

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini teknologi digunakan begitu masif, sehingga dalam perkembangannya teknologi dapat mempengaruhi berbagai sektor dalam kehidupan sosial masyarakat. Di dunia olahraga, teknologi mulai marak dipergunakan untuk mempermudah melakukan kegiatan olahraga. Teknologi mengubah kegiatan olahraga mengalami perkembangan, antara lain mulai dari jenis olahraga hingga muncul olahraga baru yang melibatkan penggunaan teknologi. Salah satu tren yang muncul dan melibatkan penggunaan teknologi, salah satunya adalah olahraga berbasis teknologi virtual. Penggunaan teknologi dalam olahraga memberikan pengalaman yang baru bagi penggunanya. Penggunaan teknologi dalam dunia olahraga sangat mempengaruhi kegiatan dan dapat meningkatkan performa dalam latihan. Teknologi memberikan warna baru dalam dunia olahraga salah satunya penggunaan teknologi informasi dalam penggunaannya teknologi informasi digunakan untuk meningkatkan dan memberikan latihan, teknologi informasi ini juga digunakan dalam proses pemantauan dan pengelolaan kesehatan fisik atlet (Darmadhi, 2022). Teknologi dalam dunia olahraga pada era sekarang digunakan sebagai pelengkap untuk menunjang optimalisasi kegiatan berolahraga.

Olahraga menjadi bagian penting dari kehidupan manusia dari sejak zaman kuno. Dalam perkembangannya, peran olahraga mengalami perubahan yang signifikan, terutama dalam melibatkan teknologi. Terjadi pergeseran yang mencakup penggunaan teknologi dalam berbagai aspek olahraga, mulai dari peningkatan kinerja atlet hingga pengalaman pengguna yang ditingkatkan. Perkembangan teknologi telah memberikan dampak yang besar pada pelaksanaan olahraga dan cara mengelolanya bahkan mempromosikannya. Penggunaan analisis data, sensor hingga simulasi virtual yang mulai mengubah cara pandang kita untuk melihat olahraga. Dalam konteks ini pemahaman tentang bagaimana penggunaan teknologi digunakan untuk optimalisasi kegiatan olahraga.

Olahraga merupakan aktivitas yang dijalankan dengan tujuan utama untuk menyehatkan badan. Era sekarang olahraga bukan hanya untuk menyehatkan badan saja namun dalam kegiatan berolahraga menjadi gaya hidup yang didalamnya terjalin interaksi sosial, kerja sama, dan kegiatan sosial antar-atlet. Kegiatan olahraga juga melibatkan partisipasi sebagai sarana dalam membangun hubungan sosial, emosional, dan memperluas jaringan. Olahraga menjadi sarana sosial yang mengacu pada nilai-nilai dominan dalam suatu masyarakat, komponen utama dari proses sosial dengan berfikir dan berperilaku dan menjalankan peran-peran sosial yang tersedia. Olahraga bukan lagi disikapi sebagai sarana menyehatkan badan tetapi lebih luas lagi, olahraga telah merambah pada aspek-aspek kehidupan sosial (Adi & Mu'arif, 2001).

Semakin berkembangnya gaya hidup di masyarakat kegiatan olahraga mengalami pergeseran menjadi kebutuhan untuk menjaga kondisi tubuh yang sehat dan prima ditengah aktivitas bekerja yang padat. Olahraga juga terdapat nilai-nilai sosial didalamnya, dari aspek komponen dalam kegiatan olahraga terdapat aspek sosial yang memberikan dampak yang positif. Olahraga dalam pendekatan yang khusus dan berfokus, terdapat aspek sosial diri selain pada aspek kompetitif, tujuannya adalah menciptakan lingkungan yang ramah dan sehat, di mana orang-orang dari berbagai latar belakang dapat bergabung, berinteraksi dan bersenang-senang. Aktivitas olahraga sosial meliputi berbagai jenis olahraga, seperti sepak bola, bola basket, jalan sehat hingga *street workout* dan lari maraton. Olahraga pada era sekarang menjadi gaya hidup baru khususnya di kota-kota besar.

Olahraga *street workout* adalah salah satu jenis olahraga yang berkembang dan banyak digandrungi remaja atau orang tua khususnya di kota besar, *street workout* merupakan jenis olahraga yang dilakukan di jalanan. Olahraga ini dilakukan di *outdoor* tanpa menggunakan alat bantu. Latihan *street workout* ini menggunakan latihan *calisthenic* yang menggunakan berat badan untuk melatih otot. *Calisthenics* sering juga disebut sebagai *street workout* (Yosepine, 2023). Olahraga *street workout* ini biasanya dilakukan lebih dari satu orang dalam satu komunitas di pinggir jalan. Olahraga ini banyak digemari oleh kaum muda untuk menghabiskan waktu luang untuk menjaga kesehatan dan membentuk tubuh yang atletis. Olahraga

street workout ini biasanya dilakukan di pinggir jalan cukup dengan memanfaatkan fasilitas yang ada di jalan seperti tiang *pull up*. Kegiatan olahraga diluar ruangan ini cukup santai dan juga tidak memerlukan biaya yang banyak bahkan gratis. Olahraga *street workout* dilakukan dipinggir jalan atau taman sehingga dapat dinikmati semua kalangan masyarakat dari segala usia dan juga latar belakang. Kegiatan olahraga ini sangat dibutuhkan dikota besar seperti Surabaya yang mana olahraga sudah menjadi gaya hidup baru.

Di Surabaya sendiri komunitas *street workout* banyak bermunculan di setiap tempat yang memiliki fasilitas olahraga dan memiliki akses pejalan kaki yang nyaman seperti trotoar jalan. Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia banyak tempat terbuka seperti taman dan lapangan yang ada dikota Surabaya, Kegiatan olahraga sangat dibutuhkan oleh masyarakat kota, melihat aktivitas kerja dan pola makan yang kurang baik kegiatan berolahraga dikota Surabaya sangat dibutuhkan. di Surabaya setiap minggu pasti ada agenda atau *Event Car Free Day* yang mana dalam event ini memanfaatkan salah satu ruas jalan yang cukup lebar dan dari jam 5 hingga jam 8 jalan tersebut ditutup aksesnya untuk pengguna kendaraan bermesin seperti sepeda motor dan mobil, dan akses hanya diperbolehkan untuk pejalan kaki dan sepeda ontel. Tempat-tempat yang memiliki akses yang nyaman untuk pejalan kaki dan memiliki fasilitas olahraga menjadi tempat berkumpul dan latihan komunitas *street workout* di Surabaya (Sari, 2019).

Perkembangan olahraga pada era sekarang mulai mengalami pergeseran, seperti dalam implementasi kegiatan olahraga *street workout* yang dilakukan di pinggir jalan yang mana pada semula secara tidak langsung kegiatan olahraga langsung menjadi media interaksi dan promosi. Penggunaan teknologi seperti grup WhatsApp dan Instagram dan juga aplikasi panduan olahraga virtual dalam olahraga mempermudah untuk interaksi dalam menjalin komunikasi dan kegiatan berolahraga antar individu di setiap anggota komunitas dan promosi untuk mengajak setiap orang dan masyarakat menjadi member untuk mengajak olahraga bersama dan mengubah pola hidup sehat. Komunitas *street workout* dapat menarik minat orang lain diluar anggota untuk melakukan olahraga bersama komunitas *street workout* memiliki koneksi antar komunitas yang lain dan terjalin interaksi

antar- anggota baik secara langsung atau tidak langsung ke orang yang bukan anggota. *street workout* ini sejalan dengan unsur olahraga sosial. Olahraga lebih bersifat komersial di mana lebih menguntungkan jika ada bantuan media (Coakley, 2007).

Dalam aspek olahraga penggunaan teknologi dapat mempengaruhi kinerja atlet. Penggunaan aplikasi dan perangkat sistem analisis data dapat digunakan untuk melihat performa atlet. Dari data yang telah disajikan ini pengguna dapat merencanakan pola latihan dan meningkatkan performa atlet. Teknologi telah membuka pintu bagi pengembangan peralatan olahraga yang lebih canggih dan efisien. Teknologi juga mengubah cara melakukan olahraga, dalam dunia olahraga penggunaan teknologi menjadi penting. Teknologi telah mengubah dan terus mengubah cara kita untuk berolahraga perlu adanya wawasan baru untuk tetap terus memberikan perubahan pengembangan olahraga dimasa depan. Teknologi juga memperluas cakupan dan fleksibilitas olahraga, dengan adanya platform dan aplikasi yang berkembang saat ini dapat mempermudah untuk melakukan kegiatan olahraga.

Penggunaan teknologi dalam olahraga mengakibatkan pergeseran dalam aspek sosial yang ada dalam unsur olahraga, sehingga memiliki dimensi tersendiri, dan mempengaruhi konsep namun dengan adanya kemajuan teknologi, mulai bermunculan inovasi baru yang mempermudah orang untuk melakukan kegiatan tanpa keluar rumah. Teknologi hadir untuk mempermudah dan memberikan perubahan dalam cara kita berolahraga. Salah satu inovasi yang muncul dalam bidang dunia olahraga adalah olahraga virtual, dan platform digital dan alat analisis data performa. Teknologi memiliki peran penting dalam mengubah konsep olahraga sosial. Determinasi teknologi mengakibatkan perubahan dimana teknologi bersifat dinamis dan mampu mengubah kehidupan sosial teori substantif teknologi (Feenberg Andrew, 1996).

Seiring dengan kemajuan teknologi paradigma olahraga telah mengalami perubahan yang signifikan. Zaman dulu dalam melakukan kegiatan teknologi berorientasi pada pengalaman dan pengetahuan pelatih, namun saat ini teknologi

telah memainkan peran yang penting dalam memperluas pengetahuan dan melampaui batasan yang lalu dan meningkatkan kinerja dari atlet itu sendiri. Hasil dari penggunaan teknologi menghasilkan analisis dan strategi. Perkembangan dalam mencakup beragam inovasi, mulai dari penggunaan sensor hingga kecerdasan buatan. Dalam implementasinya hasil yang diperoleh berupa analisis data yang didukung dengan kecerdasan buatan. Aspek yang menarik dari pergeseran ini adalah teknologi telah mengubah paradigma baru dalam berolahraga.

Perkembangan teknologi mengakibatkan olahraga berkembang dan memiliki modifikasi yang beragam salah satunya, jenis olahraga virtual. Olahraga virtual adalah bagian dari pengembangan jenis olahraga, yang memadukan antara pengguna teknologi dengan aktivitas olahraga. *Virtual Reality* atau sering disebut realitas maya, virtual realitas atau realitas maya merupakan sebuah teknologi yang berisikan simulasi komputer yang membuat pengguna seakan-akan dapat berinteraksi langsung. (Hermawan2018). Dengan kemajuan teknologi seperti *virtual reality* tidak hanya sekedar dimanfaatkan dalam dunia hiburan dan pendidikan saja namun saat ini berkembang digunakan untuk olahraga (Lukimanto Jessica, 2019)

Olahraga dan teknologi menjadi dua elemen yang cukup penting dalam perkembangan olahraga, dalam perkembangan teknologi inovasi olahraga muncul dengan melibatkan penggunaan teknologi, semula olahraga yang dilakukan secara bersama kini bisa dilakukan cukup hanya dirumah saja walaupun hanya dengan *zoom meet*. Seperti yang baru baru ini ajang tahunan kompetisi *Virtual Race Pelindo Run And Ride 2023* yang diselenggarakan PT Pelabuhan Indonesia (Persero) 3 atau Pelindo 3 yang diselenggarakan pada tanggal 9-24 September. Mengusung tema pelindo maju Indonesia maju, acara ini bertujuan untuk meningkatkan kegiatan masyarakat dalam berolahraga dan membentuk pola hidup sehat, *event* ini dilakukan dengan dua konsep yaitu lari dan bersepeda secara virtual dan secara *offline* langsung, *event* ini memperebutkan total hadiah kurang lebih 500 jt, Para peserta akan menyelesaikan lari sejauh 31 km atau bersepeda sejauh 310 km secara virtual Taufiq Ardiansya (Jawapos.com, 2 September, 2023).

Konsep olahraga virtual dan *offline* secara langsung menawarkan pengalaman

yang berbeda, kuat, dan lebih autentik dengan datang secara langsung dan bertemu atlet yang lain, sedangkan olahraga virtual lebih memiliki sifat cenderung individualis dengan cukup berolahraga di rumah saja dengan panduan teknologi aplikasi. Terjadi pemanfaatan teknologi menyebabkan olahraga menjadi jauh lebih mudah untuk dilakukan. Penggunaan teknologi pada olahraga bukan hanya mengubah fungsi dan konsep namun juga memunculkan inovasi baru dalam olahraga dan memberikan pengalaman baru dalam berolahraga. Dalam kompleksitas pergesaran olahraga saat ini menjadi gaya hidup dan tren baru di masyarakat. Salah satu aspek yang menarik untuk diteliti dalam kajian ini adalah bagaimana penggunaan teknologi memberikan manfaat bagi atlet yang berolahraga. Teknologi digunakan oleh atlet untuk mempermudah kegiatan olahraganya dan dalam menganalisa performa latihan. Pada era sekarang penggunaan teknologi dalam dunia olahraga dibutuhkan dalam meningkatkan performa dan menganalisa performa dalam latihan yang dilakukan. Dalam penelitian ini peran teknologi dilihat bagaimana dampak yang diberikan oleh penggunaanya dalam berolahraga *street workout*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah peneliti paparkan di atas, rumusan masalah pada penelitian ini yaitu bagaimana penggunaan teknologi dapat meningkatkan efektivitas kegiatan latihan olahraga komunitas *street workout* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendalami bagaimana teknologi dapat diterapkan dalam kegiatan olahraga *street workout* .

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat, antarlain sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan, khususnya pada bidang studi sosiologi mengenai olahraga sosial.
- b. Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian penelitian yang relevan di masa yang akan datang, serta dapat menjadi bahan acuan agar lebih baik lagi

2. Manfaat sosial

- a. Bagi Universitas Trunojoyo Madura

Penelitian ini dapat menambah koleksi karya ilmiah mahasiswa sehingga dapat digunakan untuk sarana acuan atau bacaan dalam menambah wawasan dan pengetahuan.

- b. Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan untuk menambah referensi sebagai bahan informasi dan menambah wawasan mengenai olahraga sosial.