

**REPRESENTASI IDENTITAS DIGITAL PELARI KALCER PADA AKUN
INSTAGRAM KOMUNITAS @UNIONSUBCULTURE**

Imam Rifqi Wicaksono¹, Augustin Mustika Chairil²

Program Studi Ilmu Komunikasi UPN "Veteran" Jawa Timur

Program Studi Ilmu Komunikasi UPN "Veteran" Jawa Timur

22043010161@student.upnjatim.ac.id

ABSTRACT

This study aims to identify and describe the process of digital identity representation of "pelari kalcer" (culture runners) through content uploaded on the Instagram account @unionsubculture. The culture runner phenomenon indicates a shift in the meaning of running, evolving from a mere physical fitness routine into a space for constructing social identity and urban lifestyle. Utilizing a qualitative descriptive method, this research applies Charles Sanders Peirce's Semiotics (Sign, Object, Interpretant). The data corpus consists of 15 visual contents (photos and videos) published between March 2025 and March 2026. The analysis reveals that @unionsubculture consistently portrays visual patterns adapting the "New York Urban Style" and 1980-1990s underground street culture. This is evident in three main dimensions: (1) the use of dark-colored streetwear outfits and non-athletic attributes, (2) street photography aesthetics (slow shutter, motion blur, flash) capturing night urban landscapes, and (3) graphic designs heavily influenced by grunge, DIY collages, and aggressive typography akin to underground gig posters. In conclusion, the community consciously practices bricolage reassembling punk/skate subculture elements to break the formal image of conventional running and establish their digital existence as free-spirited, independent, and rebellious runners.

Keywords: digital identity, culture runners, subculture, visual semiotics, Instagram

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendeskripsikan proses pembentukan representasi identitas digital "pelari kalcer" melalui unggahan konten di akun Instagram @unionsubculture. Fenomena pelari kalcer menjadi penanda kuat adanya pergeseran makna olahraga lari, dari sekadar aktivitas kebugaran fisik menjadi panggung konstruksi identitas sosial dan gaya hidup urban. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan Semiotika Charles Sanders Peirce (Sign, Object, Interpretant). Korpus data terdiri atas 15 konten visual (foto dan video) yang dipublikasikan dalam rentang Maret 2025 hingga Maret 2026. Hasil analisis menunjukkan bahwa @unionsubculture secara konsisten menampilkan pola visual yang mengadaptasi gaya "New York Urban Style" dan kultur jalanan era 80-90an. Hal ini terlihat pada tiga dimensi utama: (1) penggunaan pakaian streetwear bernuansa gelap beserta atribut non-atletik, (2) teknik dokumentasi bergaya street photography (slow shutter, motion blur, flash) dengan latar perkotaan malam hari, serta (3) penerapan desain grafis berestetika grunge,

kolase DIY, dan tipografi agresif yang terinspirasi dari poster gig musik underground. Kesimpulannya, komunitas ini secara sadar melakukan praktik *bricolage* merakit ulang elemen subkultur punk/skate untuk mendobrak citra kaku olahraga lari konvensional, sekaligus mengukuhkan eksistensi mereka di ruang digital sebagai pelari yang berjiwa bebas, mandiri, dan berkarakter.

Kata Kunci: identitas digital, pelari kalcer, subkultur, semiotika visual, instagram

A. Pendahuluan

Aktivitas lari belakangan ini tidak lagi dimaknai sebatas rutinitas mencari keringat atau menjaga kebugaran tubuh. Di era digital, olahraga kini telah menjadi menjadi panggung sosial bagi individu khususnya kalangan anak muda untuk membangun citra diri dan merepresentasikan gaya hidup. Pergeseran orientasi ini melahirkan sebuah tren baru di Indonesia yang ramai diperbincangkan dengan sebutan "pelari kalcer". Istilah ini melekat pada para pelari yang sangat menaruh perhatian pada estetika visual, seperti pemilihan outfit yang modis, penentuan rute lari yang ikonis, hingga pengemasan dokumentasi yang apik di media sosial. Dalam lanskap digital, platform seperti Instagram memainkan peran yang sangat krusial sebagai etalase representasi identitas tersebut. Karakteristik Instagram yang mengedepankan aspek visual menjadikannya medium strategis bagi

para pelari dan komunitas untuk melakukan praktik *self-branding*. Seseorang tidak hanya membagikan capaian jarak tempuh, tetapi juga secara aktif merangkai makna tentang siapa diri mereka lewat cara berpakaian dan gaya dokumentasi yang dikonsumsi oleh publik. Salah satu fenomena unik yang menarik untuk dibedah adalah kehadiran komunitas lari lokal asal Surabaya, @unionsubculture. Berbeda dengan komunitas lari konvensional, @unionsubculture secara konsisten menonjolkan estetika visual yang mengadopsi budaya subkultur "New York Urban Style". Hal ini tercermin dari pilihan busana lari yang didominasi warna gelap, pemakaian atribut *fashion* jalanan, hingga dokumentasi malam hari bernuansa *street photography* yang sengaja menabrak pakem formalitas olahraga. Praktik ini merupakan penerapan dari konsep *bricolage* yang merupakan sebuah proses perakitan ulang elemen budaya lain seperti kultur *punk*

atau *skate* untuk membentuk identitas kelompok yang baru. Beberapa penelitian terdahulu telah menyinggung hubungan antara media sosial dan representasi diri. Qorib (2023) dalam jurnalnya menyoroti pakaian sebagai sarana komunikasi nonverbal untuk mengekspresikan identitas di media sosial. Namun, kajian mengenai bagaimana sebuah komunitas olahraga lokal membajak gaya subkultur underground global untuk meracik identitas digital mereka masih sangat minim. Oleh karena itu, penelitian ini hadir untuk mengisi celah tersebut dengan membedah tanda-tanda visual pada konten Instagram @unionsubculture. Melalui pisau analisis Semiotika Charles Sanders Peirce, riset ini bertujuan membongkar makna di balik setiap atribut visual yang digunakan guna memahami bagaimana komunitas ini mengonstruksi identitas "pelari kalcer" di ruang virtual.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini dirancang menggunakan metode kualitatif deskriptif. Pendekatan ini dipilih karena peneliti berupaya membedah dan menafsirkan makna di balik tanda-tanda visual yang terhampar

dalam konten media sosial. Pisau bedah utama yang digunakan adalah teori Semiotika Charles Sanders Peirce, yang membagi proses pemaknaan ke dalam konsep segitiga triadik yakni *Sign* atau tanda yang secara fisik tampak, *Object* atau acuan yang direpresentasikan oleh tanda, dan *Interpretant* atau makna yang terbangun dari relasi keduanya. Objek penelitian ini berpusat pada unggahan visual berupa *feed carousel* dan *reels* di akun Instagram @unionsubculture. Agar mendapatkan hasil data penelitian yang representatif, peneliti menetapkan korpus sebanyak 15 konten yang diunggah dalam rentang waktu Maret 2025 hingga Maret 2026. Pemilihan konten didasarkan pada kriteria *purposive*, yakni unggahan yang paling kental merepresentasikan elemen budaya subkultur urban seperti penggunaan outfit hitam, efek visual *grunge* atau kasar, dan dokumentasi malam hari. Analisis data kemudian diolah menggunakan model interaktif Miles & Huberman, yang bergerak dari tahap reduksi data visual, penyajian temuan secara tematik, hingga penarikan kesimpulan akhir.

Pemilihan pendekatan Semiotika Charles Sanders Peirce dalam penelitian ini didasarkan pada fleksibilitas triadiknya yang sangat relevan untuk membedah elemen visual digital yang terlihat dalam konten visual akun Instagram komunitas lari lokal @unionsubculture. Berbeda dengan model semiotika biner maupun yang lainnya, Peirce memungkinkan peneliti untuk melihat bagaimana komunitas lari tidak hanya menciptakan tanda (*Sign*) melalui gaya berpakaian dan unggahan di media sosial, tetapi juga mengaitkannya dengan objek rujukan kultural (*Object*) seperti kultur underground, hingga melahirkan makna baru (*Interpretant*) di mata audiens digital. Tanda-tanda visual di Instagram tidak berdiri sendiri sebagai representasi gambar yang kaku atau hanya sekedar untuk kebutuhan estetika visual saja, melainkan bertindak sebagai instrument dalam pembentukan pemaknaan yang mengomunikasikan identitas, preferensi gaya hidup, dan penolakan atau bentuk perlawanan terhadap arus utama.

Dalam proses penentuan korpus data, teknik *purposive sampling* diterapkan dengan parameter inklusi dan eksklusi yang ketat. Korpus 15 konten visual yang ditarik dari periode Maret 2025 hingga Maret 2026 dipilih karena rentang waktu tersebut menandai puncak pergeseran representasi visual di akun @unionsubculture. Kriteria inklusi meliputi konten yang menonjolkan aktivitas lari komunal, penggunaan palet warna gelap, elemen desain grunge, serta interaksi ruang urban malam hari. Sebaliknya, unggahan yang bersifat informasional standar atau sekedar membagikan rute harian dieksklusi agar analisis tetap fokus pada pembentukan identitas subkultur.

Analisis data menggunakan model interaktif Miles & Huberman dioperasionalkan secara spesifik untuk data visual. Pada tahap reduksi data, peneliti melakukan kategorisasi tangkapan layar atau *screenshoot* tampilan *preview* salah satu konten pada korpus ke dalam tiga klaster utama: gaya busana, sinematografi dokumentasi, dan aset desain grafis. Tahap penyajian data dilakukan dengan menyandingkan visual Instagram tersebut dengan literatur

subkultur *punk* dan skate era 80-90an untuk melacak jejak *bricolage*. Pada tahap akhir, penarikan kesimpulan dilakukan melalui triangulasi antara temuan visual, landasan konseptual identitas digital, dan teori semiotika visual guna memastikan validitas interpretasi makna.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Setelah melakukan observasi dan pengodean data terhadap 15 korpus visual, peneliti menemukan bahwa proses representasi identitas "pelari kalcer" pada komunitas @unionsubculture dibangun melalui tiga dimensi estetika utama. Ketiganya beroperasi secara konsisten sebagai simbol perlawanan terhadap budaya lari mainstream. Berikut merupakan hasil dan pembahasan dari penelitian ini :

Karakteristik Penggunaan Outfit dan Atribut Pelengkap

Dimensi pertama yang sangat mencolok adalah gaya berbusana (*style*). Konten-konten di @unionsubculture merekam kebiasaan para anggotanya mengenakan *outfit* yang jauh dari penggunaan *outfit* olahraga konvensional pada umumnya. Secara

semiotik (*Sign*), para pelari sering terlihat mengenakan kaus *oversized* berwarna hitam pekat, celana kasual, kacamata hitam gaya, hingga aksesoris bandana ikat leher. Acuan (*Object*) dari gaya ini bukanlah panggung atletik, melainkan kultur jalanan atau *urban street culture* era 80-an sampai 90-an yang lazim ditemui pada komunitas punk atau skateboard di Amerika Serikat. Melalui perspektif Peirce, makna (*Interpretant*) yang terbangun adalah wujud nyata dari praktik *bricolage*. Komunitas ini meminjam elemen kelompok atau komunitas lari dengan sengaja menabrak aturan olahraga lari mulai dari penggunaan *outfit* atau pakaian. Pakaian di sini beralih fungsi tidak lagi sekadar alat pelindung tubuh penyerap keringat, melainkan berubah fungsi menjadi simbol komunikasi nonverbal yang menunjukkan bahwa kelompok mereka merupakan kelompok lari berbasis budaya subkultural urban atau yang identik dengan sebutan pelari kalcer sesuai dengan tren yang lagi ramai di Indonesia, modis, dan enggan diatur oleh pakem formalitas (Manurung, 2025)

penolakan terhadap pakem formalitas ini menjadi sebetulnya

antitesis dari kultur lari konvensional yang sangat mengedepankan fungsionalitas material. Pada umumnya, pelari arus utama akan memilih perlengkapan berbahan *dry-fit* yang aerodinamis, berwarna cerah agar terlihat dari kejauhan, serta menggunakan atribut pelacak kebugaran secara menonjol. Namun, @unionsubculture secara sengaja mendekonstruksi standar tersebut. Penggunaan kaos *oversized* yang berat saat menyerap keringat dan pakaian serba hitam justru dipilih untuk menegaskan batas diferensiasi antara mereka dan pelari konvensional. Dalam ranah digital, pilihan ini mereduksi identitas lari sebagai olahraga murni atau *pure sport* dan merekonstruksinya menjadi aktivitas komunal atau *leisure* yang mengutamakan kenyamanan personal dan kebebasan berekspresi.

Estetika Dokumentasi dan Lanskap Latar Belakang

Dimensi kedua terletak pada cara mereka meracik dokumentasi visual. Pada unggahan reels maupun *photo dump* kegiatan *after-run* seperti Korpus 4, 7, dan 8, rekaman visual sengaja dibuat dengan teknik yang kotor dan agresif. Tanda (*Sign*) yang

tersaji berupa foto malam hari dengan tembakan flash mencolok, transisi video berpotongan cepat (*fast cut*), *motion blur*, hingga efek *glitch*. Karakteristik visual tersebut merujuk (*Object*) pada gaya sinematografi video dokumenter jalanan atau video klip musik *hip-hop* dan *punk rock* pada era tahun 80-an sampai 90-an seperti estetika visual band Beastie Boys dan Sonic Youth. Makna (*Interpretant*) dari pilihan estetika ini menegaskan bahwa @unionsubculture menjadikan latar belakang perkotaan pada malam hari yang keras sebagai "taman bermain". Mereka menggabungkan ritual lari dengan kebiasaan urban komunal seperti nongkrong di kedai kopi atau menikmati musik DJ usai berlari. Hal ini menggeser konotasi lari dari kegiatan yang melelahkan menjadi semacam perayaan gaya hidup urban atau *lifestyle* yang dihidupi dengan energi independen dan pemberontak.

Pemilihan latar waktu pada malam hari untuk sesi *night run* juga memberikan penekanan semiotik yang kuat terhadap eksistensi "pelari kalcer". Jika lari pagi secara tradisional disimbolkan sebagai wujud kedisiplinan, rutinitas yang terstruktur, dan pembaruan fisik yang bersih, lari

malam di ruang urban perkotaan membawa konotasi kebebasan, tindakan yang tak terencana, dan sisi lain dari latar belakang perkotaan. Penggunaan teknik fotografi *slow shutter* dan *flash* agresif tidak hanya sekadar preferensi estetika, melainkan sebuah strategi visual untuk merekam dinamika dan kecepatan dalam latar belakang perkotaan yang keras pada malam hari. Dokumentasi ini secara sadar diproduksi untuk menantang visualisasi metrik yang kaku seperti tangkapan layar jarak dan *pace* yang umum dibagikan dengan menggantinya melalui cerita visual atau *visual storytelling* yang menempatkan tubuh, jalanan, dan kamera dalam satu kesatuan yang terlihat lebih natural.

Subversi Desain Grafis dan Tipografi Urban

Dimensi terakhir berpusat pada karya desain grafis untuk kebutuhan publikasi pamflet lari dan poster line-up kompetisi. Alih-alih membuat pengumuman acara yang bersih dan modern, pamflet @unionsubculture seperti pada Korpus 2, 3, 6, dan 14 dipenuhi dengan teks grafiti, karikatur satir, dan susunan kolase kertas kotor

bergaya *scrapbook*. Tanda visual (*Sign*) ini menggunakan tekstur kasar (*grunge*) dan tata letak yang berantakan (*chaotic*). Secara objektif (*Object*), preferensi desain ini merupakan hasil adopsi mentah-mentah dari poster konser *gig underground* milik band-band *skate punk* atau *thrash metal* legendaris seperti N.O.F.X, Green Day, dan Blink-182. Makna (*Interpretant*) yang dipancarkan adalah semangat jiwa pemberontak yang ada dalam masing-masing kepribadian para pelari. Dengan membajak estetika poster musik subkultur jalanan, komunitas ini mengemas narasi bahwa pelari kalcer bukanlah kelompok pelari rekreasional yang sekadar ikut-ikutan tren. Keberanian mereka menampilkan desain visual yang menabrak keteraturan kelas atas tersebut menjadi *medium identity work* yang tangguh. Saat mereka mengumumkan pengumuman keikutsertaan dalam event lari yang bergengsi seperti Borobudur Marathon atau Jakarta Running Festival dengan format visual ala *gig punk*, mereka secara tersirat menyuarakan agresivitas, solidaritas kental, dan semangat kompetitif yang lahir murni dari jalanan.

D. Kesimpulan

Merujuk pada paparan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa platform media sosial Instagram berperan vital sebagai ruang konstruksi identitas digital komunitas lari @unionsubculture. Identitas "pelari kalcer" yang mereka usung direpresentasikan melalui tiga instrumen visual utama yakni pilihan *outfit streetwear* bernuansa gelap, estetika *street photography* yang merekam agresivitas malam perkotaan, serta karya desain grafis berestetika *grunge* atau kasar dan kolase DIY.

Proses pemaknaan ini membuktikan bahwa komunitas @unionsubculture dengan cerdas mempraktikkan *bricolage* mengambil intisari semangat perlawanan dari subkultur punk dan skate era 80-an sampai 90-an yang disesuaikan kedalam kegiatan olahraga berlari. Tampilan visual yang terkesan liar dan tidak beraturan ini bukanlah yang sengaja dilakukan melainkan hasil komodifikasi yang sengaja untuk membongkar citra lari yang formal. Melalui representasi tersebut, mereka berhasil mengukuhkan eksistensinya sebagai entitas pelari urban yang

berjiwa bebas, menolak tunduk pada arus utama, sekaligus solid secara komunal di ranah digital.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Dick Hebdige. (2012). *Subculture the meaning of style*.
Chandler, D. (2004). *Semiotics: The Basics*. Routledge.
<https://books.google.co.id/books?id=22GWdshwtFMC>
Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*.
Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.

Jurnal :

- Arif, S. U. (2018). *A semiotic analysis of self-presentation in Instagram stories by 2015 English and Literature students*. Energies.
Bennett, A. (1999). *Subcultures or Neo-Tribes? Rethinking the Relationship between Youth, Style and Musical Taste*.
<https://doi.org/10.1177/0038038599033003007>
Bestley, R. (2019). *Design it Yourself? Punk's Division of Labour*. 6(1), 71–87.
<https://doi.org/10.4000/cadernosaa.1219>
Burgess, J. (2006). *Hearing Ordinary Voices: Cultural Studies, Vernacular Creativity and Digital Storytelling*. *Continuum*, 20(2), 201–214.
<https://doi.org/10.1080/10304310600641737>
Chowdhury, A. R. O. Y. (2022). *Symbiosis Institute of Design Symbiosis Institute of Design Effects of recreation of*

- subcultures on social media on the subculture , inter- subculture community and intra-subculture community individuals. 1–17.
- COVER, R. (2016). *DIGITAL IDENTITIES Creating and Communicating the Online Self*.
- Deuze, M. (2006). Participation, Remediation, Bricolage: Considering Principal Components of a Digital Culture. *The Information Society*, 22(2), 63–75.
<https://doi.org/10.1080/01972240600567170>
- Dijck, J. van. (2008). Digital Photography : Communication , Identity , Memory . *Communication Visual*, 7, 57–76.
- Haroon, H., Rana, G., & Naz, S. (2025). *Digital Discourse and Self-Presentation : Identity Construction in English-Dominant Social Media Spaces*. 14(3), 1866–1881.
- Highfield, T., & Leaver, T. (2016). Instagrammatics and digital methods: studying visual social media, from selfies and GIFs to memes and emoji. *Communication Research and Practice*, 2(1), 47–62.
<https://doi.org/10.1080/22041451.2016.1155332>
- lin Soraya, H. A. (2021). *Dramaturgi dalam Membentuk Personal Branding Selebgram*.
- Kress, G., & Leeuwen, T. Van. (2006). *INFORMATION READING IMAGES - THE GRAMMAR OF VISUAL DESIGN*.
- Kusuma, A. W., & Hidayat, M. (2023). *Representasi Gaya Hidup Subkultur Melalui Narasi Visual di Media Sosial Instagram*.
<https://doi.org/10.24198/jkk.v11i1>
- Leeuwen, T. van. (2006). Towards a semiotics of typography. *Information Design Journal* (Volume 14, Issue 2, Halaman 139-155).
<https://doi.org/10.1075/idj.14.2.06van>
- Louridas, P., & Box, P. O. (1999). *Design as Bricolage : Anthropology Meets Design Thinking*. 20(6), 517–535.
- Manurung, A. Y., Saragih, H. W., Hutajulu, I. R., Muhammad, I., Siregar, Y., & Rafi, M. (2025). *Pelari Kalcer : Antara Identitas , Eksistensi , dan Gaya Hidup*. 04(01), 693–702.
- Markman, K. M. (2012). *A networked self: Identity, community and culture on social network sites*. SAGE Publications Sage UK: London, England.
- Pahalmas, J. Z., Putri, D., & Budi, P. (2024). *Strava and The Social Reality of Palembang Running Sports in The Study of Pierre Bourdieu* (Issue Soseic). Atlantis Press SARL.
<https://doi.org/10.2991/978-2-38476-466-2>
- Putri, A. R., & Irwansyah, I. (2022). *Konstruksi Eksistensi Komunitas Melalui Media Sosial Instagram*.
<https://doi.org/10.24198/jkk.v10i1>
- Qorib, F., Ayu, R., & Ermelinda, O. J. (2023). *Penggunaan Busana Sebagai Bentuk Ekspresi dan Identitas Mahasiswa di Media Sosial*. 5, 236–251.
- Reda Šatuniene. (2024). *CREATIVITY MANIFESTATIONS IN LITHUANIAN RECREATIONAL SPORTS: A CASE OF THE SUBCULTURE OF RUNNERS*. 17(2).
- Roberts, L. (2018). *Spatial Bricolage : The Art of Poetically Making Do*.
<https://doi.org/10.3390/h7020043>
- Schmidt, L., & Kloet, J. D. E. (2017). *Bricolage : Role of Media*.

- Smith, L. R., & Sanderson, J. (2015).
I'm Going to Instagram It! An
Analysis of Athlete Self-
Presentation on Instagram.
*Journal of Broadcasting &
Electronic Media*, 59(2), 342–
358.
[https://doi.org/10.1080/08838151
.2015.1029125](https://doi.org/10.1080/08838151.2015.1029125)
- Soraya, I., & Retno, L. (2025). *Self
Identity Pelari Kalcer Gen Z
melalui Aplikasi Strava*. 5(2),
105–124.
- Stokes, J., & Price, B. (2017). *Social
Media , Visual Culture and
Contemporary Identity*. *Imsci*,
159–163.
- Wardaya, A. I., Bestari, A. G.,
Sulistiyanto, S., & Kindiasari, A.
(2024). Fashion as an
Expression of Cultural Identity in
the Digital Age. *Journal of
Research in Social Science and
Humanities*.
[https://api.semanticscholar.org/C
orpusID:270945883](https://api.semanticscholar.org/CorpusID:270945883)
- Zappavigna, M. (2016). *Social media
photography : construing
subjectivity in Instagram images*.
0(0), 1–22.
[https://doi.org/10.1177/14703572
16643220](https://doi.org/10.1177/1470357216643220)