam konteks olahraga rekreasi, platform digital memungkinkan individu mengatasi keterbatasan akses terhadap jaringan sosial yang dibutuhkan untuk mempertahankan partisipasi dalam aktivitas olahraga tertentu.

Hubungan antara platform digital dan pembentukan relasi sosial menjadi semakin relevan dalam olahraga yang memiliki jumlah partisipan relatif terbatas. Salah satu contohnya adalah squash. Dibandingkan dengan olahraga populer seperti sepak bola, badminton, atau lari, squash berkembang dalam ekosistem yang lebih kecil dengan jumlah pemain dan fasilitas yang relatif terbatas. Kondisi tersebut menyebabkan keberlangsungan aktivitas bermain sering kali bergantung pada kemampuan pemain menemukan lawan bermain dan membangun jaringan sosial yang mendukung aktivitas tersebut. Dalam situasi seperti ini, komunitas menjadi elemen penting yang memungkinkan aktivitas olahraga terus berlangsung.

Penelitian terdahulu mengenai komunitas olahraga umumnya berfokus pada manfaat partisipasi olahraga terhadap kesehatan fisik, kesejahteraan psikologis, modal sosial, dan kohesi kelompok. Andersen et al. (2019), misalnya, menunjukkan bahwa keterlibatan dalam

aktivitas olahraga bersama dapat meningkatkan dukungan sosial dan kualitas hidup individu. Sementara itu, berbagai studi mengenai komunitas olahraga menyoroti bagaimana aktivitas bersama dapat menghasilkan rasa memiliki, identitas kelompok, dan keterikatan sosial yang berkelanjutan. Namun, sebagian besar penelitian tersebut lebih banyak menjelaskan manfaat sosial yang dihasilkan oleh partisipasi olahraga dibandingkan proses sosial yang memungkinkan hubungan tersebut terbentuk dan berkembang.

Di sisi lain, penelitian mengenai platform digital cenderung berfokus pada fungsi teknologi dalam memfasilitasi komunikasi, koordinasi aktivitas, dan pembentukan jaringan pengguna. Kajian mengenai bagaimana hubungan sosial berkembang dari koneksi digital awal menjadi relasi yang lebih personal dan bermakna masih relatif terbatas, khususnya dalam konteks komunitas olahraga rekreasi. Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian untuk memahami bagaimana individu mengalami, memaknai, dan mengembangkan relasi sosial yang berawal dari interaksi berbasis platform digital hingga berkembang menjadi hubungan sosial yang melampaui aktivitas utama komunitas.

Dalam konteks tersebut, komunitas Squasoy di Jakarta menjadi kasus yang relevan untuk memahami bagaimana relasi sosial berkembang melalui keterhubungan antara ruang digital dan ruang fisik. Komunitas ini memanfaatkan platform Reclub sebagai sarana utama untuk mengorganisasi aktivitas bermain squash, mempertemukan pemain baru, dan mengkoordinasikan game session. Akan tetapi, berdasarkan observasi awal peneliti, interaksi yang terjadi dalam komunitas tidak berhenti pada koordinasi aktivitas olahraga semata. Hubungan antaranggota

berkembang ke berbagai bentuk interaksi lain, seperti percakapan informal setelah bermain, aktivitas nongkrong bersama, komunikasi melalui grup WhatsApp, hingga keterlibatan dalam aktivitas non-olahraga yang dilakukan secara sukarela oleh anggota komunitas.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa hubungan sosial yang terbentuk dalam komunitas olahraga tidak selalu dapat dijelaskan hanya melalui konsep partisipasi olahraga atau penggunaan platform digital secara terpisah. Relasi sosial yang berkembang dalam komunitas justru merupakan hasil dari proses interaksi yang berlangsung secara berulang dan berkesinambungan. Dalam proses tersebut, anggota komunitas tidak hanya berbagi aktivitas fisik yang sama, tetapi juga berbagi pengalaman, emosi, pengetahuan, dan praktik sosial yang kemudian membentuk keterikatan antarpersona. Oleh karena itu, penelitian ini memandang komunitas olahraga sebagai ruang sosial yang memungkinkan terjadinya pembentukan dan transformasi relasi sosial melalui pengalaman keseharian para anggotanya.

Secara teoretis, penelitian ini berangkat dari konsep Interaction Ritual Chains yang dikembangkan Collins (2005). Collins menjelaskan bahwa keterikatan sosial terbentuk melalui ritual interaksi yang ditandai oleh kehadiran bersama (*bodily co-presence*), fokus perhatian yang sama (*mutual focus of attention*), suasana emosional bersama (*shared mood*), dan batas kelompok yang membedakan anggota dengan pihak luar. Ketika kondisi tersebut terpenuhi secara berulang, interaksi akan menghasilkan *emotional energy* yang mendorong individu untuk terus terlibat dalam hubungan sosial dan aktivitas kelompok. Perspektif ini relevan untuk memahami bagaimana aktivitas bermain squash yang dilakukan secara rutin dapat

menghasilkan keterikatan sosial yang melampaui tujuan awal aktivitas olahraga.

Namun demikian, keterikatan sosial dalam komunitas tidak hanya dibentuk oleh ritual interaksi. Wenger (1998) menjelaskan bahwa komunitas berkembang melalui proses pembelajaran sosial yang berlangsung dalam *community of practice*. Melalui keterlibatan bersama dalam praktik yang sama, anggota komunitas membangun pengetahuan, identitas, bahasa, dan pemahaman kolektif yang membedakan mereka dari kelompok lain. Dalam konteks komunitas squash, proses belajar bermain, berbagi pengalaman, penggunaan istilah-istilah tertentu, serta praktik saling membantu antarpemain dapat dipahami sebagai bagian dari pembentukan komunitas praktik yang memperkuat rasa memiliki terhadap kelompok.

Selain itu, perkembangan hubungan sosial dalam komunitas juga dapat dipahami melalui konsep *third place* yang diperkenalkan Oldenburg (1999). *Third place* merujuk pada ruang sosial informal di luar rumah (*first place*) dan tempat kerja (*second place*) yang memungkinkan individu membangun hubungan sosial secara santai dan egaliter. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *third place* memiliki peran penting dalam membangun kohesi sosial, rasa nyaman, dan keterhubungan antaranggota komunitas. Dalam penelitian ini, konsep tersebut digunakan untuk memahami bagaimana komunitas Squasoy berfungsi tidak hanya sebagai ruang olahraga, tetapi juga sebagai ruang sosial yang memungkinkan berkembangnya hubungan interpersonal di luar aktivitas utama komunitas.

Berdasarkan uraian tersebut, kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada upaya menghubungkan peran platform digital, ritual interaksi, komunitas praktik, dan *third place* dalam satu kerangka analisis

yang terpadu. Berbeda dengan penelitian sebelumnya yang cenderung memisahkan kajian mengenai platform digital dan manfaat sosial olahraga, penelitian ini berupaya menjelaskan proses transformasi relasi sosial yang dimulai dari koneksi berbasis platform, berkembang melalui interaksi tatap muka dalam *game session*, dan meluas ke kehidupan sosial anggota di luar konteks olahraga. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menjelaskan manfaat sosial komunitas olahraga, tetapi juga memberikan pemahaman mengenai proses sosial yang memungkinkan manfaat tersebut terbentuk.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana anggota komunitas Squasoy memaknai proses pembentukan, perkembangan, dan perluasan relasi sosial yang terjadi melalui rangkaian interaksi dalam aktivitas *game session* yang difasilitasi oleh platform Reclub. Secara khusus, penelitian ini berupaya menjawab pertanyaan: bagaimana relasi sosial dalam komunitas Squasoy terbentuk melalui pertemuan berbasis platform digital, berkembang melalui ritual interaksi dalam aktivitas olahraga, dan meluas ke dalam kehidupan sosial anggota di luar konteks permainan squash?

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma interpretif untuk memahami bagaimana relasi sosial terbentuk, berkembang, dan meluas dalam komunitas Squasoy melalui pengalaman interaksi yang dimaknai oleh para anggotanya. Paradigma interpretif dipilih karena penelitian ini berangkat dari asumsi bahwa realitas sosial tidak bersifat tunggal dan objektif, melainkan dikonstruksi melalui pengalaman, interaksi, serta proses

pemberian makna yang dilakukan individu dalam kehidupan sehari-hari (Creswell & Poth, 2018). Dengan demikian, penelitian ini tidak bertujuan mengukur relasi sosial sebagai variabel yang dapat dikuantifikasi, melainkan memahami bagaimana anggota komunitas mengalami dan memaknai proses terbentuknya hubungan sosial dalam konteks aktivitas olahraga yang mereka jalani.

Secara konseptual, penelitian ini memandang relasi sosial sebagai fenomena yang bersifat dinamis dan prosedural. Relasi tidak dipahami sebagai kondisi yang muncul secara instan, melainkan berkembang melalui serangkaian interaksi yang berlangsung secara berulang dalam berbagai konteks kehidupan sosial. Perspektif tersebut sejalan dengan pandangan Collins (2005) yang menempatkan interaksi sebagai fondasi utama pembentukan keterikatan sosial. Oleh karena itu, fokus penelitian diarahkan pada proses sosial yang memungkinkan hubungan antaranggota komunitas berkembang dari koneksi awal yang bersifat fungsional menjadi keterikatan sosial yang lebih mendalam.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah etnografi digital (*digital ethnography*). Metode ini dipilih karena fenomena yang diteliti berlangsung melalui keterhubungan antara ruang digital dan ruang fisik. Aktivitas komunitas Squasoy tidak hanya terjadi di lapangan squash, tetapi juga berlangsung melalui platform Reclub, grup WhatsApp, dan berbagai bentuk komunikasi digital lainnya. Dalam perspektif etnografi digital, praktik sosial dipahami sebagai sesuatu yang berlangsung secara terhubung (*interconnectedness*) antara pengalaman *online* dan *offline*, sehingga keduanya tidak dapat dipisahkan secara tegas dalam analisis (Pink et al., 2016). Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami bagaimana interaksi yang dimediasi teknologi berkelindan

dengan pengalaman tatap muka dalam kehidupan sehari-hari anggota komunitas.

Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* berdasarkan keterlibatan mereka dalam aktivitas komunitas. Kriteria pemilihan informan meliputi anggota yang bergabung melalui platform atau jaringan komunitas squash, aktif mengikuti *game session*, serta memiliki pengalaman berinteraksi dengan anggota lain baik dalam konteks olahraga maupun di luar aktivitas olahraga. Berdasarkan kriteria tersebut, penelitian melibatkan empat informan utama, yaitu Dul, Paul, Vivi, dan Risti. Keempat informan dipilih karena memiliki pengalaman partisipasi yang berbeda-beda sehingga memungkinkan penelitian memperoleh variasi perspektif mengenai proses pembentukan dan perkembangan relasi sosial dalam komunitas.

Data penelitian diperoleh melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan penelusuran jejak digital. Kombinasi ketiga teknik tersebut digunakan untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif mengenai pengalaman sosial anggota komunitas. Observasi partisipatif dilakukan dalam berbagai aktivitas komunitas, khususnya *game session* rutin yang diselenggarakan di Kemang dan Gelora Bung Karno (GBK). Melalui observasi partisipatif, peneliti mengamati pola interaksi, bentuk komunikasi, dinamika permainan, serta berbagai aktivitas sosial yang berlangsung sebelum, selama, dan setelah permainan berlangsung.

Wawancara mendalam dilakukan secara semi-terstruktur dengan tujuan menggali pengalaman subjektif informan terkait perjalanan mereka dalam komunitas. Wawancara berfokus pada pengalaman awal mengenal squash, proses bergabung dengan komunitas, pengalaman bermain bersama anggota lain, perkembangan hubungan

sosial yang dialami, serta makna yang mereka berikan terhadap keterlibatan dalam komunitas. Pendekatan semi-terstruktur memungkinkan peneliti memperoleh data yang kaya sekaligus memberikan ruang bagi informan untuk menceritakan pengalaman mereka secara lebih bebas dan reflektif.

Selain observasi dan wawancara, penelitian ini juga memanfaatkan penelusuran jejak digital sebagai sumber data. Jejak digital yang diamati meliputi aktivitas dalam platform Reclub, komunikasi dalam grup WhatsApp komunitas, serta berbagai bentuk interaksi digital yang berkaitan dengan aktivitas komunitas. Penelusuran jejak digital dilakukan bukan untuk mengukur intensitas penggunaan teknologi, melainkan untuk memahami bagaimana teknologi menjadi bagian dari praktik sosial yang mendukung keberlangsungan interaksi antaranggota komunitas.

Dalam penelitian ini, posisi peneliti berada pada spektrum *insider* dan *outsider* secara bersamaan. Sebagai partisipan yang terlibat langsung dalam aktivitas komunitas, peneliti memiliki akses terhadap pengalaman *embodied* yang memungkinkan pemahaman lebih mendalam terhadap dinamika sosial yang terjadi di lapangan. Di sisi lain, peneliti tetap menjaga jarak analitis melalui proses reflektivitas, pencatatan lapangan, dan diskusi antarpeneliti. Posisi ganda ini memungkinkan peneliti memperoleh kedalaman data sekaligus meminimalkan risiko subjektivitas yang berlebihan dalam proses interpretasi.

Validitas penelitian dijaga melalui triangulasi sumber dan triangulasi metode. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan pengalaman dan pandangan dari berbagai informan yang memiliki posisi dan pengalaman berbeda dalam komunitas. Sementara itu, triangulasi metode dilakukan dengan membandingkan

temuan yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan penelusuran jejak digital. Strategi ini digunakan untuk meningkatkan kredibilitas temuan serta memastikan bahwa interpretasi yang dihasilkan tidak hanya bergantung pada satu sumber data tertentu.

Analisis data dilakukan secara bertahap melalui proses *open coding*, *axial coding*, dan kategorisasi tematik. Pada tahap *open coding*, peneliti mengidentifikasi unit-unit makna yang muncul dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi digital. Tahap berikutnya adalah *axial coding* yang digunakan untuk menghubungkan berbagai kategori dan menemukan pola keterkaitan antartema. Dari proses tersebut muncul sejumlah tema utama, seperti jalur masuk ke komunitas, praktik bermain bersama, pembentukan *emotional energy*, perkembangan relasi sosial, aktivitas di luar olahraga, serta peran platform digital dalam memfasilitasi interaksi. Tema-tema tersebut kemudian dianalisis menggunakan kerangka *Interaction Ritual Chains*, *Community of Practice*, *Third Place*, dan perspektif *Social World* untuk memahami proses transformasi relasi sosial dalam komunitas Squasoy secara lebih komprehensif.

Hasil dan Pembahasan

Jalur Masuk ke Dunia Squash dan Komunitas Squasoy

Temuan penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan anggota dalam komunitas Squasoy tidak diawali oleh pencarian komunitas secara formal, melainkan berkembang melalui jejaring sosial yang telah dimiliki sebelumnya. Seluruh informan dalam penelitian ini mengenal olahraga squash melalui hubungan interpersonal, seperti teman, pelatih, maupun pemain lain yang telah lebih dahulu terlibat dalam komunitas squash. Dengan

demikian, proses masuk ke dalam dunia squash sejak awal berlangsung sebagai proses sosial yang dimediasi oleh relasi antarindividu.

Vivi menjelaskan bahwa dirinya pertama kali mengenal squash karena ajakan teman ketika olahraga tersebut mulai banyak muncul dalam media populer Korea. Ketertarikan awal terhadap squash muncul bukan karena pengetahuan sebelumnya mengenai olahraga tersebut, melainkan karena rasa penasaran yang berkembang melalui lingkungan sosial di sekitarnya. Vivi menjelaskan, “Jadi karena penasaran dan tiba-tiba orang-orang juga jadi banyak yang mau nyobain. Salah satu teman aku tuh jadi ngajakin aku juga buat main Squash.” Temuan ini menunjukkan bahwa keputusan awal untuk mencoba squash tidak dapat dipisahkan dari pengaruh jaringan sosial yang dimiliki individu dalam kehidupan sehari-hari.

Pola serupa juga ditemukan pada informan lain. Dul menjelaskan bahwa dirinya mulai mengenal squash ketika sedang mencari olahraga yang dapat dilakukan di dalam ruangan. Proses tersebut kemudian mempertemukannya dengan teman yang merekomendasikan squash sebagai alternatif olahraga. Dul menjelaskan, “Squash in general pertama aku kenalnya dari teman. Karena waktu itu lagi butuh olahraga terus nyari olahraga yang indoor.” Pengalaman Dul menunjukkan bahwa relasi sosial berfungsi sebagai medium penting yang menghubungkan kebutuhan personal dengan praktik olahraga tertentu.

Sementara itu, Risti menjelaskan bahwa dirinya mulai mencoba squash karena diajak oleh teman SMA untuk mencoba olahraga baru. Pada tahap awal, keterlibatannya lebih didorong oleh rasa ingin tahu dan keinginan mencoba pengalaman baru dibandingkan ketertarikan khusus terhadap squash. Pengalaman ini

memperlihatkan bahwa akses terhadap olahraga tidak selalu berlangsung melalui organisasi formal atau promosi institusional, melainkan melalui hubungan sosial yang telah terbangun sebelumnya.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa proses masuk ke komunitas Squasoy berlangsung melalui mekanisme yang serupa. Tidak ada informan yang bergabung melalui proses pendaftaran formal tanpa perantara sosial. Seluruh informan mengenal Squasoy melalui pemain lain yang telah lebih dahulu menjadi bagian dari komunitas. Dalam pengalaman Dul, misalnya, keberadaan figur yang disebut sebagai “downline” menjadi penting dalam proses integrasi anggota baru. Dul menjelaskan bahwa dirinya bergabung karena diajak secara langsung oleh anggota komunitas yang kemudian memperkenalkan dirinya kepada anggota lain dan membantu proses adaptasi awal di dalam kelompok.

Menariknya, istilah “downline” berkembang menjadi bagian dari kosakata internal komunitas yang digunakan untuk menjelaskan jalur perekrutan informal anggota baru. Istilah tersebut tidak hanya berfungsi sebagai candaan atau jargon komunitas, tetapi juga merepresentasikan pentingnya relasi sosial dalam proses reproduksi komunitas. Kehadiran anggota baru tidak terjadi melalui mekanisme institusional yang formal, melainkan melalui jaringan sosial yang terus berkembang dari satu anggota ke anggota lainnya. Dengan demikian, pertumbuhan komunitas berlangsung melalui perluasan relasi sosial yang telah ada sebelumnya.

Temuan ini memperlihatkan bahwa akses terhadap komunitas Squasoy sejak awal dibentuk oleh hubungan interpersonal dan jejaring sosial yang berkembang dalam kehidupan sehari-hari anggota. Dalam perspektif *Social World*, kehidupan sosial dipahami sebagai hasil keterhubungan antara

individu, aktivitas, pengalaman, dan praktik keseharian yang saling berkaitan (Pink et al., 2016). Bergabungnya anggota ke dalam komunitas bukan sekadar perpindahan individu ke dalam sebuah kelompok olahraga, melainkan proses masuk ke dalam dunia sosial yang memiliki praktik, norma, bahasa, dan hubungan sosial tersendiri.

Selain itu, proses masuk ke komunitas juga menunjukkan karakteristik *Community of Practice* sebagaimana dijelaskan Wenger (1998). Wenger menjelaskan bahwa pembelajaran dan partisipasi sosial berlangsung melalui keterlibatan dalam praktik bersama (*mutual engagement*). Dalam konteks Squasoy, anggota tidak terlebih dahulu mempelajari seluruh aturan komunitas sebelum bergabung. Sebaliknya, pemahaman mengenai komunitas berkembang secara bertahap melalui keterlibatan langsung dalam aktivitas bermain, interaksi dengan anggota lain, dan pengalaman sehari-hari dalam komunitas. Dengan demikian, proses menjadi anggota komunitas berlangsung bersamaan dengan proses belajar memahami budaya komunitas itu sendiri.

Temuan pada bagian ini menunjukkan bahwa relasi sosial mendahului partisipasi komunitas. Anggota tidak pertama-tama bergabung karena komunitasnya, melainkan karena hubungan sosial yang menghubungkan mereka dengan komunitas tersebut. Oleh karena itu, pembentukan komunitas Squasoy dapat dipahami sebagai hasil akumulasi jejaring sosial yang terus berkembang melalui hubungan interpersonal antaranggota. Kondisi ini sekaligus menjadi fondasi penting bagi perkembangan relasi sosial yang akan dibahas pada bagian-bagian berikutnya.

Reclub sebagai Infrastruktur Sosial dan Gerbang Komunitas

Temuan penelitian menunjukkan bahwa platform digital Reclub berperan penting dalam memfasilitasi akses awal individu terhadap aktivitas squash dan komunitas yang menaunginya. Namun demikian, peran platform dalam penelitian ini tidak dapat dipahami hanya sebagai sarana teknis untuk mengatur jadwal permainan atau mencari lawan bermain. Reclub berfungsi sebagai infrastruktur sosial yang memungkinkan terjadinya pertemuan antara individu-individu yang sebelumnya tidak memiliki hubungan sosial satu sama lain. Melalui platform tersebut, anggota memperoleh akses terhadap informasi aktivitas, jadwal permainan, lokasi lapangan, serta keberadaan komunitas yang dapat diikuti.

Dalam konteks olahraga squash yang memiliki jumlah pemain relatif terbatas, keberadaan platform digital menjadi penting karena mempermudah proses pencarian partner bermain. Tidak seperti olahraga yang dapat dilakukan secara individual atau memiliki basis partisipan yang sangat besar, squash membutuhkan keberadaan pemain lain agar aktivitas olahraga dapat berlangsung secara berkelanjutan. Oleh karena itu, akses terhadap jaringan pemain menjadi kebutuhan mendasar yang menentukan keberlangsungan partisipasi seseorang dalam olahraga tersebut.

Meskipun demikian, data penelitian menunjukkan bahwa anggota komunitas tidak memaknai Reclub sebagai tujuan utama keterlibatan mereka dalam squash. Platform lebih dipahami sebagai pintu masuk menuju pengalaman sosial yang lebih luas. Beberapa informan menjelaskan bahwa setelah mengenal komunitas dan mulai rutin mengikuti *game session*, ketergantungan terhadap platform secara perlahan berkurang. Interaksi yang awalnya dimediasi oleh platform berkembang menjadi komunikasi

langsung melalui grup WhatsApp, percakapan personal, maupun koordinasi informal antaranggota komunitas.

Temuan ini menunjukkan bahwa fungsi utama Reclub bukan terletak pada kemampuannya mempertahankan interaksi sosial secara langsung, melainkan pada kemampuannya mempertemukan individu dalam satu ruang aktivitas bersama. Platform menyediakan kondisi awal yang memungkinkan hubungan sosial terbentuk, tetapi perkembangan hubungan tersebut ditentukan oleh pengalaman interaksi yang terjadi setelah pertemuan pertama berlangsung. Dengan kata lain, teknologi berfungsi sebagai fasilitator awal, sedangkan relasi sosial berkembang melalui praktik sosial yang dijalankan oleh anggota komunitas.

Peran Reclub sebagai gerbang komunitas terlihat dari pengalaman anggota yang pada awalnya bergabung karena kebutuhan praktis. Sebagian informan mencari partner bermain, sebagian lain mencari komunitas yang lebih aktif, sementara beberapa informan berusaha menemukan lingkungan bermain yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Pada tahap ini, hubungan yang terbentuk masih bersifat instrumental dan berorientasi pada aktivitas olahraga. Anggota belum memiliki keterikatan emosional dengan komunitas maupun dengan individu lain yang berada di dalamnya.

Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa pembentukan relasi sosial berlangsung secara bertahap. Hubungan tidak muncul secara otomatis ketika individu bergabung dalam platform atau komunitas tertentu. Sebaliknya, hubungan berkembang melalui serangkaian interaksi yang memungkinkan individu saling mengenal, membangun kepercayaan, dan menciptakan pengalaman bersama. Dalam konteks Squasoy, platform hanya menyediakan titik

temu awal yang memungkinkan proses tersebut dimulai.

Perspektif etnografi digital membantu menjelaskan fenomena ini. Pink et al. (2016) menegaskan bahwa kehidupan sosial kontemporer tidak berlangsung secara terpisah antara ruang digital dan ruang fisik. Pengalaman sosial berkembang melalui keterhubungan (*interconnectedness*) yang membuat aktivitas digital dan aktivitas tatap muka saling melengkapi. Dalam penelitian ini, Reclub tidak dapat dipahami secara terpisah dari aktivitas bermain squash yang berlangsung di lapangan. Keduanya merupakan bagian dari satu rangkaian pengalaman sosial yang sama. Platform memungkinkan pertemuan terjadi, sementara interaksi tatap muka memberikan pengalaman sosial yang membuat hubungan tersebut berkembang.

Temuan ini sekaligus memperlihatkan keterbatasan pendekatan yang memandang platform digital hanya sebagai teknologi komunikasi. Dalam kasus Squasoy, teknologi berfungsi sebagai bagian dari ekosistem sosial yang lebih luas. Nilai utama Reclub bukan terletak pada fitur digitalnya semata, tetapi pada kemampuannya menghubungkan individu dengan komunitas, aktivitas bersama, dan peluang membangun hubungan sosial baru. Dengan demikian, peran platform digital dalam komunitas olahraga tidak cukup dipahami sebagai alat koordinasi, melainkan sebagai infrastruktur sosial yang memungkinkan terbentuknya dunia sosial baru bagi para penggunanya.

Menariknya, setelah hubungan sosial berkembang, pusat gravitasi interaksi tidak lagi berada pada platform. Anggota mulai mengenal karakter satu sama lain, membentuk kelompok pertemanan yang lebih kecil, berkomunikasi secara langsung, dan merencanakan aktivitas bersama di luar squash. Perubahan ini menunjukkan bahwa

fungsi platform secara bertahap digantikan oleh hubungan sosial yang telah terbentuk. Dengan kata lain, keberhasilan platform dalam konteks komunitas olahraga justru terlihat ketika interaksi yang awalnya dimediasi teknologi mampu berkembang menjadi hubungan sosial yang dapat bertahan di luar platform itu sendiri.

Game Session sebagai *Interaction Ritual*

Temuan penelitian menunjukkan bahwa *game session* merupakan ruang utama tempat relasi sosial dalam komunitas Squasoy dibentuk dan dipertahankan. Meskipun anggota pertama kali terhubung melalui jejaring sosial maupun platform digital, keterikatan sosial yang lebih mendalam justru berkembang melalui pengalaman bermain bersama yang berlangsung secara berulang. Dalam konteks ini, *game session* tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas olahraga, tetapi juga sebagai arena sosial tempat anggota membangun perhatian bersama, keterlibatan emosional, dan rasa memiliki terhadap komunitas.

Berdasarkan hasil wawancara, anggota komunitas tidak memaknai permainan squash semata sebagai kompetisi untuk menentukan pemenang dan pecundang. Sebaliknya, permainan dipahami sebagai pengalaman kolektif yang menekankan keberlangsungan interaksi antar pemain. Hal tersebut terlihat dari bagaimana anggota mendefinisikan permainan yang “seru”. Bagi sebagian besar informan, permainan yang menyenangkan bukanlah permainan yang berakhir cepat karena perbedaan kemampuan yang terlalu jauh, melainkan permainan yang memungkinkan terjadinya *rally* panjang dan keterlibatan aktif kedua pemain. Dengan demikian, kualitas pengalaman bermain tidak ditentukan oleh hasil pertandingan, tetapi oleh kemampuan pemain menjaga

ritme interaksi selama permainan berlangsung.

Dul menjelaskan bahwa ketika bermain dengan anggota yang memiliki kemampuan lebih rendah, dirinya sengaja menyesuaikan pola permainan agar *rally* dapat berlangsung lebih lama. Ia menghindari pukulan yang terlalu sulit atau strategi yang dapat mengakhiri permainan secara cepat. Menurutnya, permainan akan menjadi lebih menyenangkan ketika kedua pemain dapat terus terlibat dalam pertukaran bola yang berkelanjutan. Praktik tersebut menunjukkan bahwa tujuan bermain tidak hanya berorientasi pada kemenangan individual, tetapi juga pada upaya mempertahankan pengalaman kolektif yang dapat dinikmati bersama oleh seluruh pemain.

Fenomena tersebut dapat dipahami melalui konsep *Interaction Ritual Chains* yang dikembangkan Collins (2005). Collins menjelaskan bahwa keterikatan sosial terbentuk melalui ritual interaksi yang memiliki empat elemen utama, yaitu *bodily co-presence*, *mutual focus of attention*, *shared mood*, dan batas kelompok yang membedakan anggota dari pihak luar. Dalam konteks komunitas Squasoy, keempat elemen tersebut hadir secara bersamaan dalam setiap *game session*. Para pemain hadir secara fisik dalam ruang yang sama, memusatkan perhatian pada permainan yang sedang berlangsung, berbagi pengalaman emosional yang serupa, serta berpartisipasi sebagai bagian dari komunitas yang memiliki identitas kolektif tertentu.

Elemen pertama, yaitu *bodily co-presence*, terlihat dari karakteristik squash sebagai olahraga yang mengharuskan pemain berbagi ruang fisik yang sama secara intens. Tidak seperti interaksi digital yang memungkinkan individu berpartisipasi dari lokasi yang berbeda, permainan squash menuntut kehadiran fisik yang simultan.

Selama permainan berlangsung, pemain terus melakukan koordinasi gerak, membaca posisi lawan, mengantisipasi arah bola, dan merespons tindakan pemain lain secara langsung. Intensitas interaksi tersebut menciptakan pengalaman sosial yang sulit direplikasi melalui komunikasi digital semata.

Elemen kedua, yaitu *mutual focus of attention*, tampak melalui perhatian bersama yang terpusat pada bola, ritme permainan, dan jalannya *rally*. Seluruh pemain terlibat dalam aktivitas yang sama dan mengarahkan perhatian mereka pada objek yang sama. Dalam kondisi tersebut, fokus individu tidak hanya tertuju pada performa pribadi, tetapi juga pada keberlangsungan permainan secara keseluruhan. Situasi ini menjelaskan mengapa banyak anggota lebih menghargai *rally* panjang dibandingkan kemenangan yang diperoleh secara cepat. Fokus bersama terhadap permainan menciptakan pengalaman kolektif yang memperkuat keterhubungan antar pemain.

Elemen ketiga, yaitu *shared mood*, muncul melalui pengalaman emosional yang dibagikan secara bersama selama permainan berlangsung. Kegembiraan ketika berhasil mempertahankan *rally*, tawa yang muncul akibat kesalahan tidak disengaja, serta kepuasan setelah menyelesaikan permainan yang kompetitif menjadi bagian dari suasana emosional yang dirasakan bersama oleh anggota komunitas. Temuan ini sejalan dengan pernyataan Paul dan Vivi yang memaknai permainan yang baik sebagai permainan yang melibatkan kedua pemain secara aktif dan menghasilkan pengalaman bermain yang menyenangkan. Dalam konteks ini, emosi tidak dialami secara individual, tetapi berkembang sebagai pengalaman kolektif yang dibagikan bersama anggota lain.

Menurut Collins (2005), kombinasi antara kehadiran bersama, fokus perhatian

yang sama, dan emosi bersama akan menghasilkan *emotional energy*. *Emotional energy* merujuk pada rasa percaya diri, antusiasme, dan keterikatan yang mendorong individu untuk kembali terlibat dalam interaksi sosial yang sama di masa mendatang. Temuan penelitian menunjukkan bahwa banyak anggota tetap datang secara rutin ke *game session* bukan hanya karena ingin berolahraga, tetapi karena mereka menikmati suasana sosial yang tercipta selama aktivitas tersebut. Dengan kata lain, motivasi partisipasi tidak hanya berasal dari manfaat fisik olahraga, tetapi juga dari energi emosional yang dihasilkan oleh interaksi bersama anggota komunitas lainnya.

Temuan ini menjelaskan bahwa keberlangsungan komunitas Squasoy tidak semata-mata ditopang oleh minat terhadap olahraga squash, melainkan oleh keberhasilan komunitas menciptakan ritual interaksi yang menghasilkan pengalaman sosial bermakna bagi anggotanya. Melalui *game session* yang berlangsung secara berulang, anggota membangun hubungan sosial, menciptakan rasa memiliki, serta mengembangkan keterikatan emosional yang kemudian menjadi fondasi bagi perkembangan komunitas secara lebih luas. Dengan demikian, *game session* dapat dipahami sebagai mekanisme utama yang mentransformasi koneksi awal berbasis platform menjadi relasi sosial yang lebih mendalam dan berkelanjutan.

Squasoy sebagai *Community of Practice*

Selain berfungsi sebagai ruang interaksi sosial, temuan penelitian menunjukkan bahwa Squasoy juga berkembang sebagai *community of practice*. Wenger (1998) menjelaskan bahwa *community of practice* merupakan komunitas yang terbentuk melalui keterlibatan berkelanjutan dalam praktik

yang sama, sehingga memungkinkan anggotanya membangun pengetahuan, identitas, dan pemahaman kolektif secara bersama-sama. Dalam konteks penelitian ini, keterlibatan anggota dalam aktivitas bermain squash tidak hanya menghasilkan hubungan sosial, tetapi juga menciptakan proses pembelajaran yang berlangsung secara informal melalui interaksi sehari-hari.

Proses pembelajaran tersebut terlihat sejak anggota pertama kali bergabung dengan komunitas. Sebagian besar informan menjelaskan bahwa kemampuan bermain squash mereka berkembang bukan hanya melalui pelatihan formal dengan pelatih, tetapi juga melalui interaksi dengan anggota lain yang lebih berpengalaman. Anggota senior sering kali memberikan masukan mengenai teknik permainan, posisi tubuh, strategi membaca arah bola, hingga etika bermain dalam komunitas. Proses transfer pengetahuan tersebut berlangsung secara spontan selama *game session*, tanpa adanya struktur pembelajaran yang formal maupun hierarki pengajaran yang kaku.

Temuan ini menunjukkan bahwa pengetahuan dalam komunitas tidak disebarkan melalui mekanisme instruksional yang terpusat, melainkan melalui partisipasi dalam praktik bersama. Wenger (1998) menyebut proses tersebut sebagai *legitimate peripheral participation*, yaitu proses ketika anggota baru mulai terlibat dari posisi periferal sebelum secara bertahap memperoleh kompetensi dan pengakuan sebagai anggota komunitas yang lebih berpengalaman. Dalam komunitas Squasoy, anggota baru tidak dituntut untuk langsung menguasai seluruh keterampilan maupun norma komunitas. Sebaliknya, mereka belajar melalui observasi, partisipasi langsung, dan interaksi berulang dengan anggota lain.

Proses pembelajaran juga terlihat dari bagaimana anggota menyesuaikan permainan ketika berhadapan dengan pemain yang memiliki tingkat kemampuan berbeda. Temuan penelitian menunjukkan bahwa pemain yang lebih mahir sering kali sengaja menyesuaikan tempo permainan agar anggota yang lebih baru tetap dapat mengikuti ritme permainan. Praktik tersebut tidak hanya mencerminkan upaya menjaga kesenangan bermain bersama, tetapi juga berfungsi sebagai mekanisme pembelajaran yang memungkinkan anggota baru memperoleh pengalaman bermain yang lebih bermakna. Dengan demikian, aktivitas bermain menjadi sarana reproduksi pengetahuan sekaligus reproduksi komunitas.

Karakteristik lain yang memperlihatkan keberadaan *community of practice* adalah munculnya tujuan bersama (*joint enterprise*) yang dipahami dan dinegosiasikan secara kolektif oleh anggota komunitas. Menariknya, tujuan utama yang berkembang dalam Squasoy bukanlah orientasi kompetitif untuk menghasilkan atlet berprestasi atau memenangkan pertandingan. Sebaliknya, anggota lebih menekankan pentingnya suasana *fun game*, kebersamaan, dan keberlanjutan partisipasi komunitas. Nilai-nilai tersebut terus direproduksi melalui interaksi sehari-hari dan menjadi acuan tidak tertulis yang membentuk perilaku anggota.

Keberadaan tujuan bersama tersebut terlihat dari bagaimana anggota memaknai aktivitas bermain squash. Bagi sebagian besar informan, pengalaman bermain yang menyenangkan dianggap lebih penting dibandingkan kemenangan individual. Oleh karena itu, anggota cenderung menghargai pemain yang mampu menjaga suasana permainan tetap positif dan inklusif dibandingkan pemain yang terlalu berorientasi pada hasil pertandingan. Norma sosial seperti ini secara tidak langsung

membentuk budaya komunitas yang membedakan Squasoy dari kelompok olahraga yang lebih kompetitif.

Selain *joint enterprise*, Wenger (1998) menjelaskan bahwa *community of practice* juga ditandai oleh keberadaan *shared repertoire*, yaitu kumpulan simbol, istilah, cerita, kebiasaan, dan praktik yang dipahami bersama oleh anggota komunitas. Dalam penelitian ini, salah satu bentuk *shared repertoire* yang muncul adalah penggunaan istilah “downline” untuk menjelaskan jalur perkenalan anggota baru ke dalam komunitas. Istilah tersebut berkembang sebagai bagian dari humor internal komunitas dan digunakan secara luas oleh anggota dalam berbagai percakapan informal.

Meskipun tampak sederhana, penggunaan istilah seperti “downline” memiliki fungsi sosial yang penting. Istilah tersebut menjadi penanda identitas kelompok yang hanya dapat dipahami secara penuh oleh anggota komunitas. Dengan menggunakan bahasa yang sama, anggota membangun rasa kebersamaan dan membedakan diri mereka dari pihak luar. Fenomena ini menunjukkan bahwa bahasa tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai mekanisme pembentukan identitas kolektif dalam komunitas.

Selain bahasa, *shared repertoire* juga tercermin dalam kebiasaan-kebiasaan yang berkembang setelah aktivitas bermain selesai. Tradisi nongkrong di warung kopi, makan bersama, berbagi cerita mengenai pekerjaan, hingga membahas aktivitas di luar squash merupakan praktik yang terus berulang dan menjadi bagian dari pengalaman kolektif anggota. Praktik-praktik tersebut memperluas makna keanggotaan komunitas dari sekadar partisipasi olahraga menjadi keterlibatan dalam kehidupan sosial yang lebih luas.

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa keberlanjutan komunitas Squasoy tidak hanya ditopang oleh aktivitas olahraga itu sendiri, tetapi juga oleh proses pembelajaran sosial yang berlangsung secara terus-menerus. Melalui keterlibatan dalam praktik bersama, anggota tidak hanya mempelajari cara bermain squash, tetapi juga mempelajari norma, nilai, dan identitas yang menjadi bagian dari komunitas. Dengan demikian, Squasoy dapat dipahami sebagai *community of practice* yang memungkinkan anggota mengembangkan kompetensi sekaligus membangun rasa memiliki terhadap komunitas secara berkelanjutan.

Squasoy sebagai *Third Place*: Ruang Sosiabilitas di Tengah Kehidupan Urban

Temuan penelitian menunjukkan bahwa fungsi komunitas Squasoy tidak berhenti pada aktivitas bermain squash. Seiring berjalannya waktu, komunitas berkembang menjadi ruang sosial yang memungkinkan anggota membangun hubungan interpersonal di luar konteks olahraga. Aktivitas seperti makan bersama setelah bermain, nongkrong di warung kopi, berbincang mengenai pekerjaan, berbagi pengalaman hidup, hingga melakukan aktivitas rekreasi lain menunjukkan bahwa komunitas telah melampaui fungsi awalnya sebagai wadah olahraga. Dalam konteks ini, Squasoy dapat dipahami sebagai *third place* sebagaimana dikemukakan oleh Oldenburg (1999), yaitu ruang sosial informal yang berada di luar rumah (*first place*) dan tempat kerja (*second place*).

Menurut Oldenburg (1999), *third place* memiliki peran penting dalam kehidupan sosial masyarakat modern karena menyediakan ruang bagi individu untuk membangun hubungan sosial secara sukarela dan informal. Berbeda dengan rumah yang diwarnai kewajiban keluarga maupun tempat

kerja yang dipenuhi tuntutan profesional, *third place* memungkinkan individu berinteraksi tanpa tekanan institusional yang kuat. Kehadiran ruang semacam ini menjadi semakin penting dalam masyarakat urban yang ditandai oleh ritme kehidupan cepat, mobilitas tinggi, dan keterbatasan kesempatan untuk membangun hubungan sosial yang bermakna.

Karakteristik pertama *third place* adalah keberadaannya sebagai *neutral ground*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anggota komunitas Squasoy dapat hadir dan berpartisipasi tanpa adanya kewajiban formal yang mengikat. Tidak terdapat tuntutan keanggotaan yang kaku maupun ekspektasi partisipasi yang bersifat koersif. Anggota bebas menentukan tingkat keterlibatan mereka sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan waktu masing-masing. Fleksibilitas tersebut membuat komunitas tetap terbuka bagi berbagai latar belakang anggota dan memudahkan proses integrasi pemain baru ke dalam lingkungan sosial yang telah ada.

Karakteristik kedua adalah *leveler*, yaitu kemampuan ruang sosial untuk mengurangi signifikansi perbedaan status sosial yang dimiliki individu di luar komunitas. Temuan penelitian menunjukkan bahwa anggota Squasoy berasal dari latar belakang profesi, usia, dan pengalaman yang beragam. Namun, perbedaan tersebut tidak menjadi faktor dominan dalam interaksi sehari-hari. Selama berada dalam komunitas, identitas sebagai pemain squash dan sesama anggota komunitas menjadi lebih menonjol dibandingkan identitas profesional yang mereka miliki di luar komunitas. Situasi ini menciptakan ruang interaksi yang relatif egaliter, di mana anggota dapat berkomunikasi secara santai tanpa dibatasi oleh hierarki formal.

Karakteristik *leveler* terlihat dalam berbagai percakapan yang terjadi setelah

permainan selesai. Pembahasan yang muncul tidak terbatas pada olahraga, tetapi juga mencakup pengalaman kerja, kehidupan pribadi, hiburan, film, komedi, permainan papan (*board game*), hingga berbagai isu keseharian lainnya. Topik percakapan berkembang secara organik sesuai ketertarikan anggota yang hadir. Dalam situasi tersebut, hubungan sosial dibangun berdasarkan kesamaan minat dan pengalaman, bukan berdasarkan posisi sosial formal yang dimiliki individu di luar komunitas.

Karakteristik ketiga adalah *accessibility and accommodation*. Oldenburg (1999) menjelaskan bahwa *third place* harus mudah diakses dan mampu mengakomodasi kebutuhan sosial para penggunanya. Dalam konteks penelitian ini, aktivitas komunitas yang dilakukan secara rutin memungkinkan anggota mempertahankan hubungan sosial secara berkelanjutan. Jadwal *game session* yang relatif konsisten memberikan kesempatan bagi anggota untuk bertemu secara berkala dan memperbarui hubungan sosial yang telah terbentuk sebelumnya. Dengan demikian, keberlanjutan komunitas tidak hanya bergantung pada hubungan personal antaranggota, tetapi juga pada tersedianya ruang dan kesempatan untuk terus berinteraksi.

Temuan penelitian juga menunjukkan keberadaan kelompok anggota inti yang secara konsisten terlibat dalam aktivitas komunitas. Dalam konsep Oldenburg (1999), kelompok ini disebut sebagai *regulars*. Kehadiran mereka berperan penting dalam mempertahankan budaya komunitas, memperkenalkan anggota baru, serta menjaga suasana interaksi yang telah berkembang. Para *regulars* menjadi penghubung antara anggota lama dan anggota baru sehingga membantu menciptakan rasa nyaman bagi

individu yang baru pertama kali bergabung dalam komunitas.

Selain karakteristik struktural tersebut, fungsi utama *third place* terletak pada kemampuannya menciptakan suasana sosial yang menyenangkan atau *playful mood*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa nilai *fun game* yang berkembang dalam komunitas tidak hanya diterapkan selama permainan berlangsung, tetapi juga mewarnai interaksi sosial setelah permainan selesai. Humor, candaan, cerita pengalaman pribadi, dan percakapan santai menjadi bagian penting dari pengalaman komunitas. Suasana tersebut menciptakan lingkungan sosial yang relatif bebas dari tekanan kompetitif maupun tuntutan profesional yang sering ditemui dalam kehidupan sehari-hari.

Bagi beberapa informan, komunitas bahkan memiliki makna yang lebih dalam daripada sekadar tempat berolahraga. Temuan wawancara menunjukkan bahwa komunitas berfungsi sebagai ruang untuk menjaga kesehatan mental, mengurangi stres, dan memperoleh dukungan sosial dari individu lain yang memiliki pengalaman hidup serupa. Dalam konteks masyarakat urban yang sering dihadapkan pada tekanan pekerjaan dan keterbatasan waktu sosial, keberadaan ruang seperti ini menjadi sangat penting. Komunitas menyediakan kesempatan bagi anggota untuk beristirahat sejenak dari tuntutan kehidupan sehari-hari dan membangun hubungan sosial yang lebih personal.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Peters (2016) yang menunjukkan bahwa *third place* berfungsi sebagai ruang pembentukan sosiabilitas, identitas kolektif, dan rasa memiliki terhadap komunitas. Dalam kasus Squasoy, aktivitas olahraga menjadi pintu masuk yang mempertemukan individu. Namun, yang membuat komunitas bertahan bukan hanya olahraga itu sendiri,

melainkan kemampuan komunitas menyediakan ruang sosial yang bermakna bagi para anggotanya. Dengan demikian, Squasoy tidak hanya dapat dipahami sebagai komunitas olahraga, tetapi juga sebagai *third place* yang memungkinkan terbentuknya hubungan sosial, dukungan emosional, dan rasa kebersamaan di tengah dinamika kehidupan metropolitan Jakarta.

Transformasi Relasi: Dari Partner Bermain Menjadi Dukungan Sosial

Temuan penelitian menunjukkan bahwa relasi sosial dalam komunitas Squasoy berkembang melalui proses yang berlangsung secara bertahap. Hubungan antaranggota tidak terbentuk secara instan ketika individu bergabung dengan platform atau komunitas, melainkan berkembang melalui serangkaian interaksi yang terjadi secara berulang dalam berbagai konteks sosial. Proses tersebut dimulai dari kebutuhan instrumental untuk mencari partner bermain, kemudian berkembang menjadi hubungan pertemanan, dan pada akhirnya bertransformasi menjadi sistem dukungan sosial yang melampaui konteks olahraga. Dengan demikian, transformasi relasi dalam komunitas Squasoy merupakan hasil dari akumulasi pengalaman interaksi yang berlangsung secara berkelanjutan antara ruang digital dan ruang fisik.

Pada tahap awal, hubungan antaranggota didominasi oleh kebutuhan fungsional. Anggota bergabung dengan komunitas untuk memperoleh akses terhadap permainan squash, menemukan lawan bermain, serta memperluas jaringan pemain yang dapat diajak berolahraga secara rutin. Dalam fase ini, relasi sosial masih bersifat instrumental karena interaksi terjadi untuk memenuhi tujuan tertentu yang berkaitan dengan aktivitas olahraga. Meskipun demikian, keberadaan platform dan komunitas memungkinkan individu

memasuki lingkungan sosial yang sebelumnya tidak mereka miliki. Pertemuan awal tersebut menjadi fondasi bagi terbentuknya hubungan yang lebih kompleks pada tahap berikutnya.

Seiring meningkatnya frekuensi partisipasi dalam *game session*, anggota mulai membangun hubungan interpersonal yang lebih personal. Pertemuan yang berlangsung secara berulang memungkinkan individu mengenali karakter, kebiasaan, gaya komunikasi, dan preferensi anggota lain. Interaksi yang semula berfokus pada olahraga perlahan berkembang menjadi percakapan mengenai pekerjaan, pendidikan, keluarga, hiburan, dan berbagai pengalaman hidup lainnya. Dalam konteks ini, aktivitas bermain squash berfungsi sebagai medium yang mempertemukan individu dan menyediakan alasan untuk terus melakukan interaksi secara berkelanjutan.

Proses transformasi tersebut dapat dijelaskan melalui konsep *Interaction Ritual Chains* dari Collins (2005). Collins menjelaskan bahwa ritual interaksi yang berlangsung berulang menghasilkan *emotional energy* yang memperkuat keterikatan antarindividu. Dalam komunitas Squasoy, *emotional energy* terbentuk melalui pengalaman bermain bersama, keberhasilan mempertahankan *rally*, suasana menyenangkan selama permainan, serta berbagai pengalaman kolektif yang dibagikan anggota komunitas. Energi emosional tersebut mendorong anggota untuk kembali hadir dalam aktivitas komunitas dan terus mempertahankan hubungan yang telah terbangun sebelumnya.

Namun demikian, hubungan sosial yang berkembang dalam komunitas tidak hanya bergantung pada pengalaman emosional selama bermain. Temuan penelitian menunjukkan bahwa proses pembelajaran bersama juga berperan penting dalam memperkuat keterikatan anggota.

Melalui praktik saling membantu, berbagi pengalaman, dan memberikan masukan mengenai permainan, anggota membangun hubungan yang didasarkan pada kepercayaan dan resiprositas. Dalam perspektif *Community of Practice* (Wenger, 1998), proses tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan dalam praktik bersama tidak hanya menghasilkan peningkatan kompetensi, tetapi juga membangun identitas kolektif yang memperkuat rasa memiliki terhadap komunitas.

Transformasi relasi semakin terlihat ketika hubungan antaranggota meluas ke aktivitas di luar olahraga. Berbagai kegiatan seperti nongkrong setelah bermain, makan bersama, bermain *board game*, hingga menghadiri acara sosial lainnya menunjukkan bahwa interaksi tidak lagi bergantung pada aktivitas squash semata. Hubungan sosial mulai berkembang secara mandiri dan memperoleh makna baru yang tidak selalu terkait dengan olahraga. Pada tahap ini, komunitas telah berfungsi sebagai *third place* yang menyediakan ruang bagi anggota untuk membangun hubungan sosial yang lebih luas dan lebih personal.

Temuan penelitian juga menunjukkan bahwa beberapa anggota memperoleh dukungan sosial yang nyata melalui komunitas. Dukungan tersebut tidak hanya berbentuk dukungan emosional, tetapi juga bantuan praktis dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu contoh yang muncul dalam penelitian adalah pengalaman ketika anggota komunitas membantu anggota lain dalam proses pindahan tempat tinggal. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa hubungan yang awalnya dibangun melalui aktivitas olahraga telah berkembang menjadi relasi yang melibatkan kepercayaan, kepedulian, dan komitmen sosial. Dalam konteks ini, komunitas tidak lagi sekadar menjadi tempat bermain olahraga, tetapi

telah menjadi bagian dari jaringan dukungan sosial yang dimiliki anggota.

Temuan tersebut memperlihatkan bahwa relasi sosial dalam komunitas Squasoy berkembang melalui proses yang bersifat multidimensional. Platform digital menyediakan akses awal terhadap komunitas, *game session* menghasilkan *emotional energy* yang memperkuat interaksi, praktik belajar bersama membangun identitas kolektif, dan aktivitas sosial di luar olahraga memperluas makna hubungan antaranggota. Keempat elemen tersebut saling berkaitan dan membentuk mekanisme yang memungkinkan relasi sosial berkembang dari hubungan yang bersifat instrumental menjadi hubungan yang lebih personal dan berkelanjutan.

Dalam perspektif etnografi digital, temuan ini menunjukkan bahwa pembentukan relasi sosial tidak dapat dipahami melalui pemisahan antara ruang digital dan ruang fisik. Hubungan sosial berkembang melalui keterhubungan (*interconnectedness*) antara keduanya (Pink et al., 2016). Platform digital berperan sebagai titik awal yang mempertemukan individu, sementara interaksi tatap muka menyediakan pengalaman sosial yang memungkinkan hubungan berkembang secara lebih mendalam. Oleh karena itu, transformasi relasi dalam komunitas Squasoy memperlihatkan bagaimana teknologi digital dan interaksi langsung saling melengkapi dalam membentuk kehidupan sosial anggota komunitas.

Berdasarkan keseluruhan temuan, penelitian ini mengusulkan bahwa transformasi relasi dalam komunitas Squasoy berlangsung melalui empat tahapan utama. Tahap pertama adalah koneksi awal melalui jejaring sosial dan platform digital. Tahap kedua adalah pembentukan keterikatan melalui ritual interaksi dalam *game session*. Tahap ketiga adalah

penguatan identitas dan rasa memiliki melalui *community of practice*. Tahap keempat adalah perluasan hubungan ke dalam kehidupan sosial sehari-hari melalui fungsi komunitas sebagai *third place*. Rangkaian proses tersebut menjelaskan bagaimana komunitas olahraga dapat berkembang menjadi ruang sosial yang menghasilkan dukungan emosional, rasa memiliki, dan hubungan interpersonal yang berkelanjutan bagi para anggotanya.

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk memahami bagaimana relasi sosial terbentuk, berkembang, dan meluas dalam komunitas squash Squasoy di Jakarta yang dimediasi oleh platform digital Reclub. Berdasarkan temuan penelitian, pembentukan relasi sosial tidak berlangsung secara instan ketika individu bergabung dengan platform maupun komunitas, melainkan berkembang melalui proses interaksi yang berlangsung secara bertahap dan berkelanjutan. Relasi awal yang bersifat fungsional untuk memenuhi kebutuhan mencari partner bermain kemudian berkembang menjadi hubungan interpersonal yang lebih mendalam melalui pengalaman bermain bersama yang berlangsung secara rutin. Dengan demikian, transformasi relasi sosial dalam komunitas Squasoy dapat dipahami sebagai proses sosial yang melibatkan keterhubungan antara teknologi digital, praktik olahraga, dan pengalaman keseharian anggota komunitas.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa Reclub berfungsi sebagai infrastruktur sosial yang memfasilitasi pertemuan awal antarindividu dalam ekosistem squash yang relatif terbatas. Namun demikian, keberlanjutan hubungan sosial tidak ditentukan oleh platform itu sendiri, melainkan oleh pengalaman

interaksi yang berkembang setelah pertemuan awal terjadi. Interaksi yang berlangsung dalam *game session* menghasilkan perhatian bersama, suasana emosional kolektif, dan *emotional energy* yang mendorong anggota untuk terus terlibat dalam aktivitas komunitas. Dalam konteks ini, *game session* berfungsi sebagai arena utama pembentukan keterikatan sosial yang memungkinkan hubungan berkembang melampaui kebutuhan olahraga semata.

Penelitian ini juga menemukan bahwa Squasoy berkembang sebagai *community of practice* yang memungkinkan anggota membangun pengetahuan, identitas, dan pengalaman bersama melalui keterlibatan dalam praktik olahraga yang sama. Proses pembelajaran informal, berbagi pengalaman, penggunaan bahasa komunitas, serta kebiasaan yang berkembang dalam interaksi sehari-hari memperkuat rasa memiliki terhadap komunitas. Pada saat yang sama, komunitas juga menjalankan fungsi sebagai *third place* yang menyediakan ruang sosial informal bagi anggotanya untuk membangun hubungan interpersonal di luar konteks rumah dan pekerjaan. Kehadiran ruang sosial tersebut memungkinkan anggota memperoleh pengalaman kebersamaan, dukungan emosional, dan kesempatan membangun relasi yang lebih personal.

Secara teoretis, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan kajian mengenai komunitas olahraga dengan menunjukkan bahwa pembentukan relasi sosial tidak dapat dijelaskan hanya melalui partisipasi olahraga atau penggunaan platform digital secara terpisah. Temuan penelitian memperlihatkan bahwa transformasi relasi berlangsung melalui keterhubungan antara *Social World*, *Interaction Ritual Chains*, *Community of Practice*, dan *Third Place*. Integrasi keempat perspektif tersebut menunjukkan bahwa

relasi sosial berkembang melalui proses yang dimulai dari akses terhadap komunitas, diperkuat melalui ritual interaksi, diperdalam melalui praktik belajar bersama, dan dipertahankan melalui ruang sosiabilitas informal yang memungkinkan hubungan terus berkembang dalam kehidupan sehari-hari.

Secara praktis, penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan komunitas olahraga tidak hanya ditentukan oleh kualitas aktivitas olahraga yang ditawarkan, tetapi juga oleh kemampuannya menciptakan ruang interaksi sosial yang inklusif dan berkelanjutan. Pengelola komunitas olahraga maupun pengembang platform digital dapat mempertimbangkan pentingnya menciptakan kesempatan bagi anggota untuk berinteraksi secara informal, membangun pengalaman kolektif, dan mengembangkan rasa memiliki terhadap komunitas. Temuan ini juga menunjukkan bahwa olahraga rekreasi dapat berfungsi sebagai sarana penting dalam memperkuat keterhubungan sosial masyarakat urban yang sering kali menghadapi keterbatasan ruang untuk membangun hubungan interpersonal yang bermakna.

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian berfokus pada satu komunitas squash di Jakarta sehingga temuan tidak dimaksudkan untuk digeneralisasi pada seluruh komunitas olahraga. Kedua, jumlah informan yang terbatas membuat penelitian lebih menekankan kedalaman pengalaman dibandingkan keluasan perspektif. Ketiga, posisi peneliti sebagai bagian dari komunitas memungkinkan diperolehnya akses yang lebih mendalam terhadap pengalaman anggota, namun pada saat yang sama memerlukan reflektivitas yang berkelanjutan untuk meminimalkan potensi bias interpretasi.

Berdasarkan keterbatasan tersebut, penelitian selanjutnya dapat memperluas kajian pada komunitas olahraga lain yang memiliki karakteristik berbeda, baik olahraga yang bersifat niche maupun olahraga yang memiliki basis partisipan lebih besar. Penelitian mendatang juga dapat mengeksplorasi perbandingan antara berbagai platform digital yang digunakan dalam komunitas olahraga untuk memahami bagaimana karakteristik teknologi yang berbeda memengaruhi pembentukan dan perkembangan relasi sosial. Selain itu, studi longitudinal yang mengikuti perkembangan komunitas dalam jangka waktu lebih panjang dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai dinamika pembentukan, pemeliharaan, dan perubahan relasi sosial dalam komunitas olahraga kontemporer.

Daftar Pustaka

- Andersen, M. H., Ottesen, L., & Thing, L. F. (2019). The social and psychological health outcomes of team sport participation in adults: An integrative review of research. *Scandinavian Journal of Public Health*, 47(8), 832–850. <https://doi.org/10.1177/1403494818791405>
- Collins, R. (2004). *Interaction ritual chains*. Princeton University Press.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). SAGE.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2018). *The SAGE handbook of qualitative research* (5th ed.). SAGE.
- Heath, L., & Freestone, R. (2023). Redefining local social capital: The past, present and future of bowling clubs in Sydney. *Australian Geographer*, 54(2), 173–192. <https://doi.org/10.1080/00049182.2022.2144257>
- Mehta, V., & Bosson, J. K. (2010). Third places and the social life of streets. *Environment and Behavior*, 42(6), 779–805. <https://doi.org/10.1177/0013916509344677>
- Oldenburg, R. (1999). *The great good place: Cafés, coffee shops, bookstores, bars, hair salons, and other hangouts at the heart of a community* (2nd ed.). Marlowe & Company.
- Peters, D. M. (2016). Inked: Historic African-American beach site as collective memory and group “third place” sociability on Martha’s Vineyard. *Leisure Studies*, 35(2), 187–199. <https://doi.org/10.1080/02614367.2014.986506>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital ethnography: Principles and practice*. SAGE.
- Wenger, E. (1998). *Communities of practice: Learning, meaning, and identity*. Cambridge University Press.