

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dua dekade terakhir, tatanan masyarakat urban di Indonesia mengalami transformasi budaya konsumsi yang sangat dinamis. Pertumbuhan ekonomi nasional yang memicu pembentukan kelas menengah baru (*aspiring middle class*) telah menggeser orientasi konsumsi masyarakat perkotaan: dari pemenuhan kebutuhan material dasar (*goods consumption*) menuju konsumsi pengalaman (*experiential consumption*) dan gaya hidup (*lifestyle consumption*).¹ Kelas menengah perkotaan kini secara aktif mengalokasikan pendapatan fleksibel (*discretionary income*) mereka untuk aktivitas rekreasi yang tidak hanya memberikan kebugaran fisik, melainkan juga menyajikan nilai-nilai simbolis, estetika, dan penegasan identitas sosial.²

Dalam beberapa tahun terakhir, olahraga padel mulai muncul sebagai salah satu bentuk aktivitas rekreasi yang semakin populer di sejumlah kota besar di Indonesia, khususnya Jakarta, Tangerang Selatan, Bandung, hingga Bali. Padel yang pada awalnya berkembang pesat di Spanyol dan negara-negara Eropa Selatan ini kemudian menyebar ke berbagai pusat urban di Asia, termasuk Indonesia, dan memikat kelompok masyarakat berpenghasilan menengah-atas yang mencari alternatif baru dari rutinitas olahraga konvensional. Berbeda dari olahraga raket tradisional seperti tenis atau badminton, padel menawarkan pengalaman bermain yang dianggap lebih bersifat sosial, ringan, fun, tetapi tetap terlihat premium. Kesederhanaan aturan, durasi permainan yang singkat, serta sifat permainan yang lebih kasual menjadikan padel cepat diterima oleh kalangan urban yang memiliki keterbatasan waktu menginginkan aktivitas rekreasi yang menyenangkan, estetik, dan memiliki nilai prestise yang setara atau bahkan lebih mahal daripada tenis.³

¹ World Bank, *Aspiring Indonesia: Expanding the Middle Class* (Washington D.C.: World Bank Group, 2020), hlm. 12–18.

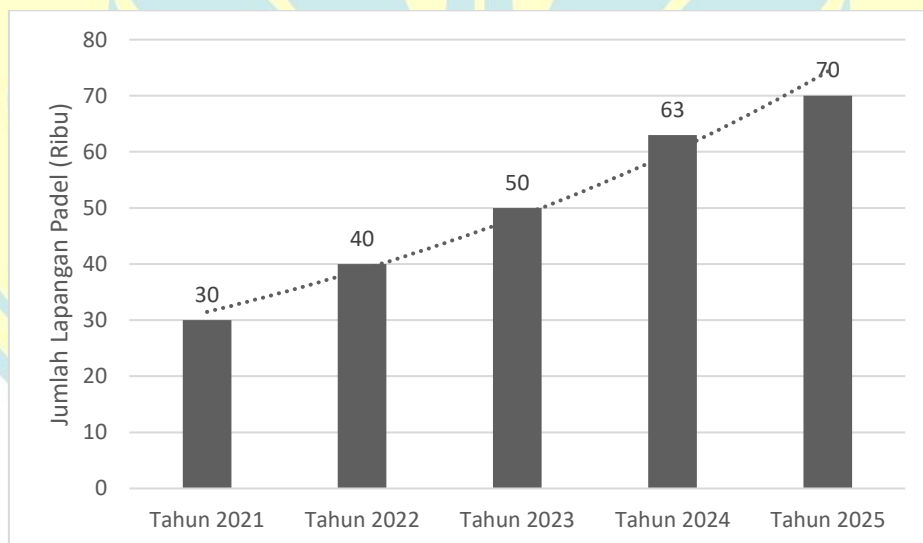
² Suzanne Naafs, "Youth, Leisure, and Lifestyles in Urban Indonesia," dalam *Routledge Handbook of Contemporary Indonesia*, ed. Robert W. Hefner (London: Routledge, 2018), hlm. 215–220.

³ J. Huyghe, N. D'Hoore, E. Thibaut, & J. Scheerder, "Unveiling the Urban Sports Landscape: Profiling Participants, Motives, and Policy Implications," *European Sport Management Quarterly*, Vol. 17, No. 3, 2017, hlm. 12.

Peningkatan jumlah fasilitas padel dalam dua tahun terakhir menjadi indikator penting dari meningkatnya minat masyarakat terhadap olahraga ini. Berbagai lapangan padel bermunculan di pusat perbelanjaan premium seperti Senayan, Pantai Indah Kapuk, dan Kemang, serta di lingkungan apartemen dan sport club kelas atas. Penempatan fasilitas di area-area tersebut bukan hanya menunjukkan orientasi pasar yang jelas yaitu kelas menengah-atas perkotaan tetapi juga memperlihatkan bagaimana padel sejak awal diposisikan sebagai aktivitas yang dekat dengan gaya hidup modern, kosmopolitan, dan berorientasi pada prestise.⁴ Dalam banyak kasus, padel hadir bersama fasilitas rekreasi lain yang berkonsep mewah seperti rooftop dining, private lounge, dan area komersial estetik yang mendukung aktivitas swafoto atau konten media sosial.

Fenomena pertumbuhan padel di Indonesia ini berbanding lurus dengan tren ekspansi padel di tingkat global. Secara internasional, padel tercatat sebagai cabang olahraga raket dengan laju pertumbuhan tercepat dalam sejarah olahraga modern.

Gambar 1.1 Tren Pertumbuhan Lapangan Padel Global (2021–2025)



Sumber: Deloitte (2023) & International Padel Federation / FIP (2024)

Perkembangan padel tidak hanya terlihat secara kualitatif melalui meningkatnya minat masyarakat, tetapi juga diperkuat oleh data pertumbuhan global yang sangat signifikan. Secara internasional, olahraga padel mengalami ekspansi tercepat dalam

⁴ Boszko Zasina, "The Student Urban Leisure Sector: Towards Commercial Studentification?" *Urban Studies* 58, no. 12 (2021): 2412–2416.

sejarah olahraga raket modern. Pada tahun 2024, diperkirakan terdapat sekitar 63.000 lapangan padel di seluruh dunia, dan angka ini diproyeksikan meningkat menjadi 70.000 lapangan pada tahun 2025. Laporan Deloitte (2023) bahkan menunjukkan bahwa hanya dalam satu tahun terdapat lebih dari 2.657 klub padel baru yang dibuka secara global atau lebih dari 50 klub baru setiap pekannya. Laju pertumbuhan ini menjadikan padel sebagai salah satu cabang olahraga dengan dinamika ekspansi paling agresif di dunia.

Pesatnya pertumbuhan tersebut juga tercermin di Indonesia. Berdasarkan data Federasi Padel Internasional (FIP, 2024), Indonesia menempati peringkat ke-6 sebagai negara dengan perkembangan padel tercepat di Asia Tenggara, dan berada di peringkat ke-29 secara global. Hal ini menunjukkan bahwa Indonesia merupakan salah satu pasar yang paling responsif terhadap perkembangan padel di kawasan Asia, sekaligus menjadi negara dengan potensi pertumbuhan yang besar.

Dari sisi kelembagaan, perkembangan padel di Indonesia semakin menonjol setelah terbentuknya Perkumpulan Besar Padel Indonesia (PB.PI) sebagai organisasi resmi yang membina olahraga padel di Tanah Air. PB.PI tercatat telah diterima sebagai anggota resmi Komite Olahraga Nasional Indonesia (KONI, 2024) Pusat ke-74, sebuah langkah penting yang disahkan melalui Rapat Kerja Nasional (Rakernas) KONI Tahun 2024. Tidak hanya itu, padel dipertandingkan sebagai cabang ekshibisi dalam PON XXI Aceh–Sumut Tahun 2024, menandai pengakuan formal olahraga ini dalam ekosistem olahraga nasional.⁵

Masuknya Padel sebagai cabang resmi dalam Asian Games setelah disahkan oleh Olympic Council of Asia⁶ menjadi salah satu faktor penting yang mendorong meningkatnya popularitas olahraga ini. Legitimasi dari ajang multinasional sebesar Asian Games membuat Padel tidak lagi dipandang sekadar sebagai tren rekreasional, tetapi sebagai olahraga kompetitif yang memiliki nilai prestise. Keputusan ini menimbulkan euforia di berbagai negara termasuk Indonesia, terutama di kalangan masyarakat urban yang sensitif terhadap perkembangan olahraga global.

⁵ Kemenpora RI, "Eksibisi Padel PON XXI 2024 Jadi Momentum Kebangkitan Olahraga Raket Modern," Kemenpora News, 12 September 2024.

⁶ PBPI, 202. **OCA Resmi Akui FIP, Padel Masuk Cabang Resmi Asian Games** <https://www.pbpi.or.id/id/news/oca-resmi-akui-fip-padel-masuk-cabang-resmi-asian-games> diakses pada Oktober 2025.

Di Indonesia, pemberitaan mengenai pengakuan OCA yang diliput oleh PBPI memperkuat persepsi bahwa Padel merupakan olahraga modern dan bergengsi. Bertambahnya fasilitas Padel dengan konsep premium, meningkatnya minat pemain baru, serta representasi Padel di media sosial menunjukkan bahwa aktivitas ini kini sering dimaknai sebagai simbol gaya hidup dan status sosial. Dengan demikian, faktor legitimasi internasional menjadi pemicu penting yang membuat Padel berkembang bukan hanya sebagai olahraga, tetapi juga sebagai praktik sosial yang terkait dengan pencarian prestise dan identitas kelas menengah urban.

Fenomena padel di Indonesia juga tidak dapat dilepaskan dari dampak media sosial sebagai medium utama penyebaran gaya hidup. Di platform seperti TikTok dan Instagram, konten padel meningkat secara signifikan, terutama konten dari influencer lifestyle, selebriti, figur publik, ekspatriat, dan komunitas urban mapan.

Gambar 1.2 Poster Kompetisi APPT Grand Slam Jakarta 2024



Sumber: Website Asia Pacific Padel Tour

Konten tersebut umumnya menonjolkan suasana lapangan yang bersih dan modern, outfit olahraga stylish, serta ambience premium yang menyertai pengalaman bermain padel.⁷ Hal ini memperkuat kesan bahwa padel bukan sekadar aktivitas fisik, tetapi juga bagian dari simbol prestise sosial. Pada titik ini, padel mulai berfungsi bukan

⁷ Chris Shilling, *The Body and Social Theory* (3rd ed.), (London: Sage Publications, 2012), hlm. 65.

hanya sebagai olahraga, tetapi juga sebagai simbol gaya hidup yang merepresentasikan identitas kelas tertentu.

Popularitas padel yang meningkat tidak dapat dipahami semata-mata sebagai tren olahraga baru. Melainkan dapat dimaknai sebagai fenomena sosial yang melibatkan simbol, identitas, dan proses pembentukan kelas. Dimensi sosial ini tampak jelas dari beberapa aspek: struktur akses, biaya, representasi media sosial, dan karakteristik komunitas pemainnya. Mulai dari segi akses, padel memiliki karakteristik eksklusif. Biaya penyewaan lapangan padel pada umumnya jauh lebih tinggi dibandingkan badminton atau futsal, bahkan setara atau lebih mahal daripada tenis.⁸ Selain itu, fasilitas padel banyak ditempatkan di kawasan yang identik dengan konsumerisme premium, seperti mal kelas atas, sport club eksklusif, dan lingkungan residensial berharga tinggi. Hal ini secara otomatis menciptakan barrier sosial yang memisahkan siapa yang dapat mengakses olahraga ini dan siapa yang tidak. Kondisi tersebut memperlihatkan bahwa padel memiliki elemen *class distinction*, di mana akses terhadap olahraga ini merefleksikan tingkat ekonomi dan modal sosial tertentu.

Tabel 1.1 Matriks Komparasi Estimasi Biaya dan Aksesibilitas Olahraga Rekreasi Urban di Jakarta (2026)

Cabang Olahraga	Estimasi Sewa Lapangan / Jam	Estimasi Harga Alat Utama (Raket/Gear)	Tingkat Aksesibilitas Sosial	Segmentasi Pasar Utama
Badminton	Rp40.000 – Rp100.000	Rp200.000 – Rp1.000.000	Inklusif / Terbuka Luas	Semua Lapisan Masyarakat (<i>Mass</i>)
Futsal	Rp150.000 – Rp250.000 (Patungan)	Rp200.000 – Rp800.000	Inklusif / Komunal	Merekat pada Kelompok Umum
Tenis Field	Rp100.000 – Rp250.000	Rp1.500.000 – Rp4.000.000	Selektif (Butuh <i>Coaching</i>)	Menengah Atas / Elit
Padel	Rp200.000 – Rp400.000+	Rp3.000.000 – Rp6.000.000+	Eksklusif / Gatekeeping	Anak Muda Kelas Menengah Atas
Golf	Rp500.000 – Rp2.000.000+	Rp10.000.000 – Rp50.000.000+	Sangat Eksklusif / Elit	Manajemen Puncak / Elit Senior

Sumber: Hasil Olahan Pengamatan Lapangan & Data Riset Peneliti (2026)

⁸ M. Mutz & J. Müller, "Social Stratification of Leisure Time Sport and Exercise Activities: Comparison of Ten Popular Sports Activities," *Leisure Studies*, Vol. 40, No. 5, 2021, hlm. 602.

Sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 1.1, tarif penyewaan lapangan padel di Jakarta Selatan yang berkisar antara Rp200.000 hingga Rp400.000 per jam, ditambah investasi perlengkapan pribadi (raket seharga Rp3.000.000 hingga Rp6.000.000 dan *outfit* bermerek), secara langsung bertindak sebagai *financial barrier* (hambatan keuangan) yang ketat.¹² Menurut Mutz dan Müller (2021) dalam studinya mengenai stratifikasi olahraga rekreasi, cabang olahraga yang mensyaratkan biaya tinggi secara otomatis tergolong sebagai *socially selective sports* yakni olahraga yang melakukan *social gatekeeping* (penjagaan gerbang sosial) untuk menyaring partisipan berdasarkan ketersediaan modal ekonomi.⁹ Struktur biaya yang mahal ini memisahkan padel secara tegas dari olahraga massal seperti badminton atau futsal, sekaligus menjamin bahwa individu-individu yang berada di dalam lapangan adalah mereka yang memiliki status sosial-ekonomi yang setara.

Gambar 1.2 Fasilitas Lapangan Padel Premium di Jakarta Selatan



Sumber: Reset Social Club: Indoor Padel di SCBD Jakarta

Padel juga menampilkan peran simbolik yang kuat sebagai penanda prestise sosial. Banyaknya konten media sosial yang menampilkan padel sebagai aktivitas gaya hidup menunjukkan bahwa olahraga ini memiliki nilai lebih dari sekadar aktivitas fisik. Padel menjadi medium untuk menampilkan *self-branding*, menunjukkan gaya hidup aktif

⁹ *Ibid.*, hlm. 597–611.

namun modern, serta memperkuat identitas sosial yang ingin ditunjukkan oleh para pemainnya. Dalam konteks ini, padel menjadi bagian dari budaya konsumsi simbolik, di mana individu tidak hanya “melakukan” olahraga, tetapi juga “memperlihatkan” olahraga tersebut sebagai bagian dari citra diri yang ingin mereka bawa ke ruang publik digital.¹⁰

Gambar 1.3 Representasi Gaya Hidup dan Self-Branding Padel di Media Sosial



Sumber: Media Sosial Informan

Selain sebagai penyaring kelas di dunia nyata, padel di era digital bergeser menjadi arena pameran status (*conspicuous consumption*) melalui platform media sosial seperti Instagram dan TikTok. Aktivitas merekam video saat bertanding, memamerkan pakaian olahraga (*outfit*) bernilai jutaan rupiah, hingga menandai (*tagging*) lokasi lapangan premium di Jakarta Selatan dianalisis sebagai bentuk *aestheticization of everyday life* (Featherstone, 2007) dan pengelolaan kesan (*impression management*) di panggung depan (*front stage*) publik (Goffman, 1959).¹¹ Melalui konsumsi visual ini, para

¹⁰ M. Lenartowicz, “Family Leisure Consumption and Youth Sport Socialization in Post-Communist Poland: A Perspective Based on Bourdieu’s Class Theory,” *International Review for the Sociology of Sport*, Vol. 51, No. 2, 2016, hlm. 225.

¹¹ Erving Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life* (New York: Anchor Books, 1959), hlm. 106–110; Mike Featherstone, *Consumer Culture and Postmodernism*, ed. ke-2 (London: SAGE, 2007), hlm. 65.

pemain yang didominasi oleh anak muda kelas menengah atas tidak hanya mengejar kebugaran, melainkan mengonversi modal ekonomi mereka menjadi modal budaya dan modal simbolik guna memanen pengakuan sosial (*status recognition*) sebagai bagian dari *leisure class* perkotaan.¹²

Padel berfungsi sebagai ruang sosial atau arena interaksi bagi kelompok kelas menengah-atas. Banyak komunitas padel yang bersifat eksklusif, di mana kegiatan bermain tidak hanya bertujuan untuk berolahraga, tetapi juga berfungsi sebagai wadah *networking*, memperluas jaringan pertemanan, dan mempertahankan posisi sosial. Fenomena ini mengingatkan pada fungsi sosial yang lama dimiliki oleh olahraga seperti golf atau tenis, yang banyak digunakan sebagai arena pertemuan informal, diskusi bisnis, dan hubungan antar kelas elite. Dengan demikian, padel mulai memainkan peran sosial yang serupa bagi generasi urban muda saat ini.

Pertumbuhan padel di Indonesia tidak dapat dilepaskan dari konteks transformasi gaya hidup urban yang berlangsung selama dua dekade terakhir. Urbanisasi yang pesat di Jakarta dan kota-kota satelit seperti Tangerang Selatan, Depok, dan Bekasi memunculkan kelas menengah baru dengan karakteristik konsumsi yang berbeda dari generasi sebelumnya.¹³ Kelas menengah urban kini tidak hanya mengutamakan pemenuhan kebutuhan dasar, tetapi juga kebutuhan akan pengalaman (*experiential consumption*), gaya hidup (*lifestyle consumption*), serta aktivitas rekreatif yang memberikan nilai simbolik.¹⁴ Padel kemudian muncul sebagai bentuk konsumsi pengalaman yang memenuhi kebutuhan tersebut.

Fenomena ini sejalan dengan munculnya berbagai kegiatan *leisure* seperti gym premium, studio dan yoga. Masing-masing aktivitas tersebut memiliki kesamaan: mereka bukan hanya ruang olahraga, tetapi juga ruang identitas, ruang sosial, dan ruang simbolik. Padel masuk ke dalam kategori yang sama, bahkan dalam banyak kasus lebih mencolok

¹² Thorstein Veblen, *The Theory of the Leisure Class* (New York: Dover Publications, 1994), hlm. 45–50; Pierre Bourdieu, *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste* (Cambridge: Harvard University Press, 1984), hlm. 169–172.

¹³ World Bank, *Aspiring Indonesia: Expanding the Middle Class*, (Washington D.C.: World Bank Group, 2020), hlm. 14.

¹⁴ G. Allen, P. Velija, & J. B. Dodds, “We Just Thought Everyone Else is Going So We Might As Well’: Middle-Class Parenting and Franchised Baby/Toddler Swimming,” *Leisure Studies*, Vol. 39, No. 5, 2020, hlm. 5.

karena sifatnya yang memiliki lapangan tersendiri, mencolok secara visual, dan sangat menarik dipamerkan di media sosial. Dalam konteks ini, padel menjadi representasi dari transformasi budaya kelas Indonesia yang semakin bergerak ke arah “*conspicuous consumption*,”¹⁵ di mana nilai sosial dari sebuah aktivitas tidak hanya ditentukan oleh manfaat fisiknya, tetapi juga citra yang melekat padanya. Hal ini membuat padel menjadi lebih dari sekadar olahraga melainkan juga menjadi produk budaya urban yang berfungsi sebagai medium ekspresi diri dan sosial.

Melihat perkembangan tersebut, Padel di Indonesia tidak hanya tumbuh sebagai cabang olahraga baru, tetapi juga sebagai fenomena sosial yang terkait dengan dinamika kelas, gaya hidup urban, dan pencarian prestise. Padel yang bersifat eksklusif dan memerlukan biaya yang tidak sedikit memperkuat persepsi bahwa olahraga ini memiliki nilai simbolik yang lebih tinggi dibanding aktivitas rekreasi biasa. Di saat yang sama, meningkatnya euforia masyarakat serta munculnya fasilitas Padel bernuansa premium menunjukkan bahwa praktik bermain Padel kini juga berfungsi sebagai arena untuk menampilkan status sosial, jejaring, dan identitas kelas menengah perkotaan.

Fenomena ini layak untuk diteliti karena memperlihatkan bagaimana sebuah olahraga dapat berubah menjadi praktik sosial yang sarat makna, memadukan aspek rekreasional dan simbolik sekaligus. Dengan memahami bagaimana individu memaknai padel, siapa saja yang terlibat, serta bagaimana proses representasi prestise dibangun di dalamnya, penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam kajian sosiologi dan gaya hidup. Oleh karena itu, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian yang berjudul Olahraga Padel sebagai Praktik Leisure Class.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana olahraga padel digunakan sebagai simbol prestise sosial melalui mekanisme konsumsi mencolok (*conspicuous consumption*) di kalangan anak muda kelas menengah atas di Jakarta Selatan?

¹⁵ Conspicuous consumption atau konsumsi mencolok adalah istilah sosiologis yang merujuk pada tindakan membeli atau menggunakan barang/jasa mewah bukan karena nilai gunanya, melainkan demi memamerkan kekayaan dan status sosial guna mendapatkan prestise (Veblen, 1994).

2. Bagaimana peranan habitus, konversi modal, dan arena (*field*) dalam menjadikan olahraga padel sebagai praktik waktu luang untuk reproduksi kelas dan distingsi sosial anak mud akelas menengah atas di Jakarta Selatan?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menguraikan pengaplikasian olahraga padel sebagai simbol prestise sosial melalui bentuk konsumsi mencolok (*conspicuous consumption*), baik dari segi struktur biaya, penggunaan fasilitas dan perlengkapan, maupun pameran gaya hidup di ruang digital.
2. Menganalisis peranan habitus, konversi modal (ekonomi, sosial, dan budaya), serta arena (*field*) dalam menjadikan padel sebagai praktik waktu luang yang memfasilitasi reproduksi kelas dan pembentukan garis pembeda sosial (*distinction*) bagi anak muda kelas menengah atas di Jakarta Selatan.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

1. Penelitian ini memperkaya kajian tentang relasi antara kelas sosial dan praktik leisure, khususnya melalui perspektif Sosiologi Waktu Luang (Leisure Studies) serta Teori Praktis dan Distingsi dari Pierre Bourdieu.¹⁶ Studi mengenai padel sebagai fenomena baru di Indonesia masih sangat minim, sehingga penelitian ini membuka ruang teoretis baru tentang bagaimana olahraga baru dapat berfungsi sebagai arena pembentukan identitas kelas menengah-atas.
2. Dengan masih terbatasnya studi akademik mengenai padel di Indonesia (baik dari sisi sosial, budaya, maupun ekonomi), penelitian ini menjadi landasan awal bagi peneliti lain untuk mengembangkan kajian lebih lanjut seperti analisis gender, komodifikasi olahraga baru, atau pola eksklusivitas ruang olahraga.

¹⁶ Distingsi merupakan konsep penegasan batas sosial yang dilakukan oleh kelompok kelas atas untuk membedakan selera (taste) mereka dari kelas di bawahnya, yang dioperasikan melalui habitus dan gaya hidup sehari-hari (Bourdieu, 1984).

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Temuan mengenai siapa saja yang bermain padel, bagaimana mereka memaknainya, serta kendala dan motivasinya dapat membantu pengelola fasilitas olahraga, pemerintah daerah, maupun pelaku industri untuk memahami segmen pasar dan mengembangkan strategi layanan yang lebih tepat sasaran.
2. Padel sebagai olahraga yang berkembang pesat di kota besar dapat menjadi indikator perubahan dalam orientasi leisure masyarakat urban. Penelitian ini memberikan manfaat dalam membaca pergeseran budaya konsumsi, lifestyle, dan reproduksi kelas di konteks perkotaan Indonesia.
3. Penelitian ini memberikan gambaran empiris tentang bagaimana individu dalam kelompok berkapital tinggi memilih, mengakses, dan memaknai olahraga padel sebagai bagian dari gaya hidup mereka. Informasi ini bermanfaat untuk memahami dinamika baru dalam konsumsi leisure urban.

1.5 Tinjauan Literatur

Pertama, penelitian dalam kategori sosiologi olahraga yang ditulis oleh Mutz dan Müller pada tahun 2021 dalam jurnal *Leisure Studies* berjudul “*Social Stratification of Leisure Time Sport and Exercise Activities: Comparison of Ten Popular Sports Activities*¹⁷” membahas bagaimana olahraga rekreasi tidak hanya menjadi aktivitas fisik semata, tetapi juga mencerminkan struktur sosial dan ketimpangan kelas dalam masyarakat modern. Penelitian ini berangkat dari perspektif ketidaksetaraan sosial yang memadukan pemikiran Pierre Bourdieu mengenai selera dan gaya hidup yang dibentuk secara sosial dengan konsep konsumerisme omnivora dari Peterson. Melalui pendekatan tersebut, penelitian ini mencoba memahami bagaimana partisipasi dalam berbagai cabang olahraga ternyata dipengaruhi secara kuat oleh modal budaya, modal ekonomi, dan latar belakang sosial para pesertanya.

Dalam studi ini, Mutz dan Müller menganalisis sepuluh jenis olahraga populer di Jerman dan membandingkan bagaimana masing-masing olahraga tersebut memiliki

¹⁷ Mutz, M., & Müller, J. (2021). Social stratification of leisure time sport and exercise activities: comparison of ten popular sports activities. *Leisure Studies*, 40(5), 597–611. <https://doi.org/10.1080/02614367.2021.1916834>

tingkat keterpilihan sosial yang berbeda. Dengan menggunakan data representatif skala nasional, mereka menemukan bahwa sebagian besar jenis olahraga lebih banyak diikuti oleh individu yang memiliki modal budaya di atas rata-rata, sementara kelompok kelas sosial bawah justru lebih banyak berada dalam kategori tidak aktif berolahraga sama sekali. Sepak bola muncul sebagai olahraga yang paling sedikit dipengaruhi oleh perbedaan modal budaya dan ekonomi, menjadikannya aktivitas yang paling “egaliter.” Sebaliknya, olahraga raket, aktivitas berbasis alam, yoga, kebugaran, dan olahraga air adalah yang paling selektif secara sosial, karena lebih sering diakses oleh kelompok berpendidikan tinggi dan berpendapatan lebih besar. Penelitian ini juga menemukan bahwa gender tetap menjadi faktor penting dalam menentukan pola partisipasi olahraga. Pada akhirnya, mereka menunjukkan bahwa modal budaya memiliki hubungan yang kuat dengan kecenderungan seseorang untuk terlibat dalam berbagai jenis olahraga sekaligus, yang kemudian memperkuat argumen bahwa pola konsumsi olahraga secara “omnivora” sering kali berfungsi sebagai penanda status sosial yang lebih tinggi.

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Stuij pada tahun 2013 dalam jurnal *Sport, Education and Society* berjudul “*Habitus and Social Class: A Case Study on Socialisation into Sports and Exercise*”¹⁸ membahas bagaimana habitus olahraga terbentuk secara berbeda pada tiap kelas sosial, khususnya melalui proses sosialisasi sejak masa kanak-kanak. Berangkat dari pemikiran Bourdieu mengenai habitus sebagai prinsip tindakan yang dibentuk oleh kondisi kelas, penelitian ini berusaha menjawab pertanyaan yang jarang dijelaskan secara rinci oleh Bourdieu: bagaimana habitus itu sebenarnya diperoleh. Dengan memanfaatkan kerangka Bernstein mengenai konteks sosialisasi dan cara kelompok sosial menginternalisasi pola perilaku tertentu, Stuij menelusuri bagaimana anak-anak dari dua kelas sosial yang berbeda mulai membangun preferensi, kebiasaan, serta kecenderungan mereka terhadap aktivitas olahraga dan latihan fisik.

Penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun anak-anak dari kedua kelas sama-sama mengembangkan habitus yang menempatkan olahraga sebagai bagian dari kehidupan mereka, terdapat perbedaan mencolok dalam agen sosialisasi dan pola aktivitas yang membentuk kebiasaan tersebut. Pada kelas sosial yang lebih tinggi,

¹⁸ Stuij, M. (2013). *Habitus and social class: a case study on socialisation into sports and exercise*. *Sport, Education and Society*, 20(6), 780–798. <https://doi.org/10.1080/13573322.2013.827568>

keluarga inti berperan sebagai agen utama yang secara jelas mengarahkan, mengontrol, dan mengatur aktivitas olahraga anak. Di sini, olahraga dipelajari melalui kegiatan yang terstruktur, pada tempat khusus, dan dengan tujuan pengembangan keterampilan tertentu. Sebaliknya, anak-anak dari kelas sosial yang lebih rendah memperoleh habitus olahraga melalui pengaruh keluarga besar, guru pendidikan jasmani, dan teman sebaya. Hasilnya adalah praktik olahraga yang lebih beragam, kurang teratur, dan dilakukan di berbagai lokasi tanpa pola yang ketat. Temuan ini memberikan kontribusi penting dalam memahami bagaimana proses sosialisasi yang berbeda antar kelas sosial menghasilkan habitus yang khas, sekaligus menegaskan bahwa struktur sosial berperan besar dalam membentuk hubungan individu dengan olahraga sejak usia dini.

Ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Theeboom, Nols, dan Haudenhuyse pada tahun 2017 dalam jurnal *Social Inclusion* berjudul "*Urban Sport-for-Development Initiatives and Young People in Socially Vulnerable Situations: Investigating the 'Deficit Model'*"¹⁹ mengkritisi asumsi dasar yang banyak mendasari program sport-for-development (SFD), terutama anggapan bahwa pemuda dari kawasan rentan selalu berada dalam kondisi defisit dan membutuhkan perbaikan melalui olahraga. Berangkat dari kritik akademik sebelumnya yang menilai pendekatan SFD cenderung menyeragamkan kerentanan sosial, penelitian ini menguji dua asumsi umum: bahwa peserta memang kekurangan kapasitas personal, serta bahwa keterlibatan dalam program SFD secara otomatis membawa perkembangan positif.

Untuk menguji asumsi tersebut, para peneliti melakukan survei pada dua titik waktu terhadap pemuda berusia 14 hingga 25 tahun yang terlibat dalam enam inisiatif SFD perkotaan di Belgia. Indikator perkembangan diukur melalui dua variabel yang lazim digunakan dalam penelitian SFD, yaitu *self-efficacy* dan *self-esteem*. Namun, hasilnya menunjukkan bahwa pemuda dari wilayah urban yang terpinggirkan tidak secara seragam memiliki kekurangan pada dua aspek tersebut, dan tidak ditemukan pola peningkatan yang dapat diprediksi. Temuan ini menegaskan bahwa pendekatan SFD berbasis deficit model cenderung menyederhanakan kompleksitas pengalaman hidup pemuda. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar program SFD dikembangkan melalui

¹⁹ Theeboom, M., Nols, Z., & Haudenhuyse, R. (2017). Urban sport-for-development initiatives and young people in socially vulnerable situations: investigating the "deficit model". *Social Inclusion*, 5(2), 210-222.

pendekatan bottom-up yang lebih peka terhadap konteks sosial, keunikan pengalaman individu, serta dinamika kerentanan yang berbeda-beda, sehingga desain program maupun evaluasi dampaknya tidak terjebak pada asumsi yang bias.

Keempat, Penelitian oleh Huyghe, J., D'Hoore, N., Thibaut, E., & Scheerder, J. yang berjudul *Unveiling the urban sports landscape: Profiling participants, motives, and policy implications*.²⁰ Menggunakan data survei terhadap 3.951 penduduk di Bruges, penelitian ini mengembangkan profil komprehensif mengenai karakteristik, perilaku partisipasi, dan motif berolahraga di kalangan peserta urban sports. Dengan membandingkan partisipan urban sports dan olahraga tradisional melalui analisis statistik deskriptif dan regresi logistik binomial, penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat kemampuan berolahraga dan lokasi latihan merupakan prediktor penting bagi partisipasi dalam urban sports. Temuan menarik muncul pada aspek motivasi: peserta urban sports cenderung menilai alasan fisik (seperti kebugaran dan kesehatan) sebagai motivasi yang kurang penting dibandingkan peserta olahraga tradisional, sementara motif kesenangan dan relaksasi justru menjadi pendorong yang lebih dominan. Hasil ini menantang gambaran umum dalam literatur yang menganggap pelaku urban sports sebagai kelompok homogen, karena studi ini memperlihatkan heterogenitas yang tinggi dalam profil, motivasi, serta pola partisipasi mereka. Penelitian ini menyimpulkan bahwa meningkatnya popularitas urban sports membuka peluang strategis bagi pemerintah dan organisasi olahraga untuk menjangkau segmen masyarakat yang lebih beragam melalui kebijakan yang lebih adaptif dan kontekstual.

Kelima, Penelitian oleh Zasina pada tahun 2021²¹. Penelitian ini menunjukkan bahwa sektor leisure perkotaan yang berorientasi pada mahasiswa di Kota Łódź tidak hanya membentuk ruang bermain (playscapes) bagi mahasiswa, tetapi juga ruang kerja, karena mahasiswa berperan ganda sebagai konsumen sekaligus pekerja di berbagai venue leisure. Temuan ini menantang literatur studentification yang selama ini menggambarkan mahasiswa sebagai tetangga yang tidak diinginkan, sebab para pelaku industri leisure justru menilai mahasiswa sebagai pelanggan yang baik dan karyawan yang rajin. Dengan

²⁰ Huyghe, J., D'Hoore, N., Thibaut, E., & Scheerder, J. (2024). *Unveiling the urban sports landscape: Profiling participants, motives, and policy implications*. Plos One, 19(7), e0306305.

²¹ Zasina, J. (2021). The student urban leisure sector: Towards commercial studentification? *Local Economy: The Journal of the Local Economy Policy Unit*, 36(5), 374-390. <https://doi.org/10.1177/02690942211051879>

demikian, penelitian ini menekankan perlunya melihat mahasiswa sebagai aktor urban yang multifungsi dan menyarankan penggunaan perspektif commercial studentification untuk memahami dinamika keterlibatan mahasiswa dalam perubahan kota.

Keenam, Penelitian oleh Lenartowicz pada tahun 2016²². Penelitian ini mengkaji bagaimana proses sosialisasi olahraga pada anak-anak di Polandia dipengaruhi oleh kelas sosial, menggunakan kerangka teori kelas Bourdieu. Melalui wawancara mendalam dan survei nasional terhadap orang tua, studi ini menemukan bahwa praktik dan preferensi olahraga anak seperti berkuda, tenis, sepak bola, hingga gulat mencerminkan modal budaya olahraga yang diturunkan dari orang tua, termasuk pengalaman olahraga masa lalu dan pola konsumsi leisure keluarga. Hasil kualitatif menunjukkan adanya perbedaan selera dan praktik olahraga yang cukup jelas antar kelas sosial, namun temuan ini tidak sepenuhnya terkonfirmasi dalam data survei. Studi ini menyimpulkan bahwa dalam konteks Polandia pasca-komunisme, olahraga yang sangat terkomersialisasi berfungsi sebagai penanda posisi sosial bagi kelompok yang memiliki akses ke layanan tersebut sekitar 40% populasi sementara kelompok lainnya tidak menunjukkan gaya hidup olahraga yang dapat dibedakan secara sosial.

Ketujuh, Penelitian yang dilakukan oleh Allen, Velija, dan Dodds pada tahun 2020²³ meneliti pertumbuhan pesat aktivitas olahraga komersial untuk bayi dan balita khususnya kelas renang berfranchise sebagai bagian dari tren meningkatnya pasar olahraga usia dini seperti Rugby Tots, Baby Ballet, dan Little Kickers. Dengan menggunakan konsep kapital dan habitus dari Bourdieu, penelitian ini menelusuri motivasi orang tua kelas menengah yang memilih untuk mengikuti kegiatan ini. Karena biaya per sesi relatif tinggi (£6–20), hanya keluarga dengan kapital ekonomi memadai yang dapat mengaksesnya.

Temuan menunjukkan bahwa partisipasi dalam kegiatan ini bukan hanya soal perkembangan fisik anak, tetapi juga terkait citra “good parenting,” pembangunan kapital sosial dan fisik pada anak, serta pembentukan diferensiasi kelas dalam keluarga sejak usia sangat dini. Penulis berargumen bahwa pengalaman awal seperti ini berkontribusi pada

²² Lenartowicz, M. (2013). Family leisure consumption and youth sport socialization in post-communist Poland: A perspective based on Bourdieu's class theory. *International Review for the Sociology of Sport*, 51(2), 219-237. <https://doi.org/10.1177/1012690213516619>

²³ Allen, G., Velija, P., & Dodds, J.B. (2020). ‘We just thought everyone else is going so we might as well’: middle-class parenting and franchised baby/toddler swimming. *Leisure Studies*, 40, 169 - 182.

pembentukan habitus olahraga dan rekreasi anak, yang dapat memengaruhi pilihan leisure dan peluang mereka di masa depan.

Kedelapan, Penelitian yang dilakukan oleh Van der Burgt dan Gustafson pada tahun 2023²⁴ menyoroti bagaimana keluarga kelas menengah perkotaan di Swedia mengatur aktivitas bermain luar ruang dan leisure terinstitusionalisasi dalam konteks tren New Urbanism yang mendorong mereka tinggal di apartemen perkotaan. Dengan pendekatan mixed-method, studi ini melihat bagaimana anak dan orang tua dalam satu keluarga “mengelola waktu” (doing time) dan “menciptakan ruang” (creating space) di tengah keterbatasan lingkungan fisik yang minim ruang bermain. Temuan penelitian menunjukkan adanya variasi signifikan dalam satu keluarga terkait cara menghadapi kondisi tersebut. Aktivitas sepak bola sang anak perempuan, yang awalnya hanya untuk kesehatan fisik, berkembang menjadi pusat pengorganisasian waktu-ruang keluarga sekaligus sumber identitas sosial. Sementara itu, sang anak laki-laki yang menolak aktivitas terstruktur dinilai tetap aktif secara fisik meskipun lebih sering berada di dalam rumah, dan ketika bermain di luar ia mengubah ruang-ruang yang tidak ramah anak menjadi arena bermain melalui kreativitasnya. Studi ini menegaskan bahwa meski keluarga harus beradaptasi dengan keterbatasan ruang dan waktu, mereka tetap memiliki agensi untuk menciptakan pola leisure yang sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

Tabel 1.2 Tinjauan Literatur

Judul Penelitian	Peneliti	Metode Penelitian	Kategori	Persamaan	Perbedaan
Social Stratification of Leisure Time Sport and Exercise Activities: Comparison	Mutz & Muller	Kuantitatif (survei, analisis statistik)	Kategori 1: Stratifikasi sosial & Habitus Olahraga	Sama-sama membahas olahraga sebagai praktik yang dipengaruhi	Penelitian ini bersifat kuantitatif dan membandingkan berbagai jenis olahraga, sedangkan

²⁴ Van der burgt, D., & Gustafson, K. (2023). “Doing Time” and “Creating Space”: A Case Study of Outdoor Play and Institutionalized Leisure in an Urban Family. *Children, Youth and Environments*, 23, 24 - 42.

of Ten Popular Sports Activities				stratifikasi sosial dan kelas	penelitian penulis fokus pada satu olahraga (padel) dengan pendekatan kualitatif
Habitus and social class: a case study on socialisation into sports and exercise	Stuij, M.	Kualitatif (studi kasus, wawancara)	Kategori 1: Stratifikasi sosial & Habitus Olahraga	Sama-sama menggunakan perspektif Bourdieu untuk melihat hubungan habitus, kelas sosial, dan olahraga	Penelitian Stuij fokus pada proses sosialisasi sejak usia dini, sedangkan penelitian penulis fokus pada praktik waktu luang anak muda
Family leisure consumption and youth sport socialization in post- communist Poland: A perspective based on Bourdieu's class theory	Lenarto wicz, M.	Kualitatif (wawancara keluarga)	Kategori 1: Stratifikasi sosial & Habitus Olahraga	Sama-sama menggunakan teori kelas Bourdieu untuk melihat konsumsi leisure	Konteks keluarga dan anak, bukan anak muda sebagai agen independen

‘We just thought everyone else is going so we might as well’: middle-class parenting and franchised baby/toddler swimming.	Allen, G., Velija, P., & Dodds, J. B.	Kualitatif (wawancara mendalam)	Kategori 1: Stratifikasi sosial & Habitus Olahraga	Sama-sama menunjukkan olahraga sebagai sarana reproduksi kelas menengah	Fokus pada parenting dan anak usia dini
Unveiling the urban sports landscape: Profiling participants, motives, and policy implications	Huyghe, J., D’Hoor, N., Thibaut, E., & Scheerder, J.	Mixed methods	Kategori 2: Olahraga Urban & Komersialisasi	Sama-sama menempatkan olahraga urban sebagai bagian dari gaya hidup	Lebih berorientasi pada kebijakan dan profiling umum, bukan makna sosial dan praksis
The student urban leisure sector: Towards commercial studentification?	Zasina, J.	Kualitatif (observasi, analisis urban)	Kategori 2: Olahraga Urban & Komersialisasi	Sama-sama membahas leisure dalam konteks urban dan komersialisasi	Fokus pada mahasiswa dan ruang kota, bukan olahraga spesifik
Urban sport-for-development initiatives and young people	Theeboom, M., Nols, Z., & Hauden	Kualitatif (studi kebijakan)	Kategori 2: Olahraga Urban & Komersialisasi	Sama-sama mengkaji olahraga dalam konteks	Subjek penelitian berbeda: penelitian ini fokus pada

in socially vulnerable situations: investigating the "deficit model"	huyse, R.	dan wawancara)		perkotaan dan anak muda	kelompok rentan, sementara penelitian penulis pada kelas menengah atas
"Doing Time" and "Creating Space": A Case Study of Outdoor Play and Institutionalized Leisure in an Urban Family	Van der Burgt, D. & Gustafson, K	Kualitatif (studi kasus)	Kategori 2: Olahraga Urban & Komersialisasi	Sama-sama memandang leisure sebagai praktik sosial yang terstruktur	Fokus pada keluarga dan anak-anak
Sport and Social Class	Bourdieu, P.	Analisis teoretis (teori praksis)	Kategori 3: Landasan Teoretis Kritis	Sama-sama melihat olahraga sebagai arena praktik sosial dan diferensiasi kelas	Tidak berbasis data lapangan kontemporer atau konteks Indonesia
Consumption and Theories of Practice	Warde, A.	Teoretis-konseptual	Kategori 3: Landasan Teoretis Kritis	Sama-sama memandang konsumsi dan	Tidak fokus pada olahraga atau kelas

				leisure sebagai praktik sosial	menengah atas secara spesifik
The Body and Social Theory	Shilling, C.	Teoretis-sosiologis	Kategori 3: Landasan Teoretis Kritis	Sama-sama melihat tubuh sebagai bentuk modal sosial dan simbolik	Tidak mengkaji olahraga tertentu atau konteks urban Asia

Skema 1.1 Kategorisasi Tinjauan Literatur



Berdasarkan Skema 1.1 di atas, kajian literatur relevan dikelompokkan ke dalam 3 (tiga) kluster tematik utama untuk memeta pola studi terdahulu dan mengidentifikasi celah penelitian (*research gap*):

1. Kategori 1 (Stratifikasi Sosial & Habitus Olahraga): Berfokus pada bagaimana olahraga berfungsi sebagai arena pembedaan kelas, dipengaruhi oleh struktur modal, dan diinternalisasi melalui proses sosialisasi habitus.
2. Kategori 2 (Olahraga Urban, Komersialisasi & Ruang Leisure): Menganalisis transformasi ruang rekreasi perkotaan (*urban playscapes*), komersialisasi fasilitas olahraga, serta pergeseran motivasi rekreasi masyarakat urban ke arah pencarian *pleasure* dan rekreasi.

3. Kategori 3 (Landasan Teoretis Kritis): Menyediakan pisau analisis sosiologis utama melalui konsep triadic Bourdieusian (*Habitus, Modal, dan Ranah*), teori praktik konsumsi, serta penampilan tubuh/kebugaran sebagai modal fisik.

Ketiga kluster literatur tersebut kemudian dikonvergensiikan untuk menghasilkan sintesis dan *research gap*. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada integrasi perspektif kelas dan konsumsi urban untuk membedah fenomena baru olahraga padel pada anak mud akelas menengah atas di Jakarta Selatan. Penelitian ini mengisi keterbatasan studi sosiologis padel di Indonesia dengan berfokus pada mekanisme *conspicuous consumption* di era digital serta konversi modal ekonomi menjadi modal sosial (*networking* bisnis).

1.6 Kerangka Konsep

Penelitian ini bertujuan untuk memahami praktik olahraga padel sebagai bentuk pemanfaatan waktu luang di kalangan anak muda kelas menengah atas di Jakarta Selatan. Untuk menganalisis fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan dua konsep utama, yaitu *leisure class* dan *habitus*, yang saling berkaitan dalam menjelaskan makna sosial dari praktik padel.

Padel dalam konteks ini tidak hanya dipahami sebagai aktivitas olahraga semata, tetapi juga sebagai praktik sosial yang sarat dengan nilai simbolik, gaya hidup, serta strategi pembentukan identitas kelas.

1.6.1 Leisure Studies dan Konsep Leisure Class

Dalam perspektif *leisure studies*, waktu luang tidak dipahami sebagai waktu bebas yang netral dan terlepas dari struktur sosial, melainkan sebagai ruang sosial yang dipengaruhi oleh posisi kelas, akses ekonomi, serta nilai budaya tertentu.²⁵ Aktivitas waktu luang mencerminkan preferensi, selera, dan gaya hidup individu maupun kelompok sosial (Bourdieu, 1984).

Konsep *leisure class* yang dikemukakan oleh Thorstein Veblen (1994) digunakan untuk menjelaskan kelompok sosial yang memiliki sumber daya ekonomi dan waktu luang yang relatif lebih besar, sehingga mampu mengakses aktivitas rekreasi tertentu yang

²⁵ Alan Warde, "Consumption and Theories of Practice," *Journal of Consumer Culture*, Vol. 5, No. 2, 2005, hlm. 224.

bersifat eksklusif. Aktivitas waktu luang dalam konteks leisure class sering kali berfungsi sebagai penanda status sosial melalui praktik konsumsi mencolok (*conspicuous consumption*) (Veblen, 1994).²⁶

Dalam penelitian ini, padel dipahami sebagai salah satu bentuk praktik waktu luang yang merepresentasikan karakter leisure class (Veblen, 1994). Biaya bermain yang relatif tinggi, lokasi lapangan yang terbatas di kawasan tertentu, serta jaringan sosial yang terlibat menjadikan padel sebagai aktivitas yang tidak sepenuhnya inklusif. Dengan demikian, partisipasi dalam padel dapat dilihat sebagai bentuk konsumsi waktu luang yang sekaligus menampilkan afiliasi kelas dan gaya hidup anak muda kelas menengah atas di Jakarta Selatan (Bourdieu, 1984; Veblen, 1994).

1.6.2 Habitus, Modal, dan Ranah dalam Praktik Olahraga

Untuk membedah bagaimana olahraga padel bertransformasi menjadi penanda kelas, penelitian ini menggunakan konsep triadik Pierre Bourdieu, yaitu habitus, modal (capital), dan ranah (field).²⁷

1. **Habitus:** Dipahami sebagai disposisi mental dan selera (taste) yang terinternalisasi dalam diri anak muda kelas menengah atas melalui lingkungan keluarga dan pergaulan mereka. Habitus kelas menengah atas cenderung mengarahkan mereka pada aktivitas yang bernilai estetik, modern, dan eksklusif. Memilih padel bukan sekadar keputusan spontan, melainkan manifestasi dari habitus kelas yang menganggap olahraga ini sesuai dengan citra diri mereka.
2. **Modal (Capital):** Praktik olahraga padel melibatkan akumulasi dan pertukaran berbagai jenis modal. Pertama, modal ekonomi yang kuat diperlukan untuk mengakses fasilitas lapangan premium di Jakarta Selatan, menyewa pelatih, hingga membeli perlengkapan (raket dan outfit) ber merk. Kedua, modal sosial terwujud melalui jaringan pertemanan, komunitas eksklusif, serta peluang networking bisnis di sela-sela permainan. Ketiga, modal budaya dan simbolik didapatkan melalui pemahaman gaya hidup urban modern yang kemudian dipamerkan melalui media sosial sebagai bentuk self-branding dan prestise.

²⁶ Thorstein Veblen, *The Theory of the Leisure Class*, (New York: Dover Publications, 1994), hlm. 43.

²⁷ Pierre Bourdieu, *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*, (Cambridge: Harvard University Press, 1984), hlm. 6.

3. Ranah (Field): Lapangan padel di kawasan strategis Jakarta Selatan (seperti Senayan, Kemang, dan PMP) berfungsi sebagai ranah atau arena sosial. Ranah ini menjadi ruang kontestasi bagi anak muda elit urban untuk menginvestasikan modal yang mereka miliki demi menegaskan posisi kelas mereka dan melakukan distingsi (pembedaan) dengan kelompok sosial lainnya.

1.6.3 Praktik Waktu Luang sebagai Arena Sosial

Dalam kerangka konsep ini, praktik padel ditempatkan sebagai **arena sosial**, yaitu ruang tempat berlangsungnya interaksi antarindividu yang memiliki posisi dan modal yang relatif serupa. Arena padel tidak hanya menjadi ruang olahraga, tetapi juga ruang sosial tempat berlangsungnya pertukaran simbolik, pembentukan relasi, serta penegasan identitas kelas.

Melalui arena ini, anak muda kelas menengah atas tidak hanya menghabiskan waktu luang, tetapi juga membangun dan mempertahankan posisi sosialnya. Praktik padel menjadi bagian dari rutinitas yang memperkuat keterikatan sosial dan memperluas jaringan pertemanan dalam lingkup kelas yang relatif homogen.

1.6.4 Hubungan Antar Konsep

Penelitian ini memposisikan praktik padel sebagai titik temu dari berbagai konsep utama, yaitu waktu luang, leisure class, habitus, serta kelas sosial anak muda kelas menengah atas di Jakarta Selatan. Hubungan antar konsep tersebut bersifat saling mempengaruhi dan membentuk suatu pola praktik sosial yang berulang.

Waktu luang dalam penelitian ini tidak dipahami sebagai waktu bebas yang netral, melainkan sebagai ruang sosial yang memungkinkan individu mengekspresikan preferensi kelas dan gaya hidup. Anak muda kelas menengah atas memiliki kapasitas ekonomi dan fleksibilitas waktu yang memungkinkan mereka mengakses aktivitas padel, yang secara struktural membutuhkan biaya tinggi, fasilitas khusus, serta lokasi yang relatif eksklusif.²⁸

Konsep leisure class menjelaskan posisi struktural anak muda kelas menengah atas sebagai kelompok yang mampu memanfaatkan waktu luang untuk aktivitas rekreatif

²⁸ D. Van der Burgt & K. Gustafson, "‘Doing Time’ and ‘Creating Space’: A Case Study of Outdoor Play and Institutionalized Leisure in an Urban Family," *Children’s Geographies*, Vol. 21, No. 2, 2023, hlm. 7.

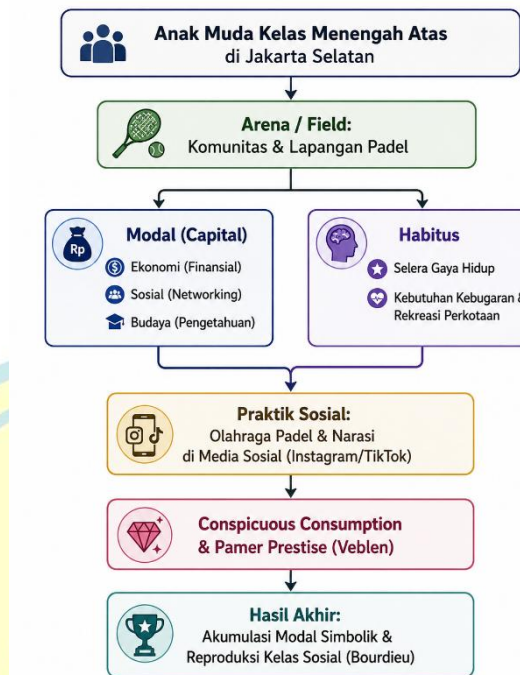
bernilai prestise. Praktik padel menjadi salah satu bentuk konsumsi waktu luang yang sekaligus berfungsi sebagai penanda status sosial. Melalui keikutsertaan dalam padel, individu tidak hanya berolahraga, tetapi juga menunjukkan afiliasi kelas, selera, dan gaya hidup tertentu yang membedakan mereka dari kelompok sosial lain.

Sementara itu, habitus berperan sebagai mekanisme internal yang membentuk kecenderungan individu dalam memilih dan memaknai praktik padel. Habitus kelas menengah atas mendorong preferensi terhadap olahraga modern, berorientasi pada gaya hidup sehat, estetika tubuh, serta jejaring sosial eksklusif. Dengan demikian, pilihan terhadap padel merupakan manifestasi dari disposisi kelas yang telah terinternalisasi sejak lama melalui lingkungan keluarga, pendidikan, dan pergaulan.

Hubungan antar konsep tersebut memperlihatkan bahwa praktik padel merupakan hasil interaksi antara struktur sosial dan agen. Struktur kelas (leisure class) menyediakan akses dan peluang, sementara habitus membentuk selera dan kecenderungan individu dalam memanfaatkan waktu luang. Dalam praktiknya, padel berfungsi sebagai arena sosial tempat berlangsungnya reproduksi kelas, akumulasi modal sosial, serta pembentukan identitas anak muda kelas menengah atas di Jakarta Selatan.

Dengan demikian, kerangka konsep penelitian ini menegaskan bahwa padel sebagai praktik waktu luang tidak dapat dilepaskan dari konteks kelas sosial, habitus, dan dinamika budaya urban. Hubungan antar konsep ini digunakan sebagai landasan analisis untuk memahami bagaimana padel dimaknai, dipraktikkan, dan direproduksi dalam kehidupan sehari-hari anak muda kelas menengah atas di Jakarta Selatan.

Skema 1.2 Kerangka Konsep Penelitian



Berdasarkan Skema 1.2 di atas, kerangka konsep penelitian ini menggambarkan hubungan antar-konsep teoretis sebagai berikut:

1. Subjek dan Arena (*Field*): Penelitian diawali dari agen sosial, yaitu anak muda kelas menengah atas di Jakarta Selatan yang beroperasi dalam arena (*field*) olahraga padel.
2. Integrasi Modal dan Habitus (Bourdieu): Aktivitas di arena padel membutuhkan konversi dari modal ekonomi (biaya sewa lapangan, perlengkapan mahal) dan modal sosial (jaringan pertemanan/kolega), yang bertemu dengan habitus (selera olahraga, gaya hidup urban, dan kesadaran akan kesehatan/rekreasi) yang telah terinternalisasi dalam diri agen.
3. Praktik Sosial dan Konsumsi Mencolok (*Conspicuous Consumption* – Veblen): Pertemuan antara habitus dan modal ini diwujudkan melalui praktik olahraga padel serta pameran aktivitas tersebut di media sosial. Di sini terjadi *conspicuous consumption*, di mana padel tidak hanya dimaknai sebagai olahraga fisik, tetapi juga sebagai sarana memamerkan kemampuan finansial dan gaya hidup eksklusif.
4. Reproduksi Kelas dan Modal Simbolik: Rangkaian proses ini pada akhirnya menghasilkan modal simbolik berupa prestise, pengakuan status sosial, dan

diferensiasi dari kelas sosial di bawahnya, yang berujung pada reproduksi kelas sosial anak mud akelas menengah atas di Jakarta Selatan.

1.7 Metodologi Penelitian

1.7.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan untuk memahami secara mendalam praktik padel sebagai bentuk pemanfaatan waktu luang pada anak muda kelas menengah atas di Jakarta Selatan. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran kuantitatif, melainkan pada makna, pengalaman, dan interpretasi subjek penelitian terhadap aktivitas padel dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggali bagaimana padel dimaknai sebagai praktik sosial yang berkaitan dengan gaya hidup, identitas kelas, serta relasi sosial di ruang urban. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara kontekstual dan holistik sesuai dengan perspektif subjek penelitian.

Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya menggali bagaimana padel dimaknai sebagai praktik sosial yang berkaitan dengan gaya hidup, identitas kelas, serta relasi sosial di ruang urban. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena secara kontekstual dan holistik sesuai dengan perspektif subjek penelitian.

Dalam proses penyusunan penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan perangkat kecerdasan buatan (*Gemini*) secara terbatas dan bersifat teknis sebagai alat bantu (*auxiliary tool*). Penggunaan *Gemini* difungsikan khusus untuk membantu perumusan struktur kalimat, perapian tata bahasa, serta penyusunan redaksi akademik agar lebih sistematis dan koheren. Selain itu, *Gemini* dimanfaatkan untuk membantu eksplorasi awal konsep dan penyusunan kerangka berpikir. Penggunaan alat ini tidak menggantikan peran peneliti dalam proses analisis data, penarikan kesimpulan, maupun perumusan substansi teoritis yang sepenuhnya dilakukan secara mandiri oleh peneliti.

1.7.2 Subjek Penelitian

Penentuan subjek penelitian ini menggunakan teknik penarikan sampel bertujuan (*purposive sampling*). Penggunaan teknik *purposive sampling* didasarkan pada pandangan Creswell (2016), yang menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, peneliti

memilih individu-individu dan situs penelitian secara sengaja karena mereka dapat memberikan pemahaman yang kaya, spesifik, dan mendalam mengenai masalah penelitian utama. Hal ini diperkuat oleh Patton (2015) yang menyebut bahwa kekuatan dari purposive sampling terletak pada pemilihan kasus yang kaya akan informasi (information-rich cases), yaitu kasus-kasus yang darinya peneliti dapat belajar banyak tentang hal-hal yang sangat krusial bagi tujuan penelitian.

Secara metodologis, Sugiyono (2018) juga menyatakan bahwa purposive sampling adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu yang ditetapkan oleh peneliti agar data yang diperoleh relevan dengan tujuan penelitian. Mengingat penelitian ini bertujuan membedah kedalaman makna, pengalaman, dan motif sosial di balik praktik olahraga padel, penggunaan teknik acak (probability sampling) menjadi tidak relevan. Subjek utama dalam penelitian ini adalah anak muda kelompok kelas menengah atas yang secara aktif memanfaatkan waktu luangnya untuk bermain padel di wilayah Jakarta Selatan. Untuk mengoperasionalkan konsep leisure class dan habitus kelompok elite urban secara tepat, peneliti menetapkan kriteria inklusi subjek (informan) sebagai berikut:

1. Kriteria Usia (Aktor Muda Urban)

Informan berada dalam rentang usia anak muda atau pemuda perkotaan, yaitu sekitar 18–30 tahun. Fase usia ini dipilih karena merepresentasikan kelompok masyarakat usia produktif yang memiliki agensi mandiri dalam menentukan orientasi konsumsi waktu luang mereka di ruang komersial kota (urban playscapes). Kelompok usia muda ini memiliki kecenderungan sosial yang kuat untuk menjadikan olahraga urban sebagai ruang pembentukan identitas, di mana motif kesenangan (pleasure), relaksasi, dan pemenuhan estetika gaya hidup digital jauh lebih dominan dibandingkan dengan motif kesehatan fisik semata.

2. Kriteria Posisi Kelas Sosial (Kepemilikan Kapital Menengah Atas)

Informan wajib memiliki latar belakang sosial-ekonomi yang merepresentasikan kelas menengah atas perkotaan. Indikator kelas ini diukur melalui kerangka kepemilikan modal (capital) Pierre Bourdieu, yang meliputi:

- a. Modal Ekonomi: Mampu mengalokasikan anggaran secara rutin untuk biaya sewa lapangan padel yang relatif mahal, menyewa pelatih (coach), serta memiliki perlengkapan raket (paddle racket) dan pakaian olahraga (outfit)

dari merek premium global. Pola konsumsi yang membutuhkan kapital tinggi ini membedakan mereka secara tegas dari kelompok sosial lain yang terhambat oleh struktur akses ekonomi perkotaan.²⁹

- b. Modal Sosial: Tergabung dalam jaringan pertemanan eksklusif, memiliki relasi bisnis di sela-sela permainan, atau menjadi anggota aktif dalam komunitas padel urban di Jakarta.
- c. Modal Budaya dan Simbolik: Memiliki pengetahuan mengenai tren olahraga global, gaya hidup kosmopolitan, serta aktif memamerkan identitas tubuh yang bugar dan estetik di ruang digital sebagai bentuk konsumsi mencolok (*conspicuous consumption*).

3. Kriteria Intensitas Aktivitas (Internalisasi Habitus)

Informan adalah pemain yang aktif dan rutin terlibat dalam praktik olahraga padel (minimal bermain 2–4 kali dalam sebulan). Kriteria rutinitas ini sangat krusial untuk memastikan bahwa olahraga padel telah mengendap dan terinternalisasi menjadi sebuah habitus, yaitu disposisi perilaku dan selera kelas yang menetap serta menjadi bagian dari gaya hidup keseharian mereka. Peneliti tidak memilih informan yang hanya mencoba permainan ini satu atau dua kali (*amatir temporer*), karena penelitian ini ingin melihat bagaimana subjek secara sadar mengelola waktu (*doing time*) dan mengorbankan sumber daya mereka demi mempertahankan posisi sosial kelompok di dalam arena padel.

4. Kriteria Geografis dan Ruang Sosial

Informan berdomisili, menempuh pendidikan, bekerja, atau secara rutin melakukan aktivitas rekreasi di wilayah Jakarta Selatan. Selain itu, mereka secara aktif menggunakan fasilitas lapangan padel yang terletak di kawasan premium Jakarta Selatan (seperti Senayan, SCBD, Kemang, atau Cilandak). Kawasan ini dipilih karena secara sosiologis berfungsi sebagai ranah (*field*) utama tempat berlangsungnya kontestasi gaya hidup, pertukaran modal simbolik, dan ruang distingsi sosial bagi masyarakat elite muda di Indonesia.

Berdasarkan kriteria ketat di atas, peneliti menetapkan 4 (empat) orang informan utama untuk diwawancarai secara mendalam (*in-depth interview*). Dalam penelitian

²⁹ Ibid., Pierre Bourdieu membahas secara spesifik bahwa olahraga raket dan ruang rekreasi eksklusif merupakan arena pembentukan *body capital* (modal tubuh) bagi kelas borjuis, hlm. 211-212.

kualitatif sosiologis, jumlah informan tidak ditentukan oleh besarnya angka populasi atau representasi statistik, melainkan pada kekayaan informasi (information richness) dan tingkat kedalaman narasi. Pembatasan jumlah informan pada 4 orang ini didasarkan pada konsep saturasi data (data saturation) dari Creswell (2016), di mana proses pengumpulan data lapangan dihentikan ketika informasi yang diperoleh dari para informan telah menunjukkan pola yang berulang, jenuh, dan tidak lagi memunculkan variasi kategori teoretis yang baru mengenai praktik padel di kalangan kelas menengah atas. Hal ini diperkuat oleh Patton (2015) yang menyatakan bahwa validitas dan pemahaman mendalam dari sebuah penelitian kualitatif lebih dipengaruhi oleh kekayaan strategi pemilihan kasus dan kemampuan analisis peneliti, bukan oleh besarnya ukuran sampel (sample size). Melalui interaksi dan wawancara mendalam yang intensif terhadap 4 informan ini, peneliti dapat menggali struktur habitus dan akumulasi modal secara komprehensif hingga mencapai titik jenuh data.

1.7.3 Lokasi dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di beberapa fasilitas padel dan ruang sosial terkait yang berada di wilayah Jakarta Selatan, seperti lapangan padel, komunitas padel, serta area berkumpul yang sering digunakan oleh para pemain. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada pertimbangan bahwa Jakarta Selatan merupakan salah satu pusat gaya hidup urban dan aktivitas waktu luang anak muda kelas menengah atas. Waktu penelitian lapangan dan pengumpulan data secara intensif dilaksanakan dalam kurun waktu yang disesuaikan dengan kebutuhan analisis, yaitu pada Juni sampai Juli tahun 2026.

1.7.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

1.7.4.1 Wawancara

Wawancara mendalam (*in-depth interview*) dilakukan secara bertatap muka (*offline*) kepada 4 orang informan yang terdiri dari anak muda pelaku olahraga padel di wilayah Jakarta. Proses wawancara dilaksanakan secara langsung di beberapa lokasi kegiatan informan, antara lain area lapangan padel dan kafe di kawasan Kuningan (Jakarta Selatan), serta area perkantoran di daerah Tanjung Duren (Jakarta Barat).

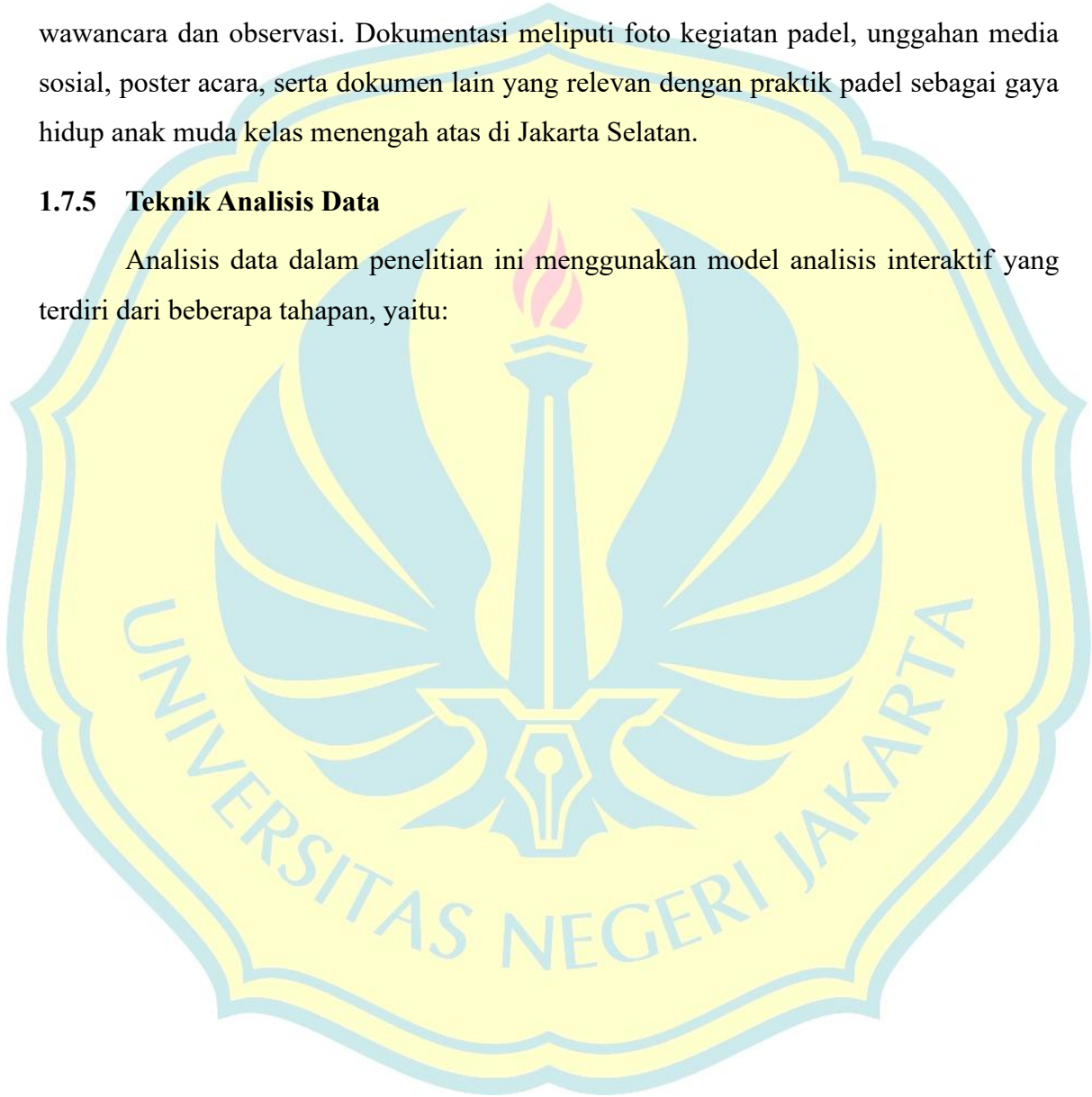
Proses wawancara untuk setiap informan dilakukan sebanyak 1 kali sesi dengan durasi berkisar antara 30 hingga 40 menit. Adapun seluruh tahapan pengumpulan data melalui wawancara ini dilaksanakan pada rentang bulan Juli hingga Agustus 2026.

1.7.4.2 Dokumentasi

Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil wawancara dan observasi. Dokumentasi meliputi foto kegiatan padel, unggahan media sosial, poster acara, serta dokumen lain yang relevan dengan praktik padel sebagai gaya hidup anak muda kelas menengah atas di Jakarta Selatan.

1.7.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari beberapa tahapan, yaitu:



1. Data Reduction (Reduksi Data)

Peneliti melakukan pemilahan, penyederhanaan, dan pengelompokan data hasil wawancara dan dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian.

2. Data Display (Penyajian Data)

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk narasi deskriptif, matriks, atau kutipan wawancara untuk memudahkan penarikan makna dan pola.

3. Conclusion Drawing/Verification (Penarikan dan Verifikasi Kesimpulan)

Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan pola dan hubungan antar data, kemudian melakukan verifikasi secara berkelanjutan untuk memastikan validitas temuan penelitian.

1.7.6 Peran Peneliti

Dalam penelitian kualitatif ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama yang secara langsung terlibat dalam proses pengumpulan dan analisis data. Peneliti melakukan observasi, wawancara, serta interpretasi data dengan tetap menjaga objektivitas, reflektivitas, dan etika penelitian. Kedekatan peneliti dengan subjek penelitian digunakan sebagai kekuatan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam terhadap fenomena yang diteliti.

1.7.7 Triangulasi Data

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian ini menggunakan triangulasi data, yaitu dengan membandingkan hasil wawancara dari berbagai informan serta mencocokkannya dengan data dokumentasi. Triangulasi dilakukan untuk memastikan konsistensi informasi dan meningkatkan kredibilitas temuan penelitian.

1.7.8 Sistematika Penulisan

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab ini memaparkan fondasi dasar penelitian yang meliputi latar belakang masalah mengenai olahraga padel di kalangan anak muda urban, perumusan pertanyaan penelitian, tujuan, serta manfaat penelitian. Selain itu, bab ini memuat tinjauan literatur sejenis, kerangka konsep, serta metodologi penelitian lengkap yang mencakup subjek, lokasi, waktu, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, hingga triangulasi data.

BAB 2

Pada bab ini menjelaskan deskripsi secara umum mengenai konteks sosial perkembangan olahraga padel di wilayah Jakarta Selatan. Pembahasan dimulai dari sejarah kemunculan dan laju pertumbuhan fasilitas padel, karakteristik olahraga padel sebagai ajang yang berkembang pesat di ruang urban, hingga dinamika komunitas penggemar padel. Bab ini juga diperlengkapi dengan pemaparan profil informan anak muda kelas menengah atas yang menjadi subjek utama penelitian.

BAB 3

Pada bab ini menyajikan hasil temuan yang diperoleh dari proses pengumpulan data di lapangan, baik melalui wawancara mendalam maupun observasi. Penulis menguraikan data secara deskriptif dan naratif mengenai bagaimana olahraga padel dipraktikkan sebagai aktivitas waktu luang, proses pembentukan makna aktivitas tersebut oleh para pelaku, serta perbandingan karakteristik antara olahraga padel dengan olahraga konvensional seperti tenis.

BAB 4

Pada bab ini beranalisis mendalam yang mengaitkan hasil penemuan lapangan di Bab 3 dengan pisau analisis teoretis yang telah dijabarkan di Bab 1. Penulis mengupas bagaimana praktik olahraga padel berfungsi sebagai bentuk konsumsi mencolok dalam kerangka *leisure class* Thorstein Veblen, serta bagaimana habitus dan modal sosial Pierre Bourdieu bekerja dalam membentuk selera, gaya hidup, dan strategi reproduksi kelas anak muda kelas menengah atas di Jakarta Selatan.

BAB 5

Bab ini berisi kesimpulan yang menyajikan jawaban ringkas dan padat atas pertanyaan penelitian yang diajukan. Selain itu, bab ini memuat saran-saran akademis maupun praktis yang dirumuskan berdasarkan hasil temuan dan keterbatasan dalam penelitian ini.