

FENOMENA VIRAL PACU JALUR ” *AURA FARMING* ”

RAYYAN ARKAN DHIKA



SKRIPSI

Oleh:

Cantik Gemilang Kasih Purba

2212025011

PROGRAM STUDI S-1 TARI

JURUSAN TARI FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN

INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

GENAP 2025/2026

FENOMENA PACU JALUR "AURA FARMING"

RAYYAN ARKAN DHIKA



SKRIPSI

Oleh :

Cantik Gemilang Kasih Purba

2212025011

**Skripsi ini Diajukan Kepada Dewan Penguji
Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta
sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mengakhiri Jenjang Studi Sarjana S-1
dalam Bidang Tari
Genap 2025/2026**

HALAMAN PENGESAHAN

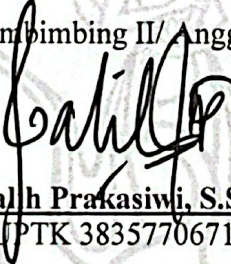
Skripsi berjudul:

FENOMENA VIRAL PACU JALUR “AURA FARMING” RAYYAN ARKAN DHIKA diajukan oleh Cantik Gemilang Kasih Purba, NIM 2212025011, Program Studi S-1 Tari, Jurusan Tari, Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta (Kode Prodi: 91231), telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Skripsi pada tanggal 4 Juni 2026 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.


Pembimbing I/Ketua


Dra. Budi Astuti, M.Hum.
NUPTK 2562739640230103

Pembimbing II/ Anggota


Galih Prakasiwi, S.Sn., M.A.
NUPTK 3835770671230352

Cognate/ Anggota


Dr. Aris Wahyudi, M.Hum.
NUPTK 4660742643130052

Yogyakarta, 15 - 06 - 26

Mengetahui,

Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
Institut Seni Indonesia Yogyakarta



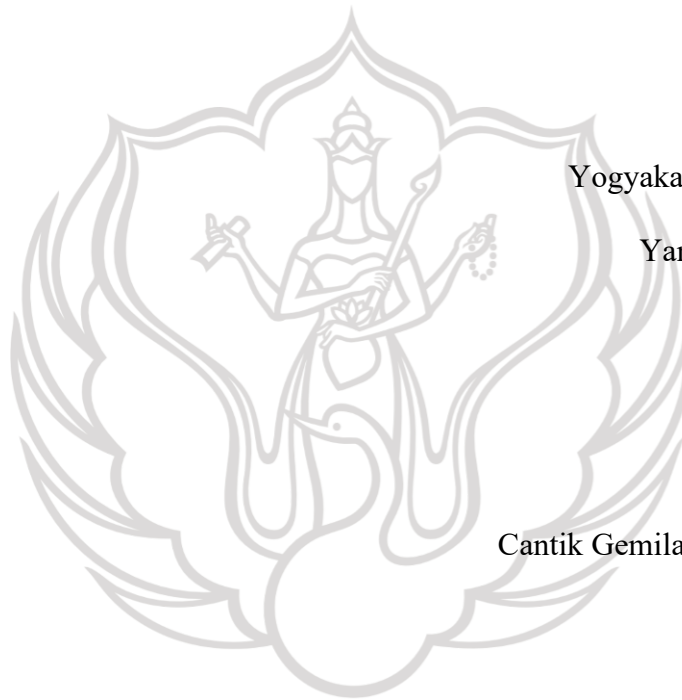
Dr. I Nyoman Cau Arsana, S.Sn., M.Hum.
NUPTK 3439749650131083

Koordinator Program Studi Tari


Dr. Rina Martiara, M.Hum.
NUPTK 9638744645230092

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyampaikan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



Yogyakarta, 4 Juni 2026

Yang Menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Cantik Gemilang Kasih Purba', is written over the watermark logo.

Cantik Gemilang Kasih Purba

KATA PENGANTAR

Doa dan Puji syukur dipanjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala berkat dan karunia-Nya yang Tuhan berikan, melalui izin-Nya skripsi penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan dan memperoleh gelar Sarjana Seni pada program studi Tari melalui kompetensi Pengkajian Tari, di Jurusan Tari Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Dengan segala kerendahan hati saya meminta maaf sebesar-besarnya kepada teman, kerabat, narasumber dan dosen pembimbing yang mungkin saja tersampaikan perkataan dan perilaku yang kurang berkenan, baik sengaja maupun tidak sengaja. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh sebab itu, sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk menyempurnakan karya penelitian ini di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik bagi penulis sendiri, pembaca, serta dapat menjadi kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang seni tari.

Pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terimakasih atas dukungan yang telah diberikan dari awal penyusunan proposal, hingga skripsi ini dapat dipertanggungjawabkan. Penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Dra. Budi Astuti, M.Hum sebagai Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan banyak masukan, mengerti akan kekurangan penelitian ini

selama proses bimbingan, serta ketelitian Ibu dalam mengoreksi penulisan hingga akhirnya dapat diselesaikan dan dipertanggungjawabkan.

2. Ibu Galih Prakasiwi S.Sn., M.A sebagai Dosen Pembimbing II, yang telah dengan sabar mendengarkan ide penulisan, mengoreksi, memberikan saran hingga kritik yang akhirnya skripsi ini dapat disempurnakan dengan baik.
3. Rizky Firmansyah sebagai Narasumber Atlet Pemandu Pacu Jalur, yang telah meluangkan waktunya dalam membantu dan memberikan informasi mengenai Tradisi Budaya Pacu Jalur hingga kekurangan skripsi ini dapat dilengkapi dengan baik.

Dr. Aris Wahyudi, S.Sn., M.Hum, selaku Dosen Penguji yang memberikan banyak masukan dan pembelajaran. Bapak yang telah membantu selama proses seminar proposal, yang sudah sedari awal mendengarkan judul skripsi saya hingga meluangkan waktunya dalam membedah penulisan ini.

4. Dr. Rina Martiara, M.Hum, selaku Ketua Jurusan Tari dan Dra. Erlina Pantja Sulistijaningtjas, M.Hum selaku Sekretaris Jurusan Tari. Terimakasih telah memberikan banyak kemudahan selama proses penelitian, dukungan dan petunjuk bagi kelancaran skripsi ini.
5. Dra. Bernadetta Sri Hanjati, [M.Sn](#) selaku Dosen Pembimbing Studi yang telah menuntun sedari awal hingga proses akhir perkuliahan sampai selesai.
6. Seluruh Dosen Pengajar, Staff dan Karyawan Jurusan Tari yang telah memberikan banyak dukungan dan kelancaran secara eksternal maupun internal.

7. Pengurus dan Karyawan UPT Perpustakaan, ISI Yogyakarta yang telah dengan ramah untuk mempermudah dalam meminjam dan mengakses segala kepentingan skripsi penelitian ini.
8. Kepada kedua orang tua tersayang, Ayah Perihzon Purba dan Mamak Ria Minarni Sitompul, Terimakasih sebesar-besarnya kuucapkan kepada Ayah dan Mamak yang sudah memberikan dukungan penuh dan mendengarkan keluh kesah saya selama proses penelitian. Sedari awal yang terus menguatkan, memperhatikan dan membesarkan saya hingga sekarang berada di titik ini. Terimakasih Ayah dan Mamak, yang tidak pernah lelah menuntun anakmu ini hingga akhirnya mendapatkan gelar pertamanya.
9. Abang Yosia Gelimang Kasih Purba, selaku Saudara Laki-Laki, yang selalu membangun *mood* saya dari jauh ketika sedang mengalami stress dan tekanan dalam mengerjakan skripsi.
10. Hagai Natasha Sianturi, sebagai teman terbaik yang selalu memberikan dukungan dan perhatian, serta menghibur ketika saya sedang mengalami hal-hal yang berat selama proses penelitian.
11. Chatarina, Firman, Faiq dan Abil sebagai teman-teman yang selalu hadir selama proses penelitian, terimakasih karena selalu menemani, mendengarkan dan selalu ada untuk saya selama proses penelitian.
12. Warmindo Putra Petir, kepada seluruh kakak Warmindo Putra Petir yang selalu memberikan makanan dan minuman yang lezat, serta menjadi tempat ternyaman selama mengerjakan skripsi. Terima kasih karena sudah

menghafal menu favorit saya dan ucapan semangat yang saya terima setiap kali datang ketempat ini.

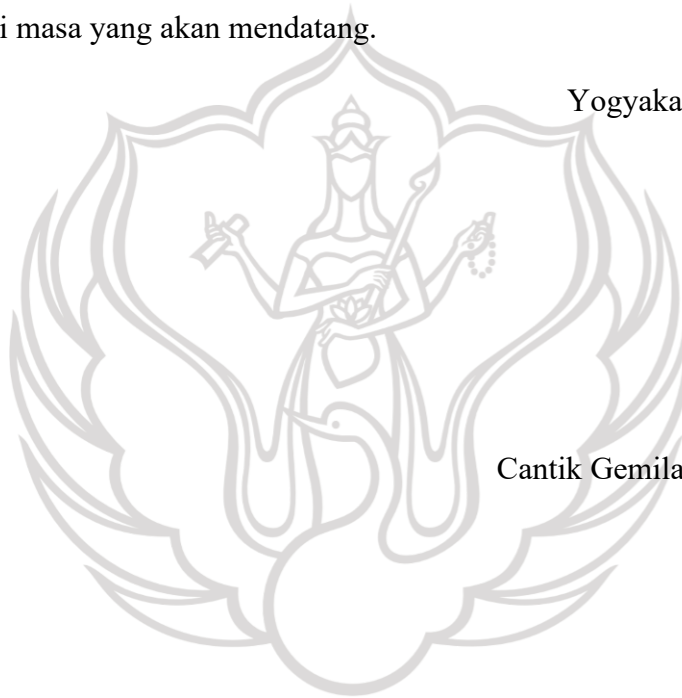
Sekali lagi saya mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada keluarga, bapak/ibu dosen, dan teman-teman yang telah berperan banyak dalam menuntaskan skripsi ini. Disadari sepenuhnya bahwa proses penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dan kelemahan. Sangat mengharapkan kritik dan saran untuk mewujudkan proses yang semakin baik di masa yang akan mendatang.

Yogyakarta, 4 Juni 2024

Penulis



Cantik Gemilang Kasih Purba



FENOMENA VIRAL PACU JALUR “*AURA FARMING*” RAYYAN ARKAN DHIKA

Oleh:

Cantik Gemilang Kasih Purba
(2212025011)

RINGKASAN

Pacu Jalur merupakan tradisi perlombaan yang cukup dikenal di wilayah Kuantan Singingi, setiap Pacu Jalur memiliki Anak Pacunya masing-masing salah satunya adalah Togak Luan. Togak Luan memiliki peran untuk memberikan komunikasi nonverbal untuk para tim *Jalurnya*. Namun, fenomena ini menjadi viral ketika kehadiran Togak Luan bernama Rayyan Arkan Dhika menciptakan sebuah gerak sederhana yang akhirnya di konsumsi secara massal. Selain itu, peristiwa ini juga didukung dengan musik yang dipadukan oleh partisipasi aktif publik di media sosial. Fenomena ini pun menciptakan fenomena viral yang dimaknai sebagai “*aura farming*” oleh publik semenjak kehadiran Rayyan Arkan Dhika. Penelitian ini akan menganalisis bagian dari kualitas gerak Rayyan Arkan Dhika yang dipadukan dengan musik *Young Black and Rich* dan dinamika distribusi, reproduksi dan interpretasi sosial media yang berperan dalam menyebarkan fenomena tersebut hingga dikenal luas melalui istilah “*aura farming*”.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Metode yang digunakan berupa metode netnografi untuk mengumpulkan hasil data melalui lapangan secara *online*. Teknik pengumpulan data berupa observasi tidak langsung, wawancara semi-terstruktur dan dokumentasi berupa tangkapan layar. Teori penelitian ini menggunakan teori Budaya Populer oleh Herbert J. Gans tentang *taste culture* dan *taste publics* sebagai landasan utama dan didukung menggunakan teori *nonverbal communication* oleh Judith Lynne Hanna untuk menjelaskan bagian bahasa tubuh Togak Luan serta teori *Laban Movement Analysis* (LMA) untuk memahami kualitas gerak Rayyan Arkan Dhika dan aksen gerak yang telah di reproduksi oleh publik.

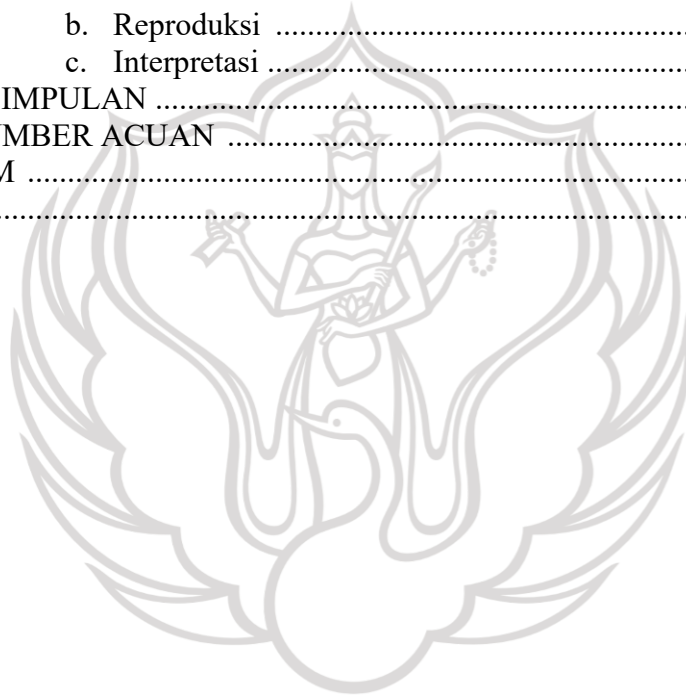
Hasil penelitian menunjukkan, representasi yang dibawakan oleh Rayyan Arkan Dhika mengakibatkan pergeseran prespektif Togak Luan yang berfungsi untuk memberikan komunikasi nonverbal, kini publik melihatnya dari aspek performatifnya dibandingkan dengan fungsi awalnya. Kualitas gerak dan musik memperlihatkan kesamaan selera budaya publik terhadap gerak Rayyan Arkan Dhika sehingga dalam faktor distribusi, reproduksi dan interpretasi media sosial memperlihatkan bagaimana publik mengonsumsi hingga menciptakan unsur gerak baru yang diciptakan oleh publik itu sendiri. Kesamaan selera budaya ini, mendorong publik menafsirkan fenomena tersebut menjadi “*aura farming*”

Kata Kunci : *Taste Culture, Taste Publics, Aura Farming, Pacu Jalur*

DAFTAR ISI

| | |
|---|------|
| HALAMAN COVER..... | ii |
| HALAMAN PENGESAHAN | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| KATA PENGANTAR | v |
| RINGKASAN | ix |
| DAFTAR ISI | x |
| DAFTAR GAMBAR | xii |
| DAFTAR TABEL | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 5 |
| C. Tujuan Penelitian | 5 |
| D. Manfaat Penelitian | 5 |
| E. Tinjauan Pustaka | 6 |
| F. Landasan Teori | 13 |
| G. Metode Penelitian | 20 |
| BAB II GAMBARAN UMUM KEHIDUPAN SOSIAL BUDAYA TRADISI PACU JALUR KUANTAN SINGINGI | 27 |
| A. Kondisi Sosial Budaya Kuantan Singingi..... | 27 |
| 1. Letak Geografis..... | 27 |
| 2. Sosial Budaya..... | 29 |
| 3. Sosial Keagamaan | 30 |
| 4. Mata Pencaharian..... | 32 |
| B. Sejarah dan Perkembangan Tradisi Pacu Jalur | 34 |
| C. Nilai-nilai Tradisi Pacu Jalur | 36 |
| D. Struktur Anak Pacu | 38 |
| 1. Togak Luan | 39 |
| 2. Tukang Concang | 39 |
| 3. Tukang Kayuh | 39 |
| 4. Tukang <i>Timbo</i> | 39 |
| 5. Tukang Kemudi | 39 |
| 6. Tukang <i>Onjai</i> | 40 |
| E. Rayyan Arkan Dhika Sebagai Togak Luan | 41 |
| BAB III ANALISIS GERAK SERTA FENOMENA VIRAL RAYYAN ARKAN DHIKA DI MEDIA SOSIAL | 43 |
| A. Praktik Gerak Togak Luan Dalam Tradisi Pacu Jalur | 43 |
| 1. <i>Cybenetic Potential</i> | 44 |
| a. Duduk | 45 |
| b. Berdiri Menghadap Kebelakang | 46 |
| c. Berdiri Menghadap Kedepan | 47 |
| d. Loncat | 48 |
| e. Sujud | 49 |
| 2. <i>Languagelike Features Of Dance</i> | 50 |
| a. <i>Directional Potential</i> | 51 |

| | |
|--|-----|
| b. <i>Discreteness</i> | 51 |
| c. <i>Arbitrariness</i> | 51 |
| B. Praktik Gerak Togak Luan Dalam Representasi Rayyan Arkan Dhika.... | 52 |
| 1. Deskripsi Gerak Rayyan Arkan Dhika | 53 |
| 2. Video Rayyan Arkan Dhika Dengan Ritme Musik “ <i>Young Black and Rich</i> ” oleh @ATMORV | 57 |
| 3. Analisis Kualitas Gerak dan Ritme Musik | 58 |
| a. Kualitas Gerak..... | 63 |
| b. Ritme Musik..... | 63 |
| C. Dinamika <i>Taste Culture</i> dan <i>Taste Public</i> Dalam Pembentukan Representasi Rayyan Arkan Dhika di Media Sosial | 65 |
| 1. <i>Taste Culture</i> | 66 |
| 2. <i>Taste Public</i> | 68 |
| a. Distribusi | 69 |
| b. Reproduksi | 72 |
| c. Interpretasi | 87 |
| BAB IV KESIMPULAN | 92 |
| DAFTAR SUMBER ACUAN | 96 |
| GLOSARIUM | 100 |
| LAMPIRAN..... | 101 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 1: Peta Wilayah Kabupaten Kuantan Singingi Peta Wilayah Kabupaten Kuantan Singingi..... | 28 |
| Gambar 2: Pacu Jalur | 36 |
| Gambar 3: Pembuatan Pacu Jalur..... | 37 |
| Gambar 4: Rayyan Arkan Dhika..... | 41 |
| Gambar 5: Gestur Duduk Togak Luan..... | 46 |
| Gambar 6: Gestur Menghadap ke Belakang Togak Luan | 47 |
| Gambar 7: Gestur Menghadap ke Depan Togak Luan..... | 48 |
| Gambar 8: Gestur Loncat Togak Luan | 49 |
| Gambar 9: Gestur Sujud Togak Luan | 50 |
| Gambar 10: Melly Mike Mengunjungi Kuantan Singingi | 73 |
| Gambar 11: Marc Márquez Selebrasi Aura Farming | 75 |
| Gambar 12: Marc Máquez Menari Bersama Rayyan Arkan Dhka | 76 |
| Gambar 13: Parodi Pacu Jalur Collin | 77 |
| Gambar 14: Parodi Pacu Jalur Rudeiin | 78 |
| Gambar 15: Aura Farming (Song): Zahrah S Khan | 90 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1: Makna Gerak | 52 |
| Tabel 2: Deskripsi Gerak Rayyan Arkan Dhika..... | 56 |
| Tabel 3: Data Analisis Distribusi | 71 |
| Tabel 4: Data Analisis Interpretasi Publik | 89 |



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di wilayah Kepulauan Riau, Sumatera Barat, tepatnya di Kabupaten Kuantan Singingi atau akrab dikenal dengan Kuansing. Terdapat sebuah warisan budaya yang menjadi ikon sekaligus magnet perhatian publik baik secara nasional maupun internasional yaitu Pacu Jalur. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dan Kamus Dewan, W.J.S. Poerwadarminta menjelaskan *Jalur* adalah barang tipis panjang. Sementara itu, menurut Sulchan Yasin *Jalur* merupakan sampan kecil yang dibuat dari sebatang pohon, perahu belongkang.

¹ Dalam dialek Melayu masyarakat Kuantan Singingi, *Jalur* dikenal sebagai tempat alat transportasi dan sarana alat angkut hasil bumi pada abad-17. Bagi masyarakat Kuansing ini menjadi wujud kebudayaan yang diwariskan turun temurun, maka tidak heran jika penduduk memiliki *Jalur* disepanjang kampungnya. Selain menjadi alat transportasi dan alat angkut hasil bumi, *Jalur* dijadikan sebagai hasil karya yang memiliki nilai estetika dan kreativitas seperti seni ukir dan seni sastra, upaya ini dilakukan untuk memenuhi kebutuhan manusia sebagai penikmat rasa indah.

¹ Hasbullah, dkk, 2015, *Olahraga dan Magis: Kajian Terhadap Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi*, Pekanbaru-Riau: CV. Asa Riau, p 99.

Sedangkan kata Pacu, diartikan sebagai memacu dan mendayung. Dengan demikian Pacu Jalur diartikan sebagai perlombaan dayung yang menggunakan *Jalur* tradisional.²

Sistem pelaksanaan Pacu Jalur memiliki tim *Jalur* yang disebut dengan Anak Pacu, yaitu sekelompok orang yang berada di dalam atau di atas *Jalur*. Anak Pacu ini terdiri dari beberapa peran yang berfungsi untuk melancarkan kelancaran perlombaan. Peran-peran tersebut meliputi Togak Luan, Tukang Concang, Atlet Dayung, Timbo, Tukang Kemudi, dan Onjai.³ Dari berbagai peran tersebut, penelitian ini secara khusus membahas tentang praktik gerak Togak Luan, melalui pengaruh Rayyan Arkan Dhika.

Togak Luan adalah bentuk komunikasi nonverbal yang berfungsi untuk memberikan bahasa isyarat kepada para pendayung dan penonton yang dilaksanakan dalam gerak tubuh. Akibat pengaruh dari tarian Rayyan Arkan Dhika, Pacu Jalur tidak lagi dikenal dalam lingkup lokal, melainkan memperoleh perhatian pada tingkat nasional dan internasional pada abad-21, khususnya pada tahun 2025. Selain itu, pengaruh ini juga diakibatkan oleh kontribusi media sosial yang didistribusikan, diproduksi dan diinterpretasikan ulang sehingga menciptakan fenomena viral.

Fenomena viral yang terjadi di media sosial memberikan berbagai dampak, khususnya pada perubahan makna dan fungsi. Jika sebelumnya Pacu Jalur

² Hasbullah, dkk, 2015, *Olahraga dan Magis: Kajian Terhadap Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi*, Pekanbaru-Riau: CV. Asa Riau, pp 100-101.

³ Hasbullah, dkk, 2015, *Olahraga dan Magis: Kajian Terhadap Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi*, Pekanbaru-Riau: CV. Asa Riau, 2015, pp 113-115.

dipahami sebagai bagian dari olahraga perlombaan tradisi masyarakat Kuantan Singingi, dalam perkembangannya publik kini lebih mengenalnya sebagai media hiburan di ruang digital akibat gerak yang diciptakan oleh Rayyan Arkan Dhika. Peran Rayyan Arkan Dhika pada Togak Luan semakin dikenal karena aspek performatifnya yang lebih menonjol dibandingkan dengan fungsi awalnya sebagai sarana komunikasi nonverbal dalam perlombaan.

Seiring dengan meluasnya fenomena viral tersebut, pengaruh gerak Rayyan Arkan Dhika mengalami proses adaptasi dan reproduksi di berbagai konteks baru, seperti kelompok grup bernama *Brotherhood* yang menampilkan aksi *Pacu Jalur* di ajang perlombaan *Internasional Dance League (IDL)* ⁴, serta penampilan *Pacu Jalur* di istana merdeka dalam memperingati Hari Kemerdekaan Indonesia yang ke-80. ⁵

Sejumlah kajian mengenai Pacu Jalur, umumnya menekankan pada aspek studi nilai budaya Melayu dalam olahraga tradisional ⁶, sebagai identitas budaya lokal ⁷ dan unsur-unsur ritual tradisi Pacu Jalur. ⁸ Meskipun fenomena Pacu Jalur telah memperoleh beberapa kajian penting, kajian yang secara mendalam membahas tentang faktor yang melatarbelakangi viralnya fenomena Pacu Jalur,

⁴ Internasional Dance League, 2025, Brotherhood Round 1 Front Row, Youtube, <https://youtu.be/XRAzF6JNTqs?si=CwU4dJ1B9o4IPVLw>

⁵ Tribunnews, 2025, Tarian Pacu Jalur Hebohkan Istana Merdeka di HUT ke-80 RI, Youtube, <https://youtu.be/zTqaNXKKuCo?si=pyF0BrnCtM1Prgyp>

⁶ Edi Susianto Indra Putra, 2019, "Tradisi Pacu Jalur Masyarakat Rantau Kuantan (Studi Nilai-nilai Budaya Melayu dalam Olahraga Tradisional Di Kabupaten Kuantan Singingi)", *Jurnal Olahraga Indragiri*, Vol. 4, pp. 51-54.

⁷ Fiona Deanovans, dkk, 2025, "Pacu Jalur Sebagai Identitas Budaya Lokal: Studi Etnografi di Kabupaten Kuantan Singingi", *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol. 9, pp. 251-252.

⁸ Hasbullah, dkk, 2016, "Unsur-unsur Magis Dalam Tradisi Pacu Jalur: Perspektif Antropologi Agama", *Jurnal Sosial Budaya*, Vol. 3, p. 31.

termasuk peran individu melalui praktik gerak Togak Luan yang dilakukan oleh Rayyan Arkan Dhika, kualitas gerak yang ditampilkan, serta peran musik dalam mendukung penyebaran dan penerimaan fenomena tersebut di ruang digital, masih relatif terbatas.

Penelitian ini penting dilakukan untuk menunjukkan bahwa ketika budaya Pacu Jalur viral, publik cenderung lebih mengenalnya bukan sebagai tradisi budaya, melainkan sebagai bentuk hiburan di media sosial yang dipengaruhi oleh figur Rayyan Arkan Dhika. Dalam konteks ini, Pacu Jalur sebagai praktik budaya lokal mengalami transformasi makna di ruang digital, dimana publik secara global lebih mengenalnya sebagai istilah "*aura farming*" dibandingkan dengan identitas kultural aslinya. Hal ini dapat dibuktikan melalui dinamika sosial media yang melibatkan tahap distribusi, reproduksi dan interpretasi. Meskipun demikian, publik pada umumnya masih mampu mengenali bahwa tarian tersebut dilakukan dalam konteks Pacu Jalur, namun pemahaman tersebut cenderung bersifat permukaan, karena belum sepenuhnya disertai dengan pemahaman terhadap nilai historis dan kultural yang melatarbelakanginya.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ingin mengkaji mengenai fenomena viral Pacu Jalur Rayyan Arkan Dhika yang dikenal sebagai *aura farming* dalam konteks pengkajian tari yang dilandaskan dengan kualitas gerak dan ritme musik.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana kualitas gerak Rayyan Arkan Dhika yang dipadukan dengan musik *Young Black and Rich*?
2. Bagaimana dinamika distribusi, reproduksi dan interpretasi sosial media berperan dalam menyebarkan tarian Rayyan Arkan Dhika, hingga dikenal secara luas melalui istilah “*aura farming*”?

C. Tujuan Penelitian

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan faktor-faktor yang melatarbelakangi terjadinya fenomena viral, melalui analisis kualitas gerak, ritme dan tempo musik, serta dinamika media sosial yang meliputi proses distribusi, reproduksi, dan interpretasi
2. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis terjadinya perubahan makna dalam fenomena budaya yang dikenal sebagai *aura farming* yang muncul dari viralnya aksi Rayyan Arkan Dhika. Penelitian ini mengkaji bagaimana publik memaknai fenomena tersebut melalui penambahan makna baru tanpa menghilangkan fungsi awalnya.

D. Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi pelaku budaya, seniman, dan komunitas lokal dalam memanfaatkan media sosial sebagai sarana pelestarian, promosi, dan pengembangan tradisi budaya lokal tanpa menghilangkan nilai-nilai dasarnya. Penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi institusi kebudayaan dan pemerintah daerah dalam

merumuskan strategi pengelolaan dan diseminasi warisan budaya di ruang digital.

2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji tradisi budaya lokal, fenomena viral, dan peran individu dalam proses penyebaran budaya di media sosial. Selain itu, penelitian ini dapat memperluas wawasan mahasiswa dan peneliti dalam memahami dinamika relasi antara budaya lokal dan budaya global pada konteks masyarakat kontemporer.

E. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka dilakukan untuk mencari perbedaan dan persamaan antara penelitian sebelumnya dengan penelitian ini. Hal ini dilakukan agar tidak terjadinya plagiarisme dan mengambil karya penulisan lain secara cuma-cuma. Melalui media internet penulis mendapatkan beberapa jurnal dan skripsi penelitian yang mempunyai kemiripan dengan perbedaan judul dan pembahasan, diantaranya:

Buku *Pacu Jalur Kemerdekaan* oleh Agnes Bemoe, diterbitkan dalam Seri Pengenalan Budaya Nusantara oleh Direktorat Kepercayaan terhadap Tuhan YME dan Tradisi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan merupakan sumber rujukan yang menjelaskan Pacu Jalur sebagai warisan budaya masyarakat Kuantan Singingi dari perspektif historis, edukatif, dan kultural. Buku ini memaparkan bahwa Pacu Jalur bukan sekadar perlombaan perahu tradisional, melainkan bagian integral dari kehidupan sosial masyarakat Kuantan Singingi yang mencakup proses panjang pembuatan jalur melalui

tahapan ritual tertentu, fungsi jalur sebagai alat transportasi dan sarana angkut hasil bumi pada masa lampau, serta perannya sebagai simbol kebersamaan, gotong royong, dan identitas budaya lokal yang diwariskan secara turun-temurun. Selain itu, buku ini menjelaskan struktur dan peran sosial dalam Pacu Jalur, termasuk keberadaan anak pacu dan tokoh-tokoh adat yang terlibat, sehingga menegaskan bahwa Pacu Jalur merupakan praktik budaya kolektif yang sarat dengan nilai historis, estetis, dan spiritual. Disajikan dengan pendekatan naratif-edukatif yang ditujukan sebagai bahan pengayaan pengetahuan, buku ini menempatkan Pacu Jalur sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya dan penguatan identitas nasional, khususnya dalam konteks peringatan kemerdekaan Indonesia, namun belum secara khusus membahas dinamika transformasi Pacu Jalur dalam konteks media digital, budaya populer, maupun fenomena viral di media sosial.

Buku ini membantu penelitian dalam mengisi peran dan fungsi landasan konseptual dan historis dalam memahami makna awal, fungsi tradisional, serta nilai-nilai budaya Pacu Jalur yang kemudian dapat dijadikan titik tolak untuk menganalisis perubahan makna dan fungsi tradisi tersebut dalam konteks masyarakat kontemporer dan ruang digital.⁹

Buku berjudul *Popular Culture and High Culture* oleh Herbert J. Gans, menjelaskan bahwa budaya dalam masyarakat modern terbagi ke dalam berbagai *taste culture*, yaitu kelompok selera budaya yang terbentuk

⁹ Bemoe Agnes, 2019, *Pacu Jalur Kemerdekaan*, Jakarta: Direktorat Kepercayaan Terhadap Tuhan YME dan Tradisi, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

berdasarkan latar sosial dan media yang dikonsumsi. Salah satu bentuk *taste culture* adalah *quasi-folk culture*, yaitu budaya yang berakar dari tradisi lokal dan diwariskan secara turun-temurun dalam komunitas tertentu. Pacu Jalur sebagai tradisi masyarakat Kuantan Singingi dapat dipahami sebagai bagian dari *quasi-folk culture* karena memiliki fungsi sosial, kolektif, dan identitas budaya yang kuat, termasuk praktik gerak Togak Luan yang berfungsi sebagai komunikasi nonverbal dalam konteks perlombaan tradisional.

Gans menegaskan bahwa *taste culture* dapat mengalami pergeseran ketika berinteraksi dengan media massa dan media digital. Proses ini memungkinkan budaya lokal keluar dari konteks asalnya dan masuk ke ranah budaya populer, di mana praktik budaya tersebut dikemas secara visual dan dikonsumsi oleh publik yang lebih luas. Dalam fenomena viral Pacu Jalur yang dibawa oleh Rayyan Arkan Dhika, praktik gerak Togak Luan mengalami transformasi menjadi tari performatif yang mudah dikenali dan diterima oleh *audiens* digital.

Selain itu, Gans memperkenalkan konsep *taste public*, yaitu kelompok khalayak yang mengonsumsi produk budaya tanpa keterikatan langsung dengan konteks budaya asalnya. Taste publik dalam fenomena viral Pacu Jalur tidak hanya mencakup masyarakat lokal, tetapi juga publik nasional dan global yang mengenal tarian tersebut melalui media sosial.¹⁰

¹⁰ Heberts J. Gans, 1974, *Popular Culture and High Culture*, New York: Library of Congress Cataloging, 1974, pp. 69–75.

Dengan demikian buku ini menjadi landasan teori utama yang dipaparkan dalam penelitian. Buku ini dapat membantu dalam menjelaskan bagaimana proses pergeseran Pacu Jalur tradisi lokal beralih menuju budaya populer digital, sekaligus sebagai perubahan makna dan fungsi praktik gerak Togak Luan dalam konteks masyarakat kontemporer.

Buku *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication* ditulis oleh Judith Lynne Hanna, buku ini menjelaskan tentang tari sebagai bentuk komunikasi nonverbal yang artinya tari bukan sekedar gerak estetis, tetapi juga cara manusia “berbicara” tanpa kata-kata. Menurut Judith, pesan yang disampaikan oleh tari berdampak pada relasi sosial yang terletak dari berbagai macam unsur-unsur. Buku ini menjadi bagian dari kontribusi penelitian sebagai landasan komunikasi nonverbal yang disampaikan oleh Praktik Gerak Togak Luan.¹¹

Buku *body, space, expression* karya Vera Maletic yang diterbitkan oleh Walter de Gruyter. Buku ini menjelaskan tentang kajian mendalam yang menelusuri perkembangan konseptual pemikiran Rudolf Laban, khususnya bagaimana gerak yang dipahami sebagai ekspresi tubuh dalam hubungan ruang dan kualitas energi. Maletic secara rinci menjabarkan tentang dua pilar utama teori Laban, yakni *choreutics* (konsep ruang) dan *eukinetics* (dikenal sebagai *effort*). Sementara itu, aspek *space* dibahas melalui pendekatan harmonisasi

¹¹ Judith Lynne Hanna, 1979, *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication*, Chicago: University of Chicago Press, pp. 85-91.

tubuh serta *body* dan *shape* hadir secara implisit dalam pembahasan mengenai organisasi tubuh.¹²

Buku ini menjadi landasan teoritis penting dalam penelitian ini untuk menganalisis kualitas gerak berdasarkan pemikiran Rudolf Laban. Melalui konsep *effort*, *space*, serta implikasi *body* dan *shape*, buku ini membantu peneliti mengidentifikasi dinamika energi, penggunaan ruang, serta perubahan bentuk dan organisasi tubuh dalam performa Rayyan Arkhan Dhika.

Naskah jurnal berjudul "Tren Aura Farming di Media Sosial sebagai Media Promosi Wisata Budaya Kuantan Singingi" yang ditulis oleh Annisa Muharani, Aidil Fitriani, dan Erdin Pramudya Juliantara mahasiswa Magister Ilmu Komunikasi, Universitas Riau. Membahas tentang fenomena aura farming sebagai praktik komunikasi digital yang berperan dalam membangun citra dan identitas wisata budaya melalui media sosial, khususnya TikTok. Penelitian ini berangkat dari viralnya video seorang anak penari Pacu Jalur yang menampilkan ekspresi tenang dan karismatik, yang kemudian dimaknai oleh audiens digital sebagai representasi "aura" tertentu dan memicu lahirnya narasi budaya baru di ruang digital. Dengan menggunakan paradigma konstruktivisme dan pendekatan kualitatif melalui studi pustaka serta analisis konten media sosial, penelitian ini memandang realitas budaya sebagai hasil konstruksi sosial yang dibentuk melalui interaksi antara pelaku konten, media, dan audiens. Temuan penelitian menunjukkan bahwa *aura farming* mampu merepresentasikan simbol-simbol budaya lokal seperti perahu jalur, busana

¹² Vera Maletic, 1987, *Body-Space-Expression*, Berlin, New York, Mounts de Gruyter.

adat, dan ekspresi penari menjadi narasi visual yang estetik, emosional, dan mudah diterima oleh generasi digital, sehingga memperluas jangkauan promosi wisata budaya Kuantan Singingi hingga ke tingkat nasional dan internasional. Media sosial dalam konteks ini tidak hanya berfungsi sebagai sarana distribusi informasi, tetapi juga sebagai ruang produksi makna, di mana tradisi Pacu Jalur mengalami transformasi dari praktik budaya lokal menjadi komoditas visual dan hiburan digital yang sarat dengan interpretasi baru. Penelitian ini menegaskan bahwa viralisasi budaya melalui media sosial dapat memperkuat citra dan kebanggaan lokal, namun sekaligus berpotensi menimbulkan penyederhanaan makna budaya apabila tidak disertai dengan kesadaran etika dan pelibatan masyarakat lokal sebagai subjek utama dalam proses representasi budaya.¹³

Jurnal dengan penelitian yang dibawakan memiliki kesamaan yang terletak pada pembahasan tren *aura farming* di media sosial. Namun, keduanya, memiliki perbedaan yang cukup mendasar pada fokus dan tujuan penelitian. Jurnal tersebut berorientasi pada pemanfaatan tren *aura farming* sebagai strategi promosi wisata, sedangkan penelitian ini membahas tentang faktor yang melatarbelakangi viralitas Pacu Jalur dalam ranah global. Faktor tersebut meliputi kualitas gerak, pemaknaan landasan gerak, peran media sosial dalam proses interpretasi, reproduksi, dan distribusi, serta penggunaan teoretis yang berbeda sebagai dasar analisis.

¹³ Annisa Maharani, dkk, 2025, "Tren Aura Farming di Media Sosial Sebagai Media Promosi Wisata Budaya Kuantan Singingi", *Senakom*, Vol 3.

Artikel dalam "Pacu Jalur: Dari Tradisi Lokal Menuju Diplomasi Budaya Modern", oleh PUISB UNESA. Menguraikan tentang tradisi Pacu Jalur dari Kuantan Singingi, Riau, sebagai lebih dari sekadar lomba mendayung perahu panjang; tradisi ini sarat nilai-nilai spiritual, estetika, dan kolektivitas yang mengakar kuat dalam identitas budaya masyarakat lokal, serta kembali mencuat ke publik melalui viralnya video ekspresif "anak pacu" di media sosial yang membuka ruang refleksi tentang pelestarian budaya dan pengembangan seni tradisional. Dalam artikel dijelaskan bahwa nilai luhur seperti gotong royong, keberanian, kedisiplinan, dan solidaritas sosial tercermin dalam harmoni gerak mendayung dan ornamen jalur yang menghias perahu, sementara tarian anak pacu meningkatkan dimensi artistik tradisi ini dan menarik perhatian publik luas. Berbagai penelitian dikutip untuk menunjukkan bahwa Pacu Jalur berkontribusi terhadap pembentukan karakter generasi muda dan potensi ekonomi lokal melalui pariwisata budaya, serta diakui sebagai warisan budaya takbenda secara nasional.¹⁴

Artikel ini memberikan kontribusi terhadap penelitian yang memperkaya pembahasan mengenai aspek budaya yang mencakup nilai-nilai sosial, spiritual dan estetika. Selain itu artikel ini juga menunjukkan bagaimana viralitas budaya di media sosial dapat dimanfaatkan sebagai peluang strategis upaya pelestarian budaya.

¹⁴ PUISB UNESA, 2025, *Pacu Jalur: Dari Tradisi Lokal Menuju Diplomasi Budaya Modern*, <https://senibudaya.unesa.ac.id/post/pacu-jalur-dari-tradisi-lokal-menuju-diplomasi-budaya-modern>, diakses 29 Januari 2026.

Secara keseluruhan, tinjauan pustaka yang sudah dijabarkan memiliki tujuan untuk membantu penelitian dari aspek nilai historis, sosial dan spiritual. Selain itu, berbagai perspektif teori menjadi landasan utama dalam mendukung setiap analisis penelitian khususnya pada bagian pembahasan. Teori budaya populer yang diungkapkan oleh Herbert J. Gans mengenai *taste culture* dan *taste publics* membantu untuk menganalisis fenomena yang terjadi oleh budaya Pacu Jalur, teori *Communication Nonverbal* oleh Judith Lynne yang memperkuat pemahaman bahwa gerak Togak Luan memiliki pemaknaan dalam relasi sosial dan teori *Laban Movement Analysis* yang dikemukakan oleh Rudolf Laban untuk menganalisis kualitas gerak Rayyan Arkan Dhika. Jurnal dan penelitian terdahulu juga menjadi argumen penelitian untuk membuktikan perbedaan analisis agar tidak terjadinya plagiat dan duplikasi.

F. Landasan Teori

Dalam menjawab permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini diperlukanlah sebuah acuan teoritis yang disusun untuk memperkuat argumentasi ilmiah dan menjadi pijakan dalam proses analisis. Penelitian ini menggunakan Teori Budaya Populer oleh Herbert J. Gans didalam buku *Pop Culture & High Culture* sebagai teori utama. Teori ini dipilih karena Herbert J. Gans menjelaskan, popularitas suatu fenomena budaya tidak terlepas dari adanya kesamaan selera (*taste culture*) di antara masyarakat. Menurut Gans, setiap kelompok memiliki preferensi budaya tertentu yang membuat mereka tertarik pada suatu bagian dari fenomena budaya. Selain itu, penelitian ini menggunakan teori *Nonverbal Communication* oleh Judith Lynne Hanna

sebagai teori pendukung guna menjelaskan tentang fungsi komunikasi nonverbal Togak Luan, serta *Laban Movement Analysis* (LMA) untuk menganalisis gerak Rayyan Arkan Dhika.

1. Teori Utama

Melalui landasan pemikirannya, Herbert J. Gans menolak pengertian pandangan lama yang membedakan suatu budaya menjadi budaya *high culture* (bernilai tinggi) dan *mass culture* yang dipandang sebagai budaya yang merusak serta memanipulasi publik. Sebagai gantinya, Herbert J. Gans menawarkan pendekatan pluralistik yang memandang masyarakat sebagai kumpulan kelompok selera budaya yang masing-masing memiliki fungsi sosial dan makna sendiri bagi orang-orang yang menikmatinya. Herbert J. Gans menekankan bahwa setiap budaya memiliki *taste culture* dan *taste public*. *Taste Culture* merupakan pola selera budaya yang terdiri dari *high culture*, *upper-middle culture*, *lower-middle culture*, *lower culture* dan *quasi-folk culture* yang akan dijelaskan seperti berikut.¹⁵

- a. *High Culture*, merupakan budaya yang didominasi oleh para pencipta, kritikus, seniman, penulis serta publik lain yang memiliki jenis yang sama. Budaya ini berorientasi sebagai pengguna yang tertarik pada hasil karya dibanding dengan metode sang pencipta. Hampir semuanya adalah publik yang bestatus dengan orang-orang yang berpendidikan tinggi dan mempunyai status sosial yang terpendang. *High Culture*

¹⁵ Heberts J. Gans, 1974, *Popular Culture and High Culture*, New York: Library of Congress Cataloging, pp. 69–75.

secara khusus mendominasi seni dan musik seperti opera, musik klasik, museum, galeri dan fiksi yang memiliki isu-isu filosofis, psikologis, dan sosial. Dominasi ini melahirkan karakteristik kelompok yang bersifat kritik, diskusi dan Analisa yang berat. ¹⁶

- b. *Upper-Middle Culture*, budaya selera yang dianut oleh kelompok kelas menengah atas yang memiliki Pendidikan di perguruan tinggi dan universitas terbaik. Sebagian besar kelompok ini memiliki profesi di bidang manajer dan eksekutif. Namun, mereka tidak dilatih sebagai pencipta dan kritikus, selera budaya ini lebih bersifat substansial dan tidak terlalu peduli pada inovasi dan bentuk. Mereka lebih tertarik sebagai penggemar dan terkadang berhubungan langsung dengan pencipta sehingga dalam prosesnya menjadikan pencipta sebagai bintang. Kelompok budaya ini memiliki sifat yang tidak terlalu kompleks, menyukai budaya yang mudah dipahami dan lebih berorientasi pada konsumsi dibandingkan sebagai pencipta. ¹⁷
- c. *Lower-Middle Culture*, selera budaya ini memiliki kelompok kelas menengah kebawah yang memiliki status rendah dengan profesi di bidang akuntan, guru sekolah negeri, dan pekerja kerah putih level bawah. Kelompok ini rata-rata berada di lulusan universitas negeri atau perguruan tinggi kecil. Dibandingkan selera budaya sebelumnya.

¹⁶ Heberts J. Gans, 1974, *Popular Culture and High Culture*, New York: Library of Congress Cataloging, 1974, pp. 75-80.

¹⁷ Heberts J. Gans, 1974, *Popular Culture and High Culture*, New York: Library of Congress Cataloging, 1974, pp. 81-83.

Lower-Middle Culture identik dengan karakteristik seni yang mudah dipahami, punya pesan jelas, dan tidak terlalu eksperimental. Fokusnya bukan pada keindahan atau bentuk yang rumit melainkan dengan pada cerita, pesan moral dan hiburan yang *relatable* seperti menikmati serial sinetron, film drama yang memiliki alur cerita yang jelas seperti “awal-konflik-penyelesaian” dan musik pop yang ringan atau mudah dimengerti.¹⁸

- d. *Lower Culture*, selera ini memiliki kelompok yang menolak gagasan budaya tinggi yang dianggap membosankan, tidak bermoral dan “*sok tahu*”. Kelompok ini menikmati moralitas yang langsung seperti siapa yang jahat dan siapa yang menjadi pahlawan, dalam konteks ini biasanya pahlawan harus menang seperti serial film superhero. Aksinya lebih bersifat emosi langsung dan hiburan cepat. Budaya ini biasanya diisi dengan publik yang bekerja sebagai pabrik (terampil/semi-terampil) dan pekerja jasa yang sering kali tidak lulus SMA.¹⁹
- e. *Quasi-Folk Culture*, kelompok ini berada pada bagian masyarakat miskin di pedesaan atau perkotaan yang kerap kali ditandai dengan non-kulit putih di Eropa dengan tingkat pendidikan sekolah dasar. *Quasi-Folk Culture* memiliki budaya campuran antara budaya rakyat

¹⁸ Heberts J. Gans, 1974, *Popular Culture and High Culture*, (New York: Library of Congress Cataloging, pp. 84-89.

¹⁹ Heberts J. Gans, 1974, *Popular Culture and High Culture*, (New York: Library of Congress Cataloging, pp. 89-92.

dan budaya komersial. Jadi sifat seninya ada di tengah-tengah tidak murni tradisional, tapi juga tidak sepenuhnya industri.²⁰

Setiap *taste culture*, memiliki *taste publics*nya masing-masing yang merupakan bagian dari kelompok *audiens* yang menganut setiap selera tersebut. *Taste culture* dan *taste publics* saling membentuk, sehingga suatu budaya bertahan karena ada publik yang membutuhkannya dan budaya memenuhi fungsinya. Oleh karena itu, budaya populer tidak dipaksakan oleh suatu industri melainkan bertahan karena dipilih oleh *taste publics* tertentu. Jika digariskan, pemikiran Herbert J. Gans sejalan dengan gagasan *cultural democracy* biarpun tidak dijelaskan secara eksplisit, pendekatan pluralistik yang ia tawarkan mencerminkan prinsip demokrasi budaya, dimana berbagai selera dan ekspresi budaya diakui keberadaannya serta dipahami sebagai hasil dari pilihan aktif publik.

Melalui konsep *taste culture* dan *taste publics* yang dipaparkan sebelumnya, teori ini membantu peneliti untuk memahami bentuk selera budaya yang dijalankan oleh publik media sosial, sekaligus menganalisis dinamika publik yang berkembang.

2. Teori Pendukung

a. *Nonverbal Communication* (Judith Lynne Hanna)

Judith Lynne Hanna mengatakan, tubuh manusia dapat menjadi bagian dari media komunikasi yang disampaikan melalui gerak tubuh,

²⁰ Heberts J. Gans, 1974, *Popular Culture and High Culture*, (New York: Library of Congress Cataloging, pp. 93-101.

postur, tarian dan ekspresi wajah yang menjadikannya sebagai makna simbolik serta dapat dipahami oleh orang lain melalui konteks sosial dan budaya tertentu. Pesan tari yang disampaikan biasanya berdampak pada relasi sosial yang terdiri dari *Cybenetic Potential* (komunikasi timbal balik antar penampil dan penonton) *Language Like Features Of Dance* (gerak tari yang menyerupai, *Multisensory Impact, Composite of Persuasion Variables* dan *Encoding Meaning, Movement Patterns, Social Cultural*. Beberapa pesan ini menjadi media yang dapat membantu bagian dari penelitian untuk mengungkapkan makna simbolik melalui peran Togak Luan dalam tradisi Pacu Jalur.²¹

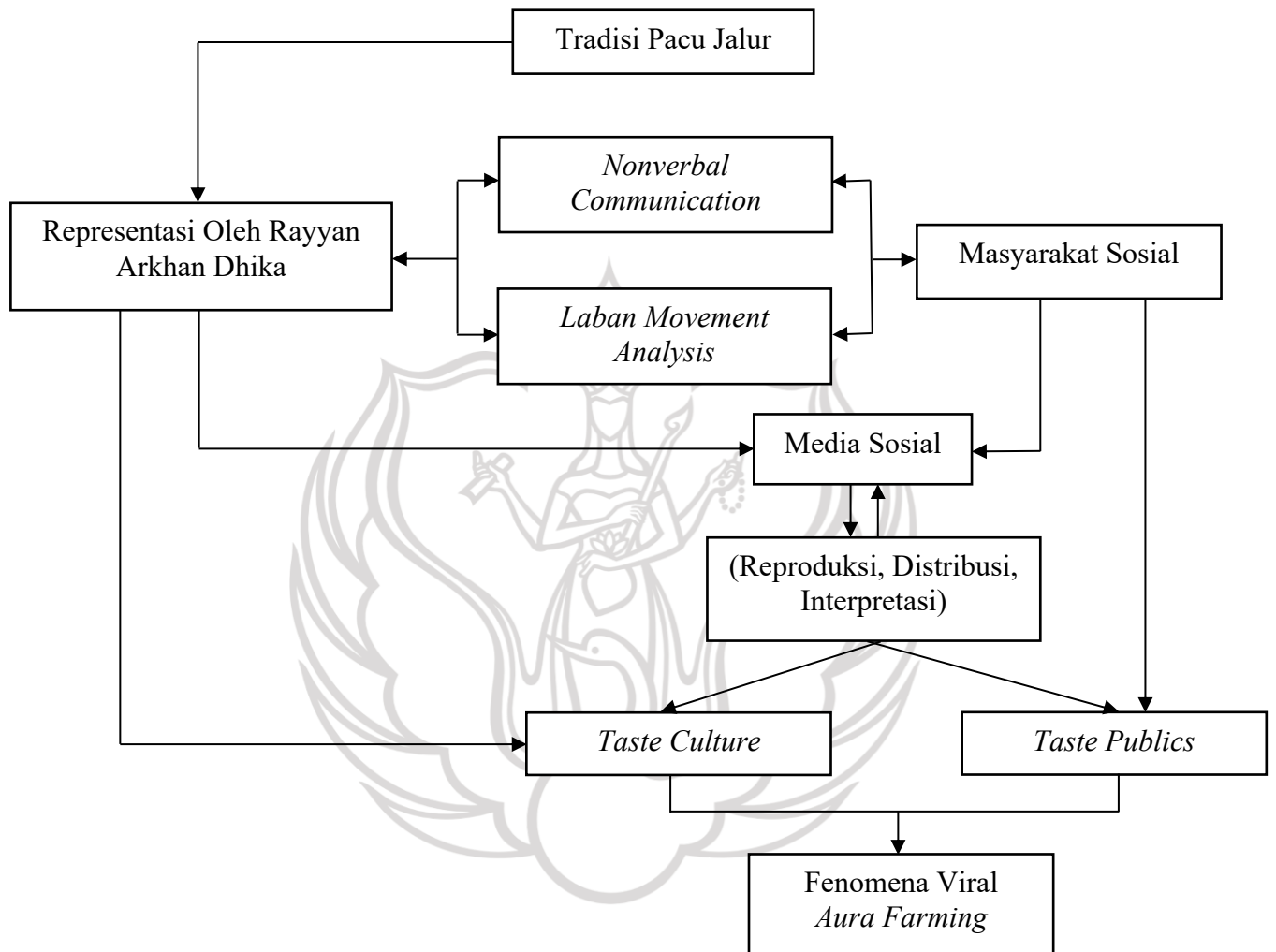
b. *Laban Movement Analysis (LMA)*

Analisis ini dikemukakan oleh Rudolf Laban untuk menganalisis kualitas gerak tubuh manusia yang memiliki aspek *body, space, effort* dan *shape*. Namun, penelitian ini akan dijelaskan dalam dua aspek saja yaitu *effort* dan *shape*, hal ini dikarenakan dalam perubahan bentuk tubuh (*shape*), unsur tubuh (*body*) akan otomatis membahas tentang tubuh yang bergerak dan kualitas tenaga (*effort*), unsur (*space*) akan ikut sering muncul melalui arah, level atau jangkauan gerak. Untuk membaca kualitas gerak, penelitian ini akan menggunakan *effort* dan *shape* yang sudah menjadi satu kesatuan dalam aspek komponen untuk menganalisis kualitas gerak Rayyan Arkan Dhika.²²

²¹ Judith Lynne Hanna, 1979, *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication* London: Austin.

²² Vera Maletic, 1987, *Body-Space-Expression*, Berlin, New York, Mounts de Gruyter.

Berdasarkan teori-teori yang telah dijabarkan sebelumnya, peneliti menyusun kerangka teoritis guna mempermudah proses penelitian serta memudahkan pemahaman terhadap alur penelitian. Sebagai berikut:



Bagan 1. Kerangka Penelitian

Jika dijabarkan maka, penelitian ini berangkat dari tradisi Pacu Jalur sebagai konteks budaya yang melahirkan sosok Rayyan Arkhan Dhika dan gerakan yang kemudian dikenal luas oleh masyarakat. Tradisi tersebut direpresentasikan oleh Rayyan Arkhan Dhika melalui gerak yang ditampilkan saat berada di atas *Jalur*. Representasi gerak yang dilakukan oleh Rayyan Arkhan

Dhika kemudian dianalisis menggunakan dua teori pendukung, yaitu *nonverbal communication* dan *laban movement analysis* (LMA). Teori *nonverbal communication* digunakan untuk menginterpretasikan makna, pesan, dan simbol yang terkandung dalam gerak dan LMA digunakan untuk mengidentifikasi kualitas gerak berdasarkan aspek *effort* dan *shape*.

Hasil representasi tersebut kemudian diterima oleh masyarakat sosial dan disebarluaskan melalui media sosial. Dalam media sosial terjadi proses reproduksi, distribusi, dan interpretasi ketika masyarakat mengunggah ulang, meniru, memberikan makna serta menyebarkan gerak tersebut kepada *audiens* yang lebih luas. Proses reproduksi, distribusi dan interpretasi tersebut kemudian dianalisis menggunakan teori budaya populer Herbert J. Gans melalui konsep *taste culture* dan *taste publics*. *Taste culture* menjelaskan adanya kesamaan selera masyarakat terhadap suatu bentuk budaya, sedangkan *taste publics* menunjukkan kelompok-kelompok masyarakat yang memiliki ketertarikan dan preferensi yang sama terhadap fenomena tersebut. Kesamaan selera dan penerimaan masyarakat terhadap representasi gerak Rayyan Arkan Dhika menafsirkan makna bernama *aura farming* yang kini dipakai oleh masyarakat untuk merepresentasikan Rayyan Arkan Dhika.

G. Metode Penelitian

1. Pemilihan metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan analisis deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena relevan dengan tujuan penelitian, yaitu untuk memahami secara mendalam mengenai fenomena viral Pacu Jalur

yang dibawakan oleh Rayyan Arkan Dhika. Kualitatif menurut Creswell, merupakan metode untuk memahami permasalahan manusia dan fenomena sosial dengan menghasilkan gambaran yang menyeluruh, disajikan dalam bentuk deskripsi naratif melalui rangkaian kata-kata, serta didukung oleh data yang rinci dari sumber informasi yang dapat dipercaya.²³

Penelitian ini disajikan secara deskriptif, yaitu dengan memaparkan gambaran lengkap mengenai konteks sosial, budaya, dan media yang melingkupi fenomena yang diteliti. Penelitian deskriptif bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengklarifikasi suatu fenomena dengan cara menggambarkan variabel-variabel yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji. Nazir menyatakan bahwa penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan faktual mengenai suatu kondisi, peristiwa, atau fenomena yang terjadi pada masa sekarang. Dengan demikian, pendekatan kualitatif deskriptif dalam penelitian ini digunakan untuk menyajikan hasil analisisnya secara naratif dan kontekstual.

Metode lain yang digunakan adalah metode netnografi, yaitu teknik penelitian yang mengumpulkan hasil data melalui lapangan secara *online* untuk mempelajari dan mendeskripsikan kebudayaan, perilaku serta interaksi komunitas daring.²⁴ Data dikumpulkan dengan non-partisipan terhadap konten

²³ Fitria Widiyani Roosinda, dkk, 2021, *Metode Penelitian Kualitatif* Yogyakarta: Zahir Publishing, pp. 6-7.

²⁴ Umar Suryadi Bakry, 2017 “Pemanfaatan Metode Etnografi dan Netnografi Dalam Penelitian Hubungan Internasional”, *Global Strategis*, Vol 11, No. 1, p 21.

dan pengguna di platform media sosial, serta dokumentasi berupa tangkapan layar dan arsip digital.

2. Studi Pustaka

Penelitian ini menggunakan metode studi pustaka dengan mengkaji berbagai sumber tertulis yang relevan dengan topik penelitian. Data diperoleh melalui buku, jurnal ilmiah, serta artikel yang membahas teori gerak dan ekspresi dalam tari. Salah satu sumber utama adalah buku *Pop Culture and High Culture* oleh Herbert J. Gans yang menjelaskan tentang budaya populer yang diakibatkan oleh *Taste Public* dan *Taste Culture*. Setelah itu, buku *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication* oleh Judith Lynne Hanna yang digunakan untuk membahas fungsi Togak Luan sebagai komunikasi nonverbal. Buku *Body, Space, Expression* oleh Vera Maletic yang menjabarkan konsep analisis Rudolf Laban melalui *effort, space* serta implikasi *body* dan *shape* dalam analisis gerak.

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis secara deskriptif untuk mendukung pembahasan mengenai kualitas gerak dalam performa Rayyan Arkhan Dhika.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tiga jenis yaitu observasi tidak langsung, wawancara dan dokumentasi. Ketiga metode ini digunakan untuk memperoleh data yang mendalam agar menghasilkan hasil yang relevan.

- a. Observasi tidak langsung, teknik pengumpulan yang dilakukan dengan mencari berbagai sumber dari berita, gambar, komentar dan video yang berada di platform digital ataupun situs web. Observasi ini memungkinkan peneliti memperoleh data tanpa harus hadir langsung di lokasi kejadian.
- b. Wawancara semi-terstruktur, wawancara ini dilakukan secara daring melalui pesan suara dan aplikasi Google Zoom. Narasumber merupakan Atlet Pendayung Pacu Jalur bernama Rizky Firmansyah. Informan ini dipilih untuk mengetahui aktivitas langsung budaya Pacu Jalur serta seluruh pelaksanaannya.
- c. Dokumentasi, Pengumpulan data dokumentasi diperoleh dari gambar, rekaman visual, dan materi tertulis yang tersedia di media digital, serta hasil dokumentasi wawancara yang dilakukan selama proses daring.

4. Tahap Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis data menurut Matthew B. Miles, A. Michael Huberman, dan Johnny Saldaña yang terdiri dari reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Analisis data dilakukan secara terus menerus sejak awal penelitian hingga penelitian selesai dilakukan.

a. Reduksi Data

Merupakan proses pemilihan, penyerdehanaan dan pengelompokkan data yang dilakukan dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi selama penelitian berlangsung. Bagian ini peneliti akan menyeleksi

data-data yang penting dan berkaitan dengan fokus penelitian agar kemudian di sederhanakan agar lebih mudah dipahami.

b. Penyajian Data

Dilakukan setelah proses reduksi data, data yang telah di saring disusun secara sistematis dalam bentuk uraian deskriptif. Penyajian data dilakukan untuk memberikan gambaran yang jelas mengenai penelitian, bukan hanya narasi penyajian data juga dilakukan melalui tabel, gambar dan dokumentasi untuk mendukung hasil penelitian.

c. Penarikan Kesimpulan

Ini merupakan tahap akhir dalam proses analisis data. Kesimpulan diperoleh berdasarkan hasil pengamatan, wawancara dan dokumentasi yang telah dinalisis sebelumnya. Tahap ini peneliti akan menafsirkan makna dari data yang diperoleh sehingga menghasilkan jawaban atau rumusan masalah penelitian. Kesimpulan dibuat dan didukung berdasarkan data yang valid sehingga dapat dipertanggungjawabkan.²⁵

5. Tahap Penulisan Laporan

Tahap penulisan laporan dilakukan sebagai langkah akhir penelitian mengenai (judul penelitian) yang bertujuan untuk mendokumentasikan seluruh hasil proses penelitian secara sistematis dan akademik yang mengacu pada struktur penulisan ilmiah yang meliputi:

²⁵ Miles, M.B., Huberman, A.M., Saldaña, J, 2014, *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*, Thousand Oaks, California: Sage Publications, p. 12.

Bab I – Pendahuluan. Berisi latar belakang masalah yang menguraikan konteks penelitian mengenai tradisi Pacu Jalur, praktik gerak Togak Luan, serta fenomena viral Tari Pacu Jalur di media sosial. Bab ini juga memuat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, landasan teori, metode penelitian dan sistematika penulisan sebagai landasan awal penelitian.

Bab II – Gambaran Umum Kehidupan Sosial Budaya Tradisi Pacu Jalur Kuantan Singingi. Bab ini membahas konteks sosial dan budaya masyarakat Kuantan Singingi sebagai latar dari munculnya tradisi Pacu Jalur. Pembahasan meliputi kondisi sosial budaya masyarakat, serta kedudukan Pacu Jalur sebagai tradisi yang memiliki nilai historis, sosial, dan kultural. Selain itu bab ini juga menguraikan bagian sejarah dan perkembangan Pacu Jalur, fungsi sosialnya dalam kehidupan masyarakat, serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Praktik gerak Togak Luan diperkenalkan sebagai bagian dari ekspresi performatif dalam tradisi tersebut, yang nantinya menjadi fokus analisis dalam penelitian ini. Dengan demikian, bab ini berfungsi sebagai dasar untuk memahami konteks budaya dari fenomena yang diteliti

Bab III – Analisis Gerak dan Fenomena Viral Aura Farming Rayyan Arkan Dhika. Bab ini merupakan inti dari penelitian yang berisi tentang analisis mendalam terhadap fenomena viral Pacu Jalur dalam praktik gerak Togak Luan. Analisis dilakukan dengan mengkaji kualitas gerak, meliputi gerak, ritme dan dinamika tubuh, serta bagaimana gerak tersebut berfungsi sebagai

bentuk komunikasi nonverbal. Selain itu, peran unsur musik turut dianalisis untuk mengetahui keselarasan gerak dengan tempo dan ritme musik. Selanjutnya, pembahasan dikaitkan dengan konsep *aura farming* sebagai konstruksi makna di ruang digital, serta pemahaman teori *taste culture* dan *taste public* untuk memahami bagaimana *audiens* memaknai ulang praktik budaya menjadi bentuk hiburan populer.

Bab IV – Kesimpulan. Bab ini berisi kesimpulan yang merangkum hasil penelitian secara keseluruhan, yang disusun berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Kesimpulan menyoroti bagaimana tradisi Pacu Jalur mengalami transformasi makna ketika masuk kedalam ruang digital, serta bagaimana elemen gerak, komunikasi nonverbal dan musik berkontribusi dalam membentuk persepsi “aura” di mata publik.

BAB II

GAMBARAN UMUM KEHIDUPAN SOSIAL BUDAYA

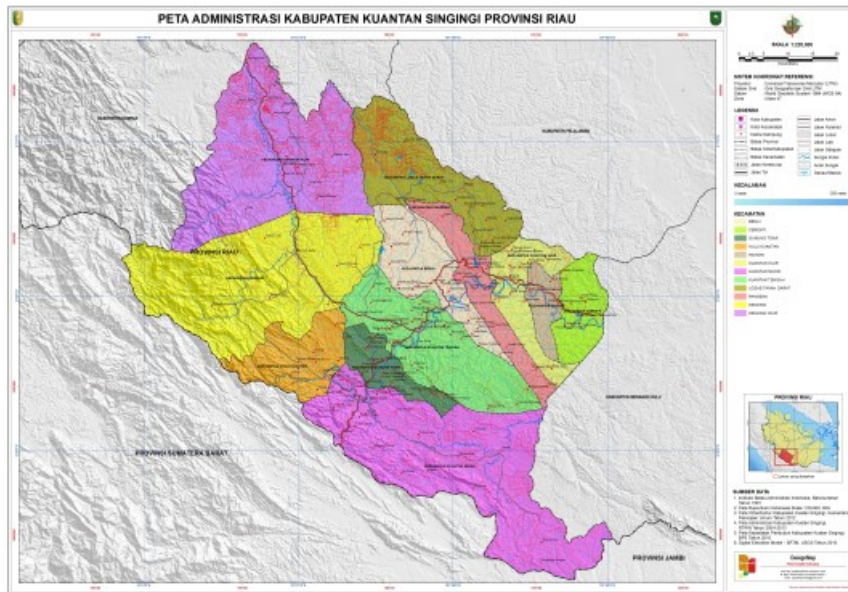
TRADISI PACU JALUR KUANTAN SINGINGI

Bab ini akan membahas tentang gambaran umum mengenai kehidupan sosial budaya masyarakat Kuantan Singingi yang menjadi latar belakang lahir dan berkembangnya tradisi Pacu Jalur. Bagian ini akan dijelaskan mengenai konteks sosial dan budaya masyarakat setempat untuk melihat bahwa Pacu Jalur tidak hanya dipahami sebagai perlombaan perahu, tetapi juga sebagai budaya yang mengandung sejarah, nilai dan sosial. Dengan demikian, bab ini akan menguraikan kondisi sosial budaya masyarakat Kuantan Singingi serta menjelaskan bagaimana tradisi Pacu Jalur berkembang dan diwariskan sebagai bagian dari identitas budaya lokal.

A. Kondisi Sosial Budaya Kuantan Singingi

1. Letak Geografis

Pada mulanya, wilayah Kabupaten Kuantan Singingi merupakan bagian dari beberapa kecamatan yang berada dalam administrasi Kabupaten Indragiri Hulu. Ketika berlakunya Undang-Undang Nomor 52 Tahun 1999, Kabupaten Indragiri Hulu kemudian dimekarkan menjadi dua daerah otonom, yaitu, Kabupaten Indragiri Hulu dan Kabupaten Kuantan Singingi, dengan ibu kota yang berkedudukan di Teluk Kuantan. Sejauh ini, Kabupaten Kuantan Singingi telah menjadi Kabupaten yang terdiri dari 15 kecamatan.



Gambar 1: Peta Wilayah Kabupaten Kuantan Singingi
 Sumber: petatematikindo, 2018

Letak Kabupaten Kuantan Singingi terletak diantara $0^{\circ}00 - 1^{\circ}00$ Lintang Selatan dan $101^{\circ}02 - 101^{\circ} 55$ Bujur Timur. Dikelilingi dengan batas wilayah sebelah Utara dengan Kabupaten Kampar dan Pelalawan, sebelah Selatan dengan Provinsi Jambi, sebelah Barat dengan Provinsi Sumatera Barat dan sebelah Timur dengan Kabupaten Indragiri Hulu. Memiliki luas wilayah $7,656,03 \text{ km}^2$ dengan jarak permukaan laut 120 km dan tinggi berkisar $25-30$ meter diatas permukaan laut.

Kabupaten Kuantan Singingi pada umumnya beriklim tropis dengan suhu udara $32,6^{\circ}\text{C}$ dan suhu minimum berkisar antara $19,2^{\circ}\text{c} - 22,0^{\circ}\text{c}$. Curah hujan

antara 229,00-1.133,0 mm pertahun dengan keadaan musim hujan pada bulan September s/d Februari dan musim kemarau pada bulan Maret s/d Agustus. ¹

2. Sosial Budaya

Sosial budaya menurut pengertian *Kamus Besar Bahasa Indonesia* KBBI oleh W.J.S Poerwadarminta menjelaskan bahwa sosial adalah segala sesuatu mengenai masyarakat atau kemasyarakatan, sedangkan budaya berasal dari kata *Bodhya*, memiliki arti akal budi. Maka budaya adalah segala hal yang dibuat oleh manusia dengan akal dan cinta rasa. Jika disimpulkan sosial budaya merupakan segala sesuatu yang diciptakan manusia oleh akal dan pikirannya dalam kehidupan masyarakat. ²

Dalam pengertian tersebut jika dilihat dari aspek sosial masyarakat Kuantan Singingi hidup berdampingan dengan Sungai Kuantan yang menjadi sumber kehidupan dan tempat transportasi. Selain itu, sungai ini juga dijadikan sebagai tempat ritual, simbol koneksi antar manusia, alam dan leluhur. Oleh sebab itu, tradisi Pacu Jalur bukan semata-mata sebagai tempat perlombaan ataupun nilai estetika melainkan juga tempat dimensi sakral dan kepercayaan tradisional. ³

Masyarakat Kuansing merupakan masyarakat heterogen, Suku Melayu menjadi suku etnik mayoritas di Kabupaten Kuantan Singingi. Suku pendatang

¹ Hasbullah, dkk, 2015, *Olahraga dan Magis: Kajian Terhadap Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi*, Pekanbaru-Riau: CV. Asa Riau, pp. 64-67.

² Afnan Fuadi, 2015, *Keragaman Dalam Dinamika Sosial Budaya Kompetensi Sosial Kultural Perekat Bangsa* Yogyakarta: CV BUDI UTAMA, 2020, p. 4.

³ Fiona Deanovans, dkk, 2025, Pacu Jalur Sebagai Identitas Budaya Lokal: Studi Etnografi di Kabupaten Kuantan Singingi, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol 9, pp. 250.

yang paling banyak diantaranya adalah suku Jawa akibat dari program transmigrasi.

Kebudayaan yang berkembang di daerah Kuansing dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Peristiwa ini dapat terjadi karena tradisi yang sudah ada sejak dulu, pengaruh dari lingkungan daerah geografis dan pendatang dari daerah lain. Budaya yang berkembang di daerah Kuansing begitu variasi dan masih dilestarikan hingga sekarang. Diantaranya adalah kegiatan-kegiatan kesenian seperti: Pacu Jalur, Pencak Silat, Randai, Keyat, Saluang, Rarak Godang, Rarak Calempung Oham, Rebab, Rebana dan masih banyak lagi. Beberapa adat yang berkembang di daerah Kuansing adalah adat yang berasal dari adat Minangkabau, hal ini dapat dibuktikan dari sistem kekerabatan yang menetapkan garis keturunan, marga dan status sosial melalui garis ibu (Matrilineal).

3. Sosial Keagamaan

Dalam kehidupan masyarakat, agama dipandang sebagai pedoman utama yang membimbing manusia agar mampu menjalani hidup dengan baik di dunia sekaligus mempersiapkan diri untuk kehidupan setelah mati. Pandangan ini selaras dengan pepatah Rantau Kuantan "*iduik nan kan dipakai, mati nan kan ditumpangi*", memiliki arti "Hidup yang akan dijalani, mati yang akan ditumpangi". Pepatah ini menekankan bahwa manusia hidup bukan sekedar untuk hari ini, tetapi juga harus mempersiapkan diri untuk kehidupan setelah mati. Dalam konteks ini, agama menjadi sumber tuntunan utama.

Pluralitas agama bukanlah hal yang baru bagi masyarakat, Karena wilayah Kuansing hidup berdampingan dengan penganut agama lainnya. Mayoritas masyarakat Kuansing beragama Islam dan disusul oleh agama Kristen, Katolik hingga Buddha. ⁴

Selain itu, Masyarakat setempat membedakan makna antara agama dan kepercayaan. Beragama dipahami sebagai menganut salah satu agama resmi yang diakui oleh negara, seperti Islam, Kristen, Katolik, Hindu, Buddha, dan Konghucu. Sementara itu, kepercayaan dimaknai sebagai keyakinan terhadap adanya kekuatan gaib yang diyakini melekat pada objek atau lokasi tertentu, seperti benda-benda maupun tempat-tempat yang dianggap memiliki daya supranatural. Keterkaitan antara agama dan kepercayaan dalam kehidupan masyarakat Kuansing tampak dalam berbagai bentuk upacara dan praktik budaya yang masih dijalankan hingga kini. Setidaknya terdapat tiga unsur utama yang hidup berdampingan di tengah masyarakat. Pertama, praktik yang bersumber dari ajaran Islam, seperti shalat, berdoa, puasa, dan lainnya. Kedua, praktik yang berakar pada kepercayaan lama, seperti menghanyut lancing, mati tanah, dan tradisi perdukunan. Ketiga, praktik yang berkembang dari Islam yang hidup dalam tradisi masyarakat, seperti kenduri, pelangkah dan lain-lain.

Ketiga unsur tersebut memiliki keterkaitan yang kuat dan saling mempengaruhi dalam kehidupan masyarakat setempat, tidak terdapat perbedaan perlakuan yang tegas antara unsur-unsur yang berasal dari agama

⁴ Hasbullah, dkk, 2015, *Olahraga dan Magis: Kajian Terhadap Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi*, Pekanbaru-Riau: CV. Asa Riau, pp. 88-89.

dan kepercayaan. Walaupun begitu, unsur-unsur kepercayaan tetap ditempatkan agar tidak bertentangan dengan ajaran agama. Dalam praktiknya, kedua unsur tersebut tumbuh berdampingan dan melebur dalam kehidupan sosial masyarakat.⁵

4. Mata Pencaharian

Karena sebagian besar penduduk Kabupaten Kuantan Singingi adalah masyarakat transmigrasi, maka mata pencaharian yang akan dibahas adalah mata pencaharian yang berkembang di kalangan masyarakat transmigran, terutama pada sektor pertanian, Perkebunan dan pekerjaan informal lainnya yang menjadi sumber penghidupan pertama masyarakat setempat.

Periode I tahun 1983-1993, menjadi awal perkembangan sosial ekonomi masyarakat transmigrasi di daerah Kabupaten Kuantan Singingi. Awal kedatangan mata pencaharian masyarakat transmigrasi adalah sebagai bertani dan serabutan, masyarakat transmigrasi memanen tanaman karet setiap tahunnya karena didukung oleh kondisi tanah daerah yang cocok untuk ditanami tanaman keras seperti karet. Periode II tepatnya tahun 1999 masyarakat transmigrasi mulai beralih mata pencaharian, mereka mulai menanam kelapa sawit, hal ini didukung oleh kedatangan PT Adimulia Agrolestari perusahaan swasta dan PT perusahaan lainnya di bidang Perkebunan kelapa sawit. kedatangan ini disambut oleh pemerintah setempat untuk memberikan peluang kepada masyarakat dalam menggerakkan

⁵ Hasbullah, dkk, 2015, *Olahraga dan Magis: Kajian Terhadap Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi*, Pekanbaru-Riau: CV. Asa Riau, pp. 96.

perekonomian. Melalui peluang ini mata pencaharian masyarakat mulai berkembang walaupun masih mengandalkan pendapatan dari hasil tanaman karet dan serabutan.

Periode III tahun 2005-2015 mata pencaharian masyarakat mulai beragam, ada yang menjadi petani, buruh, wiraswasta, pegawai negeri, sipil, pengusaha dan lainnya. Melalui keberagaman yang diperoleh tahun ini, masyarakat mengalami kemajuan penghasilan yang semakin bertambah dan keadaan perekonomian masyarakat transmigrasi mulai meningkat. Semakin bertambah penduduk semakin bervariasi pula mata pencahariannya.

Periode IV tahun 2016-2020, bertambahnya penduduk dan instansi sarana perekonomian, semakin berkembang pula kondisi sosial ekonomi masyarakat. Penghasilan masyarakat transmigrasi sudah dapat memenuhi kebutuhan primer dan sekunder walaupun mayoritas mata pencahariannya adalah petani sawit disusul dengan wiraswasta, pedagang barang kelontong, guru swasta, pegawai negeri sipil, ahli pengobatan alternatif, pengusaha dan lain-lain.⁶

Beberapa aktivitas mata pencaharian yang mengangkut hasil pangan, *Jalur* dimanfaatkan untuk mengangkut dan mempermudah masyarakat untuk menunjang mata pencaharian di Kuantan Singingi. Karena pada masa itu transportasi juga belum berkembang untuk mengangkut hasil pangan, *Jalur* menjadi alat utama yang membantu aktivitas ekonomi dan perdagangan bagi buruh maupun petani. Selain itu, *Jalur* ini juga difungsikan untuk mengangkut

⁶ Sitir Nur Elisah, dkk, 2024, "Socio-Economic Development of Transmigration Communities in Suka Damai Village, Singingi Hilir Sib-District, Kuantan Singingi District 1983-2020", *Jurnal Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, Vol 8.

penumpang serta kebutuhan sehari-hari masyarakat yang akhirnya berkembang menjadi bagian dari tradisi budaya perlombaan rakyat yang dikenal sebagai Pacu Jalur. keberadaan *Jalur* tetap memiliki nilai ekonomi karena festival Pacu Jalur dapat menarik perhatian wisatawan untuk membuka peluang usaha bagi masyarakat, seperti kuliner, jasa, perdagangan serta sektor pariwisata Kuantan Singingi.⁷

B. Sejarah dan Perkembangan Tradisi Pacu Jalur

Sebelum Pacu Jalur dikenal sebagai ajang perlombaan, dulunya pada abad ke-17, masyarakat Kuansing menggunakan *Jalur* sebagai alat transportasi dan alat angkut bumi karena dulunya transportasi di desa Kuansing belum begitu berkembang. Seiring waktu, praktik penggunaan jalur mengalami pergeseran makna ketika warga mulai mengadakan adu ketangkasan dan kekuatan mendayung antar desa sebagai bentuk kompetisi, yang akhirnya menjadikannya sebagai agenda rutin. Dalam perkembangannya transformasi ini menjadi budaya berskala kabupaten hingga nasional dengan dukungan pemerintah daerah. Dalam konteks penyelenggaraan kontemporer, setiap desa diharapkan memiliki perwakilan *Jalur*, dengan jumlah pendayung dalam satu *jalur* berkisar antara 50 hingga 70 orang.

Sejalan dengan perubahan fungsi *Jalur* dari alat transportasi menjadi medium kompetisi dan simbol kebanggaan kolektif, wujud fisiknya turut mengalami transformasi yang merefleksikan dinamika budaya masyarakat

⁷ Muhammad Faisal Afda'u, Sulaiman, & Nasuka, 2022, The Tradition of Pacu on the Canoe as Tradiitional Sports Culture for the People in Kuantan Singingi Regency, *Journal of Physical Education and Sports*, Vol 11, pp. 173-174.

pendukungnya. Jika sebelumnya jalur diperlakukan sebagai perahu fungsional, kini ia dikonstruksi sebagai artefak artistik yang kaya makna kultural melalui penggunaan ornamen, motif, dan warna tertentu yang merepresentasikan identitas lokal serta kreativitas komunitas pembuatnya. Ragam hias yang diterapkan tidak bersifat dekoratif semata, melainkan memuat simbolisme nilai-nilai seperti semangat, kebanggaan komunal, dan kohesi tim pendayung.⁸

Selain dijadikan sebagai ajang kompetisi, Pacu Jalur ini juga dilakukan untuk memperingati hari raya Umat Islam seperti, Hari Raya Idul Fitri, Maulid Nabi Muhammad dan lainnya. Namun, ketika Belanda mulai menjajah Indonesia dan mulai menduduki wilayah Kuansing tahun 1905, Belanda memanfaatkan kebudayaan tradisi Pacu Jalur untuk memperingati hari raya ulang tahun ratu Belanda yaitu Ratu Wihelmina yang diadakan 1 tahun sekali setiap tanggal 31 Agustus dan tidak lagi dirayakan saat hari besar umat Islam. Ketika Indonesia sudah merdeka, masyarakat Kuansing mengambil kembali seluruh kepunyaannya dan mengisi kembali sejarah kehidupan masyarakat dengan mengambil bagian dalam upacara memperingati HUT Kemerdekaan RI setiap tanggal 23-26 Agustus sebagai puncak kegiatan Pacu Jalur yang diselenggarakan di Kota Teluk Kuantan dengan nama Tepian Narosa di Kecamatan Kuantan Tengah.⁹

⁸ Fiona Deanovans, dkk, 2025, "Pacu Jalur Sebagai Identitas Budaya Lokal: Studi Etnografi di Kabupaten Kuantan Singingi", *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, Vol 9, p. 249.

⁹ Hasbullah, dkk, 2015, *Olahraga dan Magis: Kajian Terhadap Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi*, Pekanbaru-Riau: CV. Asa Riau, pp. 101-107.



Gambar 2: Pacu Jalur
Sumber: Kompas.com, 2023

C. Nilai-nilai Tradisi Pacu Jalur

Tradisi mencerminkan dinamika komunitas yang berakar kuat pada nilai-nilai lokal maupun terbuka terhadap perubahan zaman. Tradisi tidak hanya menjadi bentuk ekspresi kolektif masyarakat dalam merayakan jati diri kultural mereka, tetapi juga sebagai instrumen pewarisan nilai-nilai luhur seperti gotong royong, musyawarah, solidaritas, kedisiplinan, dan rasa memiliki terhadap warisan leluhur.¹⁰

Sosial budaya Tradisi Pacu jalur mengandung nilai sosial budaya dan spiritual yang tinggi, sehingga Pacu Jalur bukan hanya berfungsi sebagai ajang perlombaan, tetapi juga tempat memperkuat hubungan antar masyarakat dan kelompok lainnya. Nilai gotong royong dalam tradisi Pacu Jalur tercermin

¹⁰ Intan Putri Kamilah, dkk, 2025, “Nilai Sosial Dalam Tradisi Pacu Jalur Di Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi”, *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, Vol 3, p. 75.

secara nyata melalui proses kolektif yang melibatkan partisipasi aktif masyarakat, mulai dari pencarian bahan kayu, pembuatan jalur, hingga pembentukan dan penyiapan awak perahu.

Menurut Atlet Pacu Jalur bernama Rizky Firmansyah saat proses wawancara, batang pohon yang sering digunakan untuk membuat *Jalur* adalah batang pohon meranti, hal ini digunakan untuk mendapatkan struktur pohon yang kuat dan kokoh.

“biasanya kita menggunakan pohon meranti, proses pencarian itu di hutan dan diputuskan secara demokratis. Setelah pohon itu ditemukan, biasanya warga bergotong royong mengangkat batang pohon tersebut sampai ke pedesaan. Cukup memakan waktu berhari-hari untuk memindahkan satu batang pohon ke desa karena kapasitasnya yang berat dan panjangnya bisa mencapai 40 cm. Terus pembuatan *Jalur* juga prosesnya cukup panjang, warga bersama-sama memahat dan melakukan proses pembakaran untuk membentuk lubang ditengahnya. Intinya semua kegiatan itu dilakukan secara gotong royong jadi letak nilai sosialnya ada disitu.”¹¹



Gambar 3: Pembuatan Jalur
Sumber: Youtube – Panjicanel85, 2025

¹¹Wawancara Dengan Rizky Firmansyah, Atlet Pacu Jalur, wawancara daring: 6 Maret 2026.

Melalui penjelasan tersebut membuktikan adanya nilai komunalisme, karena *Jalur* tidak dapat diselesaikan oleh satu orang saja melainkan melibatkan seluruh masyarakat dengan lintas umur yang berbeda-beda sesuai dengan kemampuannya masing-masing.

Seluruh tahapan tersebut dilaksanakan melalui kerja sama antarwarga yang merefleksikan kohesi sosial serta memperkuat rasa kebersamaan dalam komunitas. Menjelang pelaksanaan perlombaan, masyarakat menyelenggarakan rangkaian ritual, seperti doa bersama dan tepuk tepung tawar, sebagai bentuk permohonan keselamatan dan keberkahan. Proses ini sering disertai dengan musik tradisional, tarian dan jamuan adat. Setelah perlombaan usai, kegiatan syukuran atau makan bersama dilakukan sebagai ungkapan rasa syukur kepada Tuhan atas kelancaran pelaksanaan acara, terlepas dari hasil yang diperoleh. Rangkaian praktik sosial dan ritual ini menunjukkan keterkaitan erat antara nilai kebersamaan, penghormatan terhadap tradisi, serta penghayatan ajaran keagamaan yang diwariskan secara turun-temurun.¹²

D. Struktur Anak Pacu

Anak Pacu terdiri dari sekumpulan orang-orang yang berada di atas *Jalur*. Setiap Anak Pacu memiliki tugasnya masing-masing untuk menjalankan pelaksanaan *Jalur* dalam perlombaan. Berikut bagian-bagian Anak Pacu yang terdiri dari:

¹² Intan Putri Kamilah, dkk, 2025, "Nilai Sosial Dalam Tradisi Pacu Jalur Di Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi", *Jurnal Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, Vol 3, pp. 76-77.

1. Togak Luan

Berjumlah 1 orang yang berada di haluan *Jalur* paling depan, yang memiliki peran untuk memberikan semangat dan isyarat kepada tim maupun penonton yang dilakukan dengan cara menari. Togak Luan ini juga berfungsi untuk membantu tukang *Onjai* menggerakkan haluan *Jalur* agar semakin laju.

2. Tukang *Concang*

Berjumlah 2 orang yang ditempatkan di belakang setelah Tukang Luan, yang berperan layaknya seorang kapten untuk memberikan aba-aba dan menentukan kecepatan bekayuh.

3. Tukang Kayuh

Jumlahnya dapat mencapai 40 atlet pendayung, bertugas mengayuh *Jalur* sekuat tenaga dengan serempak.

4. Tukang *Timbo*

Berjumlah 1 orang, yang ditempatkan ditengah-tengah *Jalur*. Berperan untuk mengeluarkan air yang masuk kedalam *Jalur* serta pemberi aba-aba saat mulai berkayuh dengan cara melucutkan upih ke air.

5. Tukang Kemudi

Berjumlah 2 orang, yang berada di depan tukang *Onjai*, memiliki peran untuk menentukan arah dan keseimbangan *Jalur* saat sudah dikayuh oleh seluruh anak pacu.

6. Tukang *Onjai*

Berjumlah 1 orang, ditempatkan di belakang *Jalur*. Bertugas untuk menyeimbangkan ritme haluan *Jalur* karena Tukang *Onjai* memberikan tekanan yang seimbang agar *Jalur* dapat berjungkat-jungkit secara teratur dan berirama.¹³

Pacu Jalur berkembang dalam masyarakat Melayu Kuantan Singingi yang memiliki pembagian peran sosial berbasis gender. Wawancara yang dilakukan bersama Rizky Firmansyah Atlet Pacu Jalur, Rizky mengatakan bahwa aktivitas Pacu Jalur memerlukan kekuatan fisik, daya tahan dan koordinasi yang tinggi karena peserta harus mendayung perahu panjang secara serentak dalam jarak tertentu. Oleh karena itu, peran sebagai pemacu *Jalur* secara tradisional lebih banyak diisi oleh laki-laki yang dianggap memiliki tanggung jawab dalam pekerjaan fisik berat. Selain itu Rizky mengungkapkan, beberapa tahun lalu atlet perempuan sempat dilaksanakan, hanya saja peran itu dihentikan karena kurangnya peminat, kini dalam proses perlombaan Pacu Jalur perempuan berperan sebagai *support system* dalam setiap timnya. Ketika acara diselenggarakan atau masa pelatihan dilakukan perempuan biasanya akan memasak bersama untuk kebutuhan stamina para atlet.¹⁴

¹³ Hasbullah, dkk, 2015, *Olahraga dan Magis: Kajian Terhadap Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi*, Pekanbaru-Riau: CV. Asa Riau, pp. 113-115.

¹⁴ Wawancara Dengan Rizky Firmansyah, Atlet Pacu Jalur, wawancara daring: 6 Maret 2026.

E. Rayyan Arkan Dhika Sebagai Togak Luan

Rayyan Arkan Dhika merupakan anak yang berusia 11 tahun, berasal dari Desa Pintu Gobang Kari dan sekarang duduk di bangku kelas V SD Negeri 013 Pintu Gobang Kari. Dalam kehidupan sehari – harinya, Rayyan Arkan Dhika dikenal sebagai anak yang suka bermain di sungai bersama dengan temannya. Keterlibatan dirinya dalam Pacu Jalur sudah dimulai sejak umur 9 tahun dan menempati posisi pada bagian Togak Luan. Posisi ini berperan penting untuk menjaga keseimbangan *Jalur* sekaligus berfungsi untuk memberikan beberapa isyarat untuk kemajuan para timnya. Ketertarikan Rayyan Arkan Dhika mengikuti perlombaan tradisi Pacu Jalur ini terjadi karena tumbuh dalam lingkup keluarganya, khususnya dari sang ayah Jufriyono yang merupakan mantan dari atlet Pacu Jalur, serta pamannya yang pernah menjadi pelaut jalur.



Gambar 4: Rayyan Arkan Dhika
Sumber: Facebook – Spacedollah, 2025

Penampilan Rayyan Arkan Dhika mendapatkan perhatian luas setelah tariannya viral di media sosial. Secara fungsinya, Togak Luan memiliki peran untuk menari ketika *Jalurnya* menempati posisi paling depan diantara *Jalur* lainnya. Melalui aksi tariannya yang penuh percaya diri, Rayyan Arkan Dhika menari dengan santai seolah-olah semuanya terlihat mudah, sembari menjaga keseimbangan tubuh di atas perahu yang bergoyang mengikuti arus Sungai Batang Kuantan. Aksi tarian tersebut menarik perhatian luas secara global, sehingga keviralannya mengantarkan Rayyan Arkan Dhika menjadi Duta Wisata Riau yang dinobatkan oleh Gubernur Abdul Wahid 8 Juli 2025, hal ini membuktikan bahwa tradisi Pacu Jalur bukan hanya sebagai identitas perlombaan melainkan juga sebagai bagian dari budaya provinsi Riau.¹⁵

Kehadiran Rayyan Arkhan Dhika dipandang sebagai representasi keterlibatan generasi muda untuk memperkaya dan membudidayakan budaya lokal. Perannya tidak hanya dipandang sebagai bagian dari teknis perlombaan melainkan juga wujud keberlanjutan tradisi Pacu Jalur di tengah perkembangan zaman yang semakin modern.

¹⁵ Kintan Nabila, 2025, Profil Rayyan Arkan Dhika, Bocah Penari Pacu Jalur yang Jadi Duta Wisata Riau, hpypeabis.id, diakses 18 Februari 2026.

BAB III

ANALISIS GERAK DAN FENOMENA VIRAL RAYYAN ARKAN DHIKA DI SOSIAL MEDIA

Pembahasan yang disampaikan oleh bab ini menjelaskan tentang fenomena viral Pacu Jalur yang dipopulerkan oleh Rayyan Arkan Dhika. Fenomena ini menunjukkan bagaimana budaya lokal dapat memperoleh perhatian luas dari proses distribusi, reproduksi dan interpretasi di ruang digital. Selain itu, bab ini juga menjabarkan tentang berbagai faktor daya tarik visual, musik dan performatif gerak yang ditampilkan. Oleh karena itu, bagian ini akan menganalisis tentang bagaimana Pacu Jalur yang dibawakan oleh Rayyan Arkan Dhika dapat viral serta faktor-faktor yang melatarbelakanginya.

A. Praktik Gerak Togak Luan dalam Tradisi Pacu Jalur

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) praktik merupakan pelaksanaan secara nyata atau sesuatu yang benar-benar dilakukan di lapangan. Sementara itu Harrow, memaknai gerak sebagai keseluruhan proses yang terjadi pada tubuh manusia yang meliputi proses koordinasi dan kondisi fisik, yang dipengaruhi oleh faktor fisiologis dan psikis.¹ Dengan demikian, praktik gerak dapat disimpulkan sebagai pelaksanaan nyata yang melibatkan koordinasi, kondisi fisik gerak tubuh manusia dengan faktor fisiologis dan psikis.

Dalam konteks penelitian ini, praktik gerak Togak Luan dapat dipahami sebagai pelaksanaan nyata yang langsung dilakukan di bagian depan atas perahu

¹ Anita J Harrow, 1972, *A Taxonomy of the Psychomotor Domain*, New York: D. McKay Company, p. 14.

sembari menyeimbangkan dan mengoordinasikan gerak tubuh, serta menampilkan bentuk gestur sesuai fungsinya sebagai isyarat (komunikasi nonverbal) yang dilaksanakan dalam bentuk tarian. Bagian penelitian ini disampaikan dari arah hadap dan posisi tubuh Togak Luan seperti duduk, berdiri menghadap kebelakang, berdiri menghadap ke depan, loncat dan sujud.

Penelitian ini menggunakan *Theory of Nonverbal Communication* oleh Judith Lynne Hanna seorang pelopor antropologi yang memiliki minat sebagai pendidik, penulis dan kritikus tari yang sudah menerbitkan lebih dari 300 artikel di jurnal ilmiah. Judith mengatakan bahwa pesan tari atau komunikasi nonverbal yang disampaikan berdampak pada relasi sosial yang terletak pada *Cybenetic Potential, LanguageLike Features Of Dance, Multisensory Impact, Composite of Persuasion Variables* dan *Encoding Meaning, Movement Patterns, SocialCultural*. Untuk menganalisis komunikasi nonverbal yang terdapat pada bagian praktik gerak Togak Luan Pacu Jalur akan dijabarkan melalui *Cybenetic Potential* dan *LanguageLike Features Of Dance* karena memiliki penjelasan yang kuat untuk menganalisis komunikasi nonverbal yang dilakukan oleh Togak Luan.²

1. *Cybenetic Potential*

Potensi sibernetik (*Cybenetic Potential*) merujuk pada unsur suatu sistem komunikasi yang saling mempengaruhi ketika pesan tersebut dikirim dan diterima. Sibermatika berkaitan dengan kekuasaan, dalam tari kekuasaan

² Judith Lynne Hanna, 1979, *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication* London: Austin, pp. 86-91.

dijadikan melalui interaksi pertukaran pesan antar individu, seperti antara penari dengan penari, penari dengan penonton, atau hubungan antar keduanya. Melalui kerangka sibermatika, praktik gerak Togak Luan dapat dipahami sebagai proses komunikasi timbal balik, gerak pelaku dapat diterima oleh pihak lain seperti tim dan pendayung kemudian ditafsirkan, direspon sehingga membentuk relasi sosial oleh penonton. Berikut penjelasan analisis:

a. Duduk

Togak Luan melakukan sikap duduk untuk memberi pesan kepada tim dan pendayung bahwa *Jalurnya* seimbang dengan lawan, santai tapi harus tetap waspada. Pesan tersebut diterima dan ditafsirkan kepada tim pendayung, sebagai isyarat untuk meningkatkan fokus agar tidak ketertinggalan oleh *Jalur* lawan. Pesan ini pun ditangkap oleh penonton dan memunculkan respon emosional berupa ketegangan. Keterlibatan penonton dan pendayung membentuk relasi sosial berupa hubungan koordinasi tim dan keterlibatan emosional kolektif dalam perlombaan.



Gambar 5. Gestur Duduk Togak Luan
Sumber: Tiktok – pacu jalur indonesia

b. Berdiri menghadap ke belakang

Pesan ini dilakukan Togak Luan untuk menyemangati tim pendayung, pesan tersebut diterima dan ditafsirkan oleh tim pendayung sebagai dorongan untuk meningkatkan semangat dan energi pendayung. Sementara itu, penonton menangkap pesan tersebut sebagai ajakan untuk memberikan dukungan yang lebih besar kepada tim *Jalurnya*. Hal ini pun membangun relasi sosial yang bersifat motivasional dan saling menguatkan.



Gambar 6. Gestur Menghadap ke Belakang Togak Luan
Sumber: Tiktok – pacu jalur indonesia

c. Berdiri menghadap ke depan

Bagian hadap ini disampaikan kepada tim pendayung dan penonton bahwa haluan *Jalur* mereka sedang berada di paling depan. Pada momen ini Togak Luan melakukan hadap tersebut sambil menari sebagai bentuk *euforia* atas *Jalur* yang sebentar akan menuju kemenangan. Pesan ini pun diterima oleh pendayung untuk mempertahankan posisi kemenangan tersebut, dan pihak penonton menafsirkan hal itu sebagai tanda keunggulan yang memicu rasa bangga serta memberikan dukungan yang lebih besar. Interaksi ini pun memberikan hubungan relasi sosial yang komunikatif dan emosional partisipatif.



Gambar 7. Gestur Menghadap ke Depan Togak Luan
Sumber: Tiktok – pacu jalur indonesia

d. Loncat

Ketika Togak Luan tiba – tiba loncat ke air, tujuan ini dilakukan untuk mengurangi beban sampan agar bisa lebih cepat dan menyusul ketertinggalan. Pesan ini diterima oleh tim pendayung agar mengayuh *Jalur* lebih cepat, serta penonton menafsirkan itu sebagai sinyal kondisi genting atau mengejar ketertinggalan. Respon ini pun memberikan dorongan emosional bahwa tim pendayung sedang berjuang keras dan membutuhkan dukungan yang lebih besar. Aksi ini membangun relasi sosial yang emosional, kuat dan dramatis yang bersifat motivasional.



Gambar 8. Gestur Loncat Togak Luan
Sumber: Tiktok – Kang_FOTO

e. Sujud

Pesan ini digambarkan sebagai ucapan syukur, menandakan bahwa *Jalurnya* menang dari perlombaan, pesan ini diterima kepada tim pendayung dan penonton sebagai keberhasilan dan kemenangan serta pelepasan emosi setelah perjuangan, hal ini pun memberikan respon kebanggaan terhadap perjuangan tim selama awal perlombaan dilakukan. Aksi ini pun juga membangun relasi yang bersifat afektif, simbol kultural dan kolektif.³

³ Judith Lynne Hanna, 1979, *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication* London: Austin, p. 86.



Gambar 9. Gestur Sujud Togak Luan
Sumber: Youtube – Channel Urang Awak

2. *Languagelike Features Of Dance*

Lewat gerakan, tari juga dapat memberikan ungkapan “bahasa” yang disampaikan lewat komunikasi kinesik yaitu penyampaian pesan lewat gerak tubuh seperti arah hadap, posisi tubuh, ekspresi wajah, atau gestur. Hal ini dapat dijelaskan dari ciri-ciri mirip bahasa (*Languagelike Features Of Dance*) yang memetakan tujuh kebahasaan dalam praktik tari yaitu: *directional reception, interchangeability, arbitrariness, discreteness, displacement, productivity, duality of patterning*. Namun, dalam penelitian ini difokuskan menggunakan tiga ciri bahasa yang relevan dengan praktik gerak Togak yakni:

- a. *Directional Reception* adalah, pesan gerak yang diterima secara terarah sesuai dengan orientasi tubuh penari, disampaikan oleh pihak yang dituju seperti tim pendayung, penonton maupun lawan *Jalur*.
- b. *Discreteness* adalah, sifat gerak yang terpisah dan dapat dibedakan satu sama yang lain, sehingga setiap gerakanya mempunyai makna dan fungsinya masing-masing. Dalam Togak Luan, *Discreteness* dapat dilihat dari arah hadap dan posisi tubuh yang dipisahkan menjadi 5 bagian seperti duduk, berdiri menghadap ke depan, berdiri menghadap kebelakang, loncat dan sujud. Setiap unit gerak pun dapat dikenali perbedaannya dan dimaknai oleh setiap pelaku yang melihatnya.
- c. *Arbitrariness* adalah, sifat hubungan yang terbentuk karena kesepakatan budaya, artinya orientasi gerak yang dilakukan oleh Togak luan dapat dipahami karena masyarakat budaya tersebut sepakat untuk memaknainya seperti itu.⁴ Menurut Rizky Firmansyah seorang atlet Pacu Jalur mengatakan, gestur tubuh Togak Luan saat duduk, berdiri menghadap ke depan, berdiri menghadap kebelakang, sujud dan loncat memiliki maknanya masing-masing. Makna tersebut sudah disepakati selama proses perlombaan kebudayaan tradisi Pacu Jalur.⁵ Makna gestur tersebut terdiri dari:

⁴ Judith Lynne Hanna, 1979, *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication* London: Austin, pp. 86-87.

⁵ Wawancara Dengan Rizky Firmansyah, Atlet Pacu Jalur, wawancara daring: 6 Maret 2026.

| Gestur | Makna |
|-------------------------------|---|
| Duduk | Posisi <i>Jalur</i> sedang seimbang |
| Berdiri menghadap ke depan | Posisi <i>Jalur</i> sedang berada di depan (unggul) |
| Berdiri menghadap ke belakang | Memberikan semangat kepada tim <i>Jalur</i> |
| Loncat | Mengurangi beban <i>Jalur</i> |

Tabel 1. Makna Gerak

B. Praktik Gerak Togak Luan Dalam Representasi Rayyan Arkan Dhika

Praktik gerak Togak Luan memiliki pola gerak dasar yang relatif serupa. hanya saja perbedaan dapat dilihat dari cara penyajian, intensitas dan kualitas yang disampaikan oleh masing-masing pemeran Togak Luan. Melalui kasus penelitian ini, moment tarian Rayyan Arkan Dhika dilihat ketika gestur tubuhnya menghadap ke depan, sebuah selebrasi yang memberikan makna bawah *Jalurnya* sedang berada di paling depan seperti landasan gestur dan komunikasi nonverbal Togak Luan pada umumnya.

Peristiwa ini dibuktikan dari salah satu unggahan akun @ATMORV Tiktok yang telah mengunggah sebuah konten berdurasi 18 detik, konten tersebut memperlihatkan Rayyan Arkan Dhika sedang menari di bagian depan *Jalur* dengan gestur tubuh yang menghadap ke depan. Unggahan ini sudah dilihat lebih dari 132,5 juta *views*, 7,9 juta *like* dan 28,8 ribu *comment* yang diakses pada tanggal dengan lintas publik dari berbagai negara. Selain gerak,




fenomena ini didukung dengan elemen musik yang digabungkan oleh akun @ATMORV. Elemen musik ini membantu menciptakan daya tarik publik yang lebih kepada tarian Rayyan Arkan Dhika sehingga terus di reproduksi hingga melekat pada tariannya. Musik ini berjudul *Young Black and Rich* yang diciptakan oleh seorang rapper Amerika Serikat bernama Melly Mike. Fenomena ini pun viral, karena gabungan kedua elemen tersebut yang kini dikonsumsi oleh publik secara massal.


Melalui akun @ATMORV, penelitian ini akan menganalisis kualitas gerak Rayyan Arkan Dhika yang dipadukan dengan ritme musik *Young Black and Rich*. Unggahan video tersebut dipilih sebagai bagian dari analisis karena memperlihatkan gerak Rayyan Arkan Dhika yang cukup akurat dan kejelasan ritme musik yang selaras dengan tariannya.

1. Deskripsi Gerak Rayyan Arkan Dhika

Gerak yang dilakukan Rayyan Arkan Dhika diawali dengan sikap kepala tegak menghadap kedepan. Bagian tangan kiri berada didepan dada dan telapak tangan membuka ke arah kanan serta jari-jari menghadap lurus ke depan. Tangan kanan ditempatkan dibawah tangan kiri dengan sikap yang serupa. Selanjutnya, torso menghadap ke depan dan cenderung sedikit membungkuk. Kedua tungkai kaki menekuk dan telapak kaki sejajar ke arah depan.

| No. | Motif | Deskripsi | Gambar |
|-----|-------------------|---|---|
| 1. | Kipas-kipas kanan | Pergelangan tangan kanan mengepak kearah kiri dan kanan secara bergantian sebanyak 90°. |  |
| 2. | Kipas-kipas kiri | Pergelangan tangan kiri mengepak kearah kiri dan kanan secara bergantian sebanyak 90°. |  |
| 3. | Tangan berputar | Lengan bawah bagian kanan dan kiri membentuk putaran kecil didepan dada. |  |

| | | | |
|----|--------------|--|---|
| 4. | Ambang kanan | Tangan kanan mengayun ke belakang dari bawah keatas sejajar dengan pinggang dan tangan kiri mengayun ke depan dari bawah keatas sejar dengan pinggang. |  |
| 5. | Ambang kiri | Sama dengan motif ke empat, hanya saja dilakukan dengan arah yang bergantian. |  |
| 7. | Selaman | Tangan kanan berputar ke belakang membentuk 360° dan tangan kiri berputar berputar ke depan 360° hingga membentuk sebuah lingkaran. |  |

| | | | |
|----|-----------------|--|---|
| 8. | Tembakan tangan | Tangan kiri lurus menghadap diagonal kiri, tangan kanan menekuk sejajar dengan dada dan menghadap diagonal kanan. Kedua jari tangan membentuk pistol. Arah hadap kepala mengikuti arah tangan. |  |
|----|-----------------|--|---|

Tabel 2: Deskripsi Gerak Rayyan Arkan Dhika

Deskripsi yang sudah dijabarkan memperlihatkan bahwa tarian Rayyan Arkan Dhika cenderung bergerak menggunakan pola tangan dibandingkan anggota tubuh lainnya. Hanya saja pada bagian motif terakhir, kepala bergerak sesuai dengan arah tangan. Melalui pengamatan, tungkai kaki Rayyan Arkan Dhika memiliki fungsi untuk mencekram kayu perahu dan postur tubuh yang cenderung membungkuk untuk mengunci tubuhnya, kedua fungsi bagian tubuh ini dilakukan agar tubuh tetap seimbang diatas derasnya arus *Jalur*. Gerak yang diolah oleh Rayyan Arkan Dhika sepenuhnya memiliki pola yang simetris, gerak simetris merupakan gerak yang dilakukan secara seimbang antara sisi kanan dan kiri tubuh sehingga terlihat sama, atau cerminan satu sama lain. Sebagaimana gerak yang telah dideskripsikan motif *kipas-kipas kanan, kipas-kipas kiri, tangan berputar, ambang kanan, ambang kiri dan selaman* memiliki pola gerak yang simetris sehingga peristiwa ini membantu Rayyan Arkan Dhika

menari sambil menjaga keseimbangan tanpa menghilangkan daya estetika tariannya.

2. Video Rayyan Arkan Dhika dengan Ritme Musik “*Young Black and Rich*” oleh @ATMORV

Pada bagian elemen musik, peneliti menganalisis ketukan musik *Young Black and Rich* sebagai patokan untuk gerak Rayyan Arkan Dhika. Musik yang diolah menggunakan partitur musik digital yang umumnya tidak memiliki partitur resmi sebagaimana pada komposisi musik pada notasi klasik. Hal ini disebabkan karena struktur musiknya lebih banyak dibangun oleh produksi digital dan pengolahan beat. Meskipun demikian, unsur musikal yang terdapat pada musik tersebut dapat dianalisis dari aspek tempo, ketukan dan ritme sebagai berikut.

- a. Lagu berdurasi: 2.35 menit
- b. Tempo: berkisar 130 BPM
- c. Tanda birama: 4/4
 - 1 menit \pm 130 ketukan dan 1 bar berisi 4 ketukan
 - Karakter *beat* terdiri dari kick, snare dan hi-hat:

kick : x - x -

snare : - x - x

hi-hat : x x x x x x x

Karena rap memiliki pola yang padat, biasanya setiap suku kata atau frasa lirik diisi oleh *beat*, sehingga membentuk kepadatan ritmis yang tinggi. Melalui

kasus penelitian ini, musik *Young Black and Rich* akan dianalisis pada bagian *pre-chorus* dan *chorus* yang berdurasi 18 detik melalui unggahan @ATMORV.

3. Analisis Kualitas Gerak dan Ritme Musik


Bagian ini akan menganalisis kualitas gerak yang dinilai menggunakan simbol *effort* dan simbol *shape* yang dikombinasikan dengan ritme musik. Analisis ini dilakukan agar publik dapat memahami karakteristik gerak yang ditampilkan, serta hubungan antar dinamika gerak dan struktur musikal yang membentuk kesatuan audiovisual.



Tanda Birama 4/4



Analisis Kualitas Gerak & Ritme Musik

k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h

Ketuk: 

Lirik: . . *Don't say con- gra- tu- la- tion but you know they watch that*

(kipas – kipas kanan)

Sikap Awal:  

k-h s-h k-h s-h kh - sh k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h

Ketuk:

Lirik: *Shit . . ain't e- ven gon' get mad . . I'm young . black and*

(Tangan berputar) (Kipas-kipas kiri) (Tangan berputar)

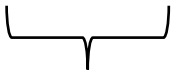
k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h

Ketuk:


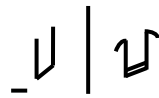
Lirik: *rich . . She try- na sell me li- es bitch . ai- n't buy- ing*

k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h


Ketuk: 

Lirik: *Shit .*


(Tembakan Tangan)



 : Sikap Akhir

Dari analisis yang telah diuraikan di atas, akan dijelaskan secara bertahap agar dapat dipahami secara komprehensif sebagai berikut:

a. Kualitas Gerak

Bagian motif *kipas-kipas kiri*, *kipas-kipas kanan* dan *tangan berputar* memiliki kualitas *effort* yang sama yaitu bersifat ringan, terus menerus dan ruang yang digunakan tidak langsung. Selanjutnya, bagian kualitas *shape* terbentuk dari samping dalam, tinggi, dan lengkung

Bagian motif *ambang kiri* dan *ambang kanan* menunjukkan kualitas *effort* yang sama seperti motif sebelumnya yaitu ringan, terus menerus dan tidak langsung. Perbedaan dapat dilihat dari kualitas *shape* yaitu bentuk gerak yang rendah, samping luar, dan lengkung.

Bagian motif *selaman* dan motif *tembakan tangan* memiliki kualitas *effort* yang relatif sama ringan, terus menerus dan tidak langsung, kedua motif ini memiliki kualitas *shape* yang tinggi, samping luar, dan lengkung.

b. Ritme Musik

Setiap *beat* dan subdivisi *beat* diisi dengan penggalan lirik yang selaras dengan ketukan. Setiap *beat* dapat diisi dengan *kick* dan *snare* sedangkan *beat* dan subdivisi *beat* diisi dengan *hi-hat*.

Dari hasil analisis tersebut, kualitas *effort* yang disampaikan Rayyan Arkan Dhika cenderung ringan, terus menerus dan tidak langsung. *Effort* yang diberikan tidak membutuhkan intensitas tenaga yang kuat, gerak cenderung berulang dan tidak berubah secara tiba-tiba. Peristiwa ini dapat

membenarkan bahwa gerak yang disampaikan tidak memiliki komposisi gerak yang sulit, mudah dipahami ataupun ditiru tanpa mengeluarkan kualitas *effort* yang berlebih. Pada. Bagian kualitas *shape*, gerak cenderung berada pada samping luar (membuka) dan memiliki garis arah lengkung. Kualitas *shape* yang diperoleh menghadirkan kesan ruang yang luas, ekspresif, dan komunikatif, sehingga mampu menarik perhatian visual penonton secara langsung. Arah gerak yang tidak kaku serta mengalir memperkuat kesan santai dan natural, yang kemudian mempertegas kemudahan *audiens* dalam menangkap pola gerak.

Musik *Young Black and Rich* yang dibedah menggunakan notasi balok bertujuan untuk mengetahui bagian tempo dan ritme musik agar dapat dibaca oleh publik. Karena musik yang diolah dengan produksi digital tidak memiliki partitur musik seperti pada umumnya. Secara keseluruhan gerak Rayyan Arkan Dhika selalu memiliki ritme yang selaras dengan musik, hanya saja peletakan *cue* pada perubahan gerak, berpindah sesuai dengan penggalan lirik. Pada bagian lirik lagu *Young Black and Rich* selain digunakan sebagai *cue*, lirik ini memiliki narasi kepercayaan diri, ambisi, keberanian, dan pencapaian status yang selaras dengan konteks kompetitif dalam performa perlombaan Pacu Jalur. Hal ini memperkuat dimensi ekspresif gerak, sehingga tidak hanya menjadi visual yang menarik, tetapi juga menghadirkan makna performatif yang mendukung citra kemenangan dan dominasi.

Kesederhanaan gerak dan keselarasan ritme serta tempo musik memungkinkan *audiens* dengan cepat memahami dan mereproduksi gerakan tersebut tanpa memerlukan kemampuan teknis yang tinggi maupun pemahaman yang kompleks. Namun, dalam prespektif Herbert J. Gans, keviralan ini tidak semata-mata disebabkan oleh kemudahan gerakannya saja. Fenomena tersebut juga dapat dipahami melalui sudut pandang *audiens* yang menunjukkan kesamaan selera terhadap gerak yang dianggap menarik, ekspresif dan menghibur. Kesamaan preferensi ini mendorong publik untuk mengonsumsi, membagikan, dan mereproduksi konten yang sama secara berulang. Dengan demikian, kepopuleran tarian Rayyan Arkan Dhika terbentuk bukan hanya karena karakter gerakannya yang sederhana, tetapi juga adanya kesesuaian antara bentuk gerak tersebut dengan selera budaya yang berkembang di kalangan publik media sosial.

C. Dinamika *Taste Culture* dan *Taste Publics* Dalam Pembentukan Representasi Rayyan Arkan Dhika di Media Sosial.

Setelah memahami gerak yang telah di representasikan oleh Rayyan Arkan Dhika. Penelitian ini selanjutnya akan menganalisis fenomena viral Rayyan Arkan Dhika di media sosial yang menggunakan peran *taste culture* dan *taste publics* dalam membentuk pola distribusi, reproduksi dan interpretasi.

1. Taste Culture

Herbert J. Gans menjelaskan bahwa preferensi masyarakat terbagi dalam kategori yang mencerminkan latar belakang, sosial, pendidikan, dan budaya. Kategori tersebut terdiri dari *high culture*, *upper-middle culture*, *lower-middle culture*, *low culture* dan *quasi-folk culture*. Namun, kategori yang paling relevan dalam penelitian ini adalah *quasi-folk culture*.

Hal ini dikarenakan, *Quasi-folk culture* merupakan kelompok yang berada pada bagian masyarakat miskin di pedesaan atau perkotaan yang kerap kali ditandai dengan non-kulit putih di Eropa dengan tingkat pendidikan sekolah dasar. *Quasi-Folk Culture* memiliki budaya campuran antara budaya rakyat dan budaya komersial. Jadi sifat seninya ada di tengah-tengah tidak murni tradisional, tapi juga tidak sepenuhnya industri. Tahap budayanya dikelola sebagai berikut:

Berasal dari komunitas lokal yang bersifat tradisional



Tradisi mulai direkam dan disebarakan melalui akses media untuk menjangkau publik yang lebih luas



Ditambahkan dengan elemen populer seperti hiburan dan estetika



Makna yang kompleks mulai disederhanakan dibuat lebih jelas, langsung dan mudah dipahami serta tidak ada kritik atau analisis yang berat



Budaya dikonsumsi secara massal



Hingga terbentuknya *quasi-folk culture* yaitu budaya hybrid

Quasi-folk culture memiliki akses yang terbatas, bukan terbatas dalam budaya, tetapi terbatas melalui orang atau kelompok yang dilihat dari posisi sosialnya untuk masuk ke dalam akses budaya tinggi. Menurut pandangan Herbert J. Gans, quasi-folk culture memang berakar dari kelompok sosial dengan akses terbatas terhadap budaya tinggi, namun bentuk budayanya tidak terbatas dalam distribusi, melainkan justru dapat menyebar luas sebagai bagian dari konsumsi budaya massal. Analogi ini dapat disimpulkan seperti pedagang kaki lima yang asalnya memiliki status sosial rendah namun, aksesnya dapat dikonsumsi oleh berbagai macam kalangan publik dan budaya.⁶

Melalui uraian *quasi-folk culture*, fenomena viral yang dibawakan oleh Rayyan Akran Dhika berasal dari budaya rakyat yang akhirnya di komersialkan dengan elemen-elemen hiburan seperti musik dan media digital yang bertujuan untuk memberikan hiburan ataupun keuntungan. Budaya *Pacu Jalur* yang awalnya bersifat kompetitif, ritual dan mempunyai makna ataupun fungsi, dibentuk menjadi suatu pemahaman yang sederhana, mudah dipahami dan

⁶ Herbert J. Gans, 1974, *Popular Culture and High Culture*, (New York: Library of Congress Cataloging, pp. 93-101.

dekat dengan kehidupan sehari-hari, membuat fenomena tersebut mudah untuk dikonsumsi oleh publik secara massal.

Lewat partisipatifnya, publik *quasi-folk culture* berperan aktif dibandingkan dengan selera budaya lainnya karena selain mengonsumsi, publik juga ikut mereproduksi. Walaupun kegiatan ini dapat dilakukan oleh selera budaya yang lain, namun hasilnya mungkin akan berbeda. Karena tidak semua hal yang disebarluaskan dapat diterima atau dikonsumsi oleh publik secara luas. Budaya dapat menjadi populer jika memiliki karakteristik seperti selera budaya *quasi-folk* tanpa pemahaman yang berat, sehingga mudah masuk ke dalam akses publik yang lebih luas.

2. Taste Publics

Taste publics merupakan cara publik untuk memilih perbedaan selera melalui bentuk-bentuk seni ataupun hiburan yang dipengaruhi oleh latar belakang sosial seperti pendidikan dan pengalaman hidup. Penjelasan ini tidak dijelaskan secara eksplisit oleh Herbert J Gans, namun pemahaman ini muncul secara konseptual dan menyebar dalam konteks *taste culture*. Fenomena viral yang dibawa oleh Rayyan Arkan Dhika dapat dinikmati oleh berbagai *taste publics* dari kalangan yang berbeda-beda dengan status sosial, pendidikan, dan budaya yang tinggi ataupun rendah. Karena hal ini dapat dilihat dari tahap distribusi, reproduksi dan interpretasi media sosial dengan *views*, *like comment* dan *share* oleh publik ataupun mereka yang berpartisipasi sebagai penyebar. Proses tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Distribusi

Menurut Henry Jenkins di dalam bukunya *Spreadable Media*, distribusi merupakan proses penyebaran media sosial yang tidak hanya dikontrol oleh media melainkan melibatkan partisipasi aktif publik untuk menentukan perkembangan jangkauan konten.⁷ Melalui kutipannya yang lain Jenkins mengatakan “*Content spreads through the active engagement of audiences*”. Menjelaskan bahwa publik tidak lagi bersifat pasif, melainkan menentukan sejauh mana konten dapat tersebar luas.⁸

Indikator distribusi dapat dilihat dari *reach*, *views*, *shares*, *non-followers*, dan kecepatan viral. Representasi Rayyan Arkan Dhika sebagai Togak Luan muncul dari proses distribusi yang dilakukan oleh berbagai platform seperti Tiktok, Instagram, Youtube, dan media lainnya. Pada tahap ini, distribusi konten yang dilakukan @ATMORV di platform Tiktok pada tanggal 7 Juli 2025, menampilkan performa Rayyan Arkan Dhika yang dipadukan dengan musik *Young Black and Rich*. Postingan ini dipilih karena menyebar dengan cepat dan masif dan telah mendapatkan 132,5 juta *views*, 7,9 juta *like*, dan 28,8 ribu *share*. Fenomena tersebut dapat berpotensi masuk ke dalam beranda pengguna (FYP) sehingga meningkatkan visibilitas dan menjangkau audiens yang lebih beragam.

⁷ Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, 2013, *Spreadable Media*, New York: New York University Press, p. 2.

⁸ Henry Jenkins, Sam Ford, Joshua Green, 2013, *Spreadable Media*, New York: New York University Press, p. 21.

Melalui pengamatan di media sosial, konten yang diunggah oleh @ATMORV sering kali disebarakan secara massal oleh pihak akun di berbagai platform sosial media. Proses penyebaran ini sering kali melibatkan partisipasi aktif netizen yang berkontribusi dalam memperluas representasi Rayyan Arkan Dhika, sehingga sosoknya semakin dikenal oleh publik. Selain itu, konten yang disebarakan ulang sering kali mendapatkan jumlah *views*, *like*, dan *share* yang relatif tinggi. Untuk menganalisis fenomena tersebut, peneliti akan menguraikan beberapa akun media sosial yang turut mendistribusikan ulang konten @ATMORV sebagai berikut:

| No. | Media Sosial | Nama Akun | Jumlah Views, Like, Share |
|-----|--------------|--------------------|--|
| 1. | Tiktok | @SUMEKSCO | 32.4 juta <i>views</i> , 673.3 ribu <i>like</i> , 9.033 ribu <i>share</i> . ⁹ |
| 2. | Tiktok | @Kumparan | 8,4 juta <i>views</i> , 622,5 ribu <i>like</i> , 17,2 ribu <i>share</i> . ¹⁰ |
| 3. | Tiktok | @Lovimaltaofficial | 168,4 ribu <i>views</i> , 1.144 juta <i>like</i> , 287 <i>share</i> . ¹¹ |

⁹ Akun Tiktok @SUMEKSCO, 2025, "Viral Sedunia, Sosok Rayyan Arkan Dhika Penari Pacu Jalur Asal Riau, Ditiru Neymar dan PSG, *tiktok*, <https://vt.tiktok.com/ZSu32GERR/>, diakses 21 Maret 2026.

¹⁰ Akun Tiktok @Kumparan, 2025, "Dhika Aura Farming: Mau Lestarikan Pacu Jalur, Nga Nyangka Viral", *tiktok*, <https://vt.tiktok.com/ZSu3jbj4/>, diakses 21 Maret 2026.

¹¹ Akun Tiktok @lovinmaltaofficial, 2025, "I Came With The Dance Myself 11-Year-Old Indonesia Boy Goes Viral" <https://vt.tiktok.com/ZSu36AEed/>, diakses 21 Maret 2026.

| No. | Media Sosial | Nama Akun | Jumlah Views, Like, Share |
|-----|--------------|-----------------|--|
| 4. | Instagram | @lyric.rappers | 25,3 juta <i>views</i> , 980 ribu <i>like</i> , 47,5 ribu <i>share</i> . ¹² |
| 5. | Instagram | @rapmais | 18,7 juta <i>views</i> , 1,4 juta <i>like</i> , 74 ribu <i>share</i> . ¹³ |
| 6. | Instagram | @Trapnacena | 1.3 juta <i>views</i> , 145 ribu <i>like</i> , 3.957 <i>share</i> . ¹⁴ |
| 7. | Youtube | @JdJah | 1.1 juta <i>views</i> , 968,278 ribu <i>like</i> ¹⁵ |
| 8. | Youtube | @KataLampung_TV | 747 ribu <i>views</i> , 3.8 ribu <i>like</i> ¹⁶ |

Tabel 3: Data analisis distribusi

Tingginya distribusi konten menunjukkan bahwa representasi Rayyan Arkan Dhika tidak hanya dikonsumsi oleh satu kelompok *audiens* tertentu. Penyebaran konten ke berbagai platform seperti Tiktok, Instagram, dan

¹²Akun Instagram @Lyric.rappers, 2025, "Farmador De Aura", *Instagram*, <https://www.instagram.com/reel/DMQbPOZOJkO/?igsh=ZXZubWVnZXM0eWhp>, diakses 24 Maret 2026.

¹³Akun Instagram @rapmais, 2025, "Você Esta Famoso" *Instagram*, <https://www.instagram.com/reel/DML2frjCsLj/?igsh=MXJocGx6bGZxbXJ4Zw==>, diakses 24 Maret 2026.

¹⁴Akun Instagram @trapancena, 2025, "Cuplikan Tarian Rayyan Arkan Dhika", *instagram*, <https://www.instagram.com/reel/DMQ7VZWuwQ-/?igsh=MWxxdnA3azBhMGJjcw==> diakses 27 Maret 2026.

¹⁵Akun Youtube @JdJah, 2025, "The Aura Farming Kid" *Youtube*, <https://youtu.be/vgwMsYpblI0?si=avHlhKPZMSr3uLl>, diakses 27 Maret 2025.

¹⁶Akun Youtube @Katalampung_tv, 2025, "Tren Aura Farming Pacu Jalur Rayyan Arkan Dhika" *Youtube*, https://youtube.com/shorts/ODVuWYFUw1Q?si=GW_uubQwYk6HLZ59, diakses 27 Maret 2026.

Youtube memperlihatkan bahwa fenomena ini mampu menjangkau beragam *taste publics* dengan karakteristik pengguna yang berbeda. Dalam perspektif Herbert J. Gans, kondisi tersebut menunjukkan bahwa konten @ATMORV yang memperlihatkan tarian Rayyan Arkan Dhika berhasil diterima oleh berbagai kelompok selera budaya, mulai dari pengguna media sosial umum, berita hiburan digital ataupun *audiens* yang memiliki ketertarikan terhadap budaya tradisional. Dengan demikian, distribusi yang massif tidak hanya menunjukkan popularitas, tetapi juga memperlihatkan kemampuan fenomena ini untuk melintasi batas-batas *taste publics* yang berbeda.

b. Reproduksi

Distribusi konten yang mendapatkan daya tarik tinggi biasanya akan mengalami reproduksi oleh campur tangan *audiens*. Menurut Stuart Hall reproduksi merujuk pada proses produksi ulang makna melalui praktik representasi yang dilakukan secara terus menerus. Indikator reproduksi dapat dilihat dari penambahan maupun modifikasi elemen seperti teks, visual dan audio. Selain itu, indikator reproduksi media sosial dapat terjadi dalam berbagai bentuk seperti peniruan (imitasi), duet, maupun kolaborasi yang menunjukkan bahwa pengguna tidak hanya menyebarkan kembali konten, tetapi juga turut mengadaptasi dan mengembangkannya sesuai dengan kreativitas masing-masing.

Reproduksi yang terjadi dalam fenomena Rayyan Arkan Dhika sering kali menunjukkan poin indikator tersebut. Berikut beberapa akun media sosial yang turut mereproduksi tarian Rayyan Arkan Dhika:

1) Tiktok

Salah satu akun bernama **@Melly Mike** seorang rapper yang ikut terkenal karena musiknya dipadukan dengan tarian Rayyan Arkan Dhika turut meramaikan fenomena viral tersebut. Pada tanggal 26 Agustus 2025, Melly Mike mengunggah postingan yang sudah dilihat lebih dari 13,9 juta *views*, 1,4 juta *like*, dan 30,6 ribu *share*.



Gambar 10: Melly Mike Mengunjungi Kuantan Singingi
Sumber: Tiktok- Melly Mike, 2025
(Diakses 30 Maret 2026)

Postingan ini berisikan tentang dokumentasi Melly Mike yang datang ke Indonesia khususnya di daerah Kuantan Singingi untuk

bertemu langsung dengan Rayyan Arkan Dhika. Kunjungan ini dilakukan sebagai rasa terimakasih Melly Mike karena secara tidak langsung menaikkan popularitasnya. Awal kunjungannya, Melly Mike memberikan hadiah kepada Rayyan Arkan Dhika dan saling berpelukan. Kehadirannya disambut cukup hangat dan meriah oleh masyarakat maupun pemerintah Kuantan Singingi. Melly Mike diberikan penghargaan dari Gubernur Riau yang menetapkan dirinya sebagai Duta Pacu Jalur Dunia. Piagam tersebut diberikan sebagai apresiasi atas peran Melly Mike yang mempromosikan Pacu Jalur ke kancha Internasional. Tidak hanya itu, Melly Mike ikut terjun langsung ke budaya Pacu Jalur dan menaiki *Jalur* bersama-sama dengan Rayyan Arkan Dhika begitu juga Anak Pacu. Beberapa hari kemudian, Melly Mike mengadakan konser secara gratis di Kuantan Singingi dan menari bersama dengan Rayyan Arkan Dhika diatas panggung.¹⁷

Selain Melly Mike, beberapa tokoh terkenal seperti pembalap MotoGP Marc Márquez asal Spanyol, ikut memeriahkan fenomena viral ini.

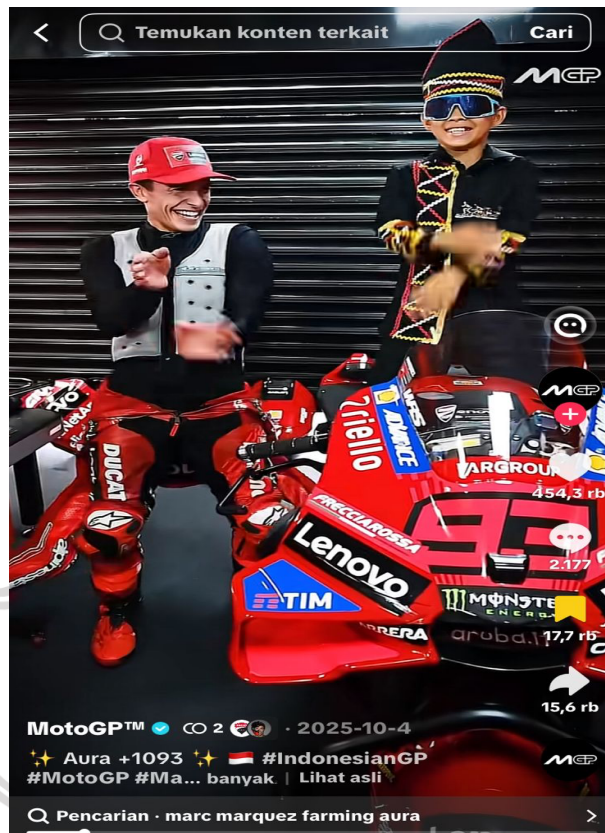
¹⁷ Akun Tiktok @Mellymike, 2025, “MellyMike Mengunjungi Kuantan Singingi”, *Tiktok*, <https://vt.tiktok.com/ZS9sycQ4M/>, diakses 30 Maret 2026.



Gambar 11: Marc Márquez Selebrasi *Aura Farming*
Sumber: Tiktok – Mármaquez, 2025
(Diakses 30 Maret 2025)

Pada tanggal 13 Agustus 2025 akun **@Macmaquez**, memposting tentang dirinya menarikan tarian Rayyan Arkan Dhika saat selebrasi kemenangannya di perlombaan. Aksi ini turut memeriahkan publik yang dilihat sebanyak 116 juta *views*, 12.9 juta *like*, dan 788,8 ribu *share*.¹⁸ Ketenaran ini membuat Rayyan Arkan Dhika diundang langsung oleh MotoGP untuk bertemu dan menari bersama dengan Marc Máquez serta menari di pembukaan perlombaan MotoGP.

¹⁸Akun Tiktok @macmaquez, 2025, “Selebrasi Aura Farming Oleh Marc Márquez”, *Tiktok*, <https://vt.tiktok.com/ZSHeetEhC/>, diakses 30 Maret 2026.

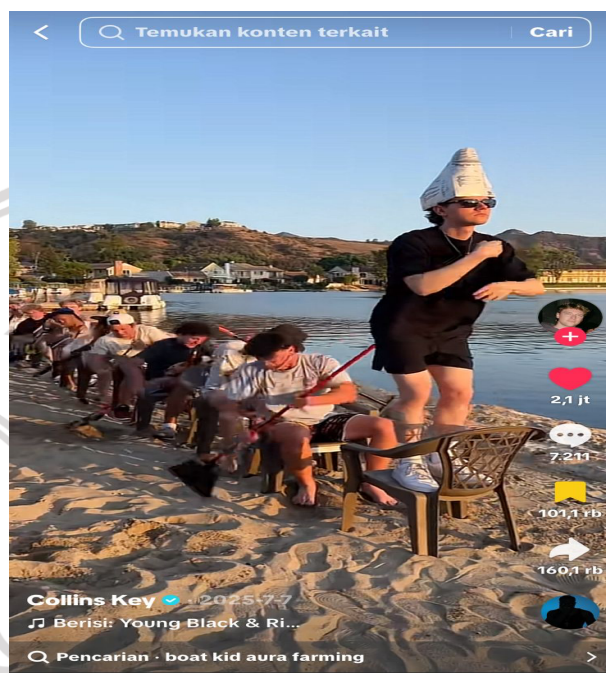


Gambar 12: Marc Máquez Menari Bersama Rayyan Arkan Dhika
 Sumber: Tiktok – Melly Mike, 2025
 (Diakses 30 Maret 2026)

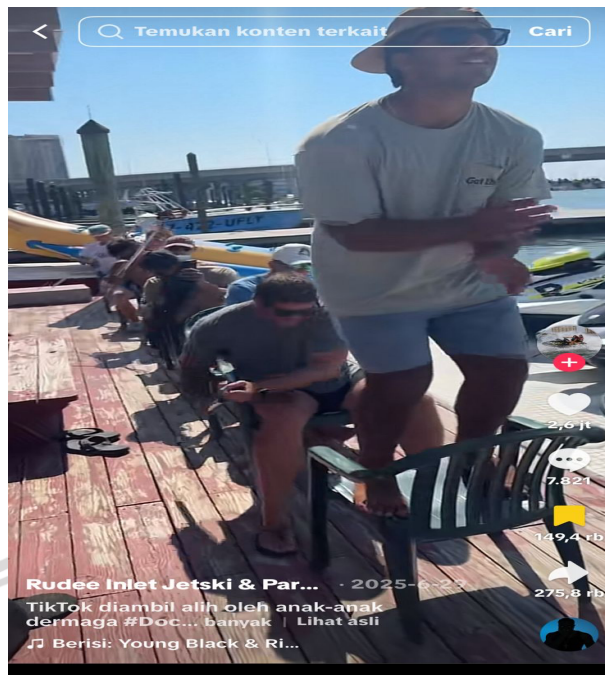
Marc Máquez mengatakan “ini luar biasa, kami senang bisa mengangkat budaya lokal Indonesia ke panggung dunia”. Peristiwa ini dapat dilihat di akun media sosial **@Motogp** pada tanggal 4 Oktober 2025 yang sudah dilihat 6 juta *views*, 451,8 ribu *like*, 15,6 ribu *share*.¹⁹ Berikutnya adalah beberapa akun bernama **@jeyke**, **@collinskey**, **@rudeeinletjetski**, **@gatlin_didier** dan **@singaporenavy**. Kelima akun ini merupakan bentuk partisipasi publik yang mengikuti fenomena viral tarian Rayyan Arkan Dhika. Peristiwa inipun mendapatkan *views*,

¹⁹ Akun Tiktok **@Motogp**, 2025, “Marc Máquez Menari Bersama Rayyan Arkan Dhika”, <https://vt.tiktok.com/ZSHSL0L5a/>, diakses 30 Maret 2026.

like dan *share* yang relatif tinggi hingga mendapatkan berbagai macam komentar positif. Konten tersebut tidak hanya meniru tarian Rayyan Arkan Dhika, melainkan juga membentuk formasi Pacu Jalur yang berperan sebagai pendayung, bentuk formasi inipun sekilas menggambarkan budaya Pacu Jalur.



Gambar 13: Parodi Pacu Jalur Collin
Sumber: Tiktok – Collinskey, 2025
(Diakses 30 maret 2026)



Gambar 14: Parodi Pacu Jalur Rudeiin
Sumber: Tiktok – Rudeeinletjetksi, 2025
(Dikases 30 Maret 2026)

2) Instagram

Sama halnya dengan akun media sosial Tiktok, beberapa akun yang ikut memeriahkan fenomena viral ini juga di reproduksi di platform Instagram. Akun bernama **@4d_buildss** memposting sebuah konten yang sedikit berbeda dengan partisipasi akun lainnya.²⁰ Pada postingan ini, Ia menggunakan sisi kreatifnya dengan membuat animasi hewan laba-laba seolah-olah sepertinya nyata. Laba-laba itu pun dikreasikan seperti meniru gerakan Rayyan Arkan Dhika yang akhirnya

²⁰ Akun Instagram **@4d builds**, 2025, “Laba-laba Menari *Aura Farming*”, *Instagram*, <https://www.instagram.com/reel/DMGc-4bSJ7W/?igsh=N2hqOWxyYm1qMWpo>, dikases 5 April 2026.

menarik perhatian publik sampai 40,6 juta *views*, 3,4 juta *like* dan 1,2 *share*.

Selanjutnya, akun bernama **@aisar_khaledd**²¹ yaitu seorang artis Malaysia, ikut berpartisipasi dalam fenomena viral ini. Sama halnya seperti Melly Mike, Aisar secara langsung mengunjungi Kuantan Singingi dan turut berpartisipasi dengan budaya Pacu Jalur. Ia menaiki *Jalur* bersama dengan Anak Pacu dan Rayyan Arkan Dhika serta menari dan melompat bersama. Postingan ini sudah dilihat lebih dari 9.8 juta *views*, 278 ribu *like*, 2.929 ribu *share*.

Beberapa akun seperti **@belvinnvip**, **@jejakpetualang_trans7**, **@eel_ynnek** dan **@lo3tus**. Merupakan partisipasi netizen yang ikut memproduksi fenomena viral tersebut. Konten yang diunggah oleh keempat akun ini juga mendapatkan tingginya *views*, *like* dan *share* serta mendapatkan berbagai macam komentar.

3) Youtube

Terakhir adalah proses reproduksi yang terjadi di platform Youtube. Salah satu akun **@Liputan6**²² mengunggah sebuah konten yang menampilkan pertunjukan kolosal Pacu Jalur di Istana Merdeka dalam rangka memperingati Hari Ulang Tahun ke-80 NKRI pada 17 Agustus 2025. Pertunjukan ini langsung dihadiri oleh Rayyan Arkan

²¹ Akun Instagram **@aisar_khaledd**, 2025, "Aisar Mengunjungi Kuantan Singingi", *Instagram*, <https://www.instagram.com/reel/DNsrFJgZAqY/?igsh=cjQ4YnoxaDRhaW51>, diakses 5 April 2026.

²² Liputan6, 2025, Istana Heboh! Ada Tren "Aura Farming" Pacu Jalur di Upacara 17 Agustus, *youtube*, <https://youtu.be/6-X9qS0DiEc?si=sJ6lxR3tkWPkq3ix>, diakses 5 april 2026.

Dhika yang menari bersama dengan penari lainnya. Konten ini sudah dilihat lebih dari 263 ribu *views* dan memperoleh 2000 ribu *likes*. Konten ini juga sudah mengalami reproduksi yang lebih lanjut melalui penyebaran media sosial karena aksinya yang membawa menteri serta presiden ikut bergoyang.

Selain itu beberapa tayangan TV **@Transtvofficial**²³, menayangkan wawancara bersama dengan Rayyan Arkan Dhika serta beberapa tim pendayungnya di acara Pagi Pagi Ambyar. Wawancara ini berisi tentang ketertarikan Host mengenai budaya Pacu Jalur, struktur perlombaan, latar belakang Rayyan Arkan Dhika dan bagaimana rasa kebanggaan Kuantan Singingi yang budayanya sekarang dikenal oleh dunia. Penayangan ini sudah dilihat lebih dari 884 ribu *views* dan mendapatkan like sebanyak 7.7 ribu *likes*

Berdasarkan paparan tersebut tidak sekadar menunjukkan bahwa konten Rayyan Arkan Dhika viral dan banyak ditiru, melainkan juga menegaskan bahwa fenomena ini telah memasuki tahap reproduksi budaya digital yang bersifat partisipatif dan transnasional. Dalam konteks ini, *audiens* tidak lagi berperan sebagai konsumen pasif, tetapi sebagai *co-creator* yang secara aktif membentuk, memperluas dan mentransformasikan makna dari konten awal. Reproduksi yang dilakukan oleh berbagai aktor memperlihatkan bahwa fenomena

²³ Transtvofficial, 2025, Gerakan Pacu Jalur Viral Banget! Sampai Terkenal Di Luar Negeri Pula! - Pagi Pagi Ambyar, youtube, <https://youtu.be/Xbsy2BQBSAw?si=Zn0Od6uxFL3Ze42v>, diakses 5 April 2026.

Rayyan Arkan Dhika telah diterima oleh kelompok selera yang beragam. Herbert J. Gans menjelaskan bahwa setiap *taste publics* memiliki preferensi budaya yang berbeda-beda. Namun dalam fenomena ini terlihat bahwa konten yang sama mampu menarik perhatian kelompok dengan latar belakang yang sangat beragam, mulai dari musisi, atlet profesional, kreator digital, institusi media hingga Lembaga pemerintahan. Hal ini menunjukkan bahwa representasi Rayyan Arkan Dhika memiliki fleksibilitas makna yang memungkinkan berbagai *taste publics* menemukan bentuk apresiasi mereka masing-masing terhadap fenomena tersebut.

Selain dari partisipatif aktif yang dilakukan, muncul pergeseran atau penambahan elemen gerak yang paling menonjol yaitu, tekukan kaki. Tekukan kaki ini merupakan sebuah unsur gerak dari setiap motif yang diperoleh. Selama penampilan gerak aslinya yang dilakukan oleh Rayyan Arkan Dhika, bagian kaki tidak melakukan unsur gerak apapun. Dalam proses pengamatan, kaki tampak seolah-olah bergerak dikarenakan respon tubuh Rayyan Arkan Dhika yang sedang melakukan bentuk penyesuaian serta menjaga stabilitas terhadap ritme dan kuatnya arus *Jalur*. Ritme arus dan penyesuaian tubuh Rayyan Arkan Dhika seakan-akan menciptakan sebuah unsur gerak. Respon tubuh tersebut akhirnya diinterpretasikan oleh publik sebagai bagian dari gerakan.


Tekukan kaki tersebut atau dapat disebut dengan (*enjut/mendak*), bergerak keatas dan kebawah secara berulang-ulang dengan sikap tungkai kaki yang sedikit ditekuk sedikit, dengan posisi kedua kaki rapat dan menghadap ke depan. Karena penambahwan unsur gerak tersebut ualitas gerak yang di reproduksi oleh publik memiliki perbedaan dengan kualitas Rayyan Arkan Dhika yang dinilai sebagai berikut:




Tanda Birama 4/4

Analisis Kualitas Gerak & Ritme Musik

k-h s-h k-h. s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h

Ketuk: 

Lirik: . . *Don't say con- gra- tu- la- tion but you know they watch that*



(kipas – kipas kanan)

Sikap Awal: 




k-h s-h k-h s-h kh - sh k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h

Ketuk:

Lirik: *Shit . . ain't e- ven gon' get mad . . I'm young . black and*


(Tangan berputar) (Kipas-kipas kiri) (Tangan berputar)


k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h k-h s-h

Ketuk: 

Lirik: *rich . . She try- na sell me li- es bitch . ai- n't buy- ing*

(Ambang kanan) (Ambang kiri) (Selaman) (Tangan berputar)





Melalui analisis kualitas gerak tersebut dapat dijabarkan bahwa setiap motif *kipas-kipas kanan, kipas-kipas kiri, tangan berputar, ambang kanan, ambang kiri, selaman dan tembakan tangan* diisi dengan *enjut* yang bergerak keatas dan kebawah secara bersamaan. Kualitas yang dihasilkan terdiri dari *effort* kaki yang ringan, langsung dan terus menerus, bagian kualitas *shape* kaki berupa rendah, menutup dan samping dalam lurus. Ritme gerak yang dilakukan hanya memiliki intensitas yang kecil tetapi menjadi bagian penting ketika di reproduksi oleh publik, karena gerak ini dapat mempermudah *audiens* untuk mengikuti keselarasan *beat* dan *subdivisi beat* musik.

Setelah gerak ini sering diproduksi aktif oleh publik lewat media sosial, publik mulai secara bertahap memaknai fenomena lewat interpretasi yang akan dipaparkan sebagai berikut:

c. Interpretasi

Interpretasi menjadi tahapan penting dalam memahami dinamika penyebaran konten di media sosial, dimana publik tidak hanya berperan sebagai penerima dan penyebar, tetapi juga sebagai penafsir aktif. Melalui konteks ini, publik memberikan makna terhadap fenomena viral Pacu Jalur yang kemudian memengaruhi cara konten tersebut dipahami, disebarkan, dan direpresentasikan secara lebih luas.

Selama proses distribusi dan reproduksi berlangsung, publik memaknai fenomena ini dengan sebutan "*Aura Farming*" yang muncul dari istilah Gen Z. Dalam konteksnya "*aura*" merujuk pada pancaran energi,

karisma atau kehadiran kuat yang dimiliki oleh individu, sedangkan “*farming*” diambil dari analogi game yang menjelaskan tentang aktivitas berulang untuk mendapatkan kemampuan atau *item* tertentu. Jika disimpulkan *aura farming* adalah tindakan yang dilakukan secara berulang untuk membangun kesan karisma di hadapan publik. Aksi yang dilakukan selalu bersifat *effortless*, terlihat tampak mudah namun memiliki tingkat kesulitan tertentu. Dalam konteks fenomena Rayyan Akran Dhika, aktivitas menari di ujung perahu dengan kondisi arus yang kencang dengan situasi yang menegangkan, Rayyan memerlukan stabilitas dan kontrol yang kuat hanya saja dalam peristiwa itu, aksi yang dilakukan Rayyan Arkan Dhika terlihat santai dan seolah-olah tanpa menunjukkan usaha yang berlebihan. Peristiwa itulah yang membuat fenomena viral Pacu Jalur yang dibawakan oleh Rayyan Arkan Dhika disebut dengan *aura farming*.

Pemaknaan ini dapat dipastikan dari berbagai macam komentar serta *caption* di media sosial. Elemen-elemen tersebut menunjukkan bagaimana *audiens* tidak hanya mengonsumsi konten tetapi juga secara aktif memberikan interpretasi terhadap fenomena yang muncul. Berikut adalah data yang menunjukkan bentuk-bentuk interpretasi tersebut:

| No. | Nama Akun | Caption dan Komentar |
|-----|------------|---|
| 1. | @suprema | “ <i>Imagine a part of your traditional culture is now being called aura farming</i> ” (komentar) |
| 2. | @OBSERVER | “ <i>Contribution 0% aura 9999,99%</i> ” (komentar) |
| 3. | @SW.Cueshé | “ <i>Aura farming kid on boat</i> ” (komentar) |

| No. | Nama Akun | Caption dan Komentar |
|-----|---------------------|---|
| 4. | @ellen | <i>“Every time i see a aura farming video, I hope the little Indonesia boy sees all of them and the impact he has”</i> (komentar) |
| 5. | @(AiméVictor-f4t) | <i>“Bro is aura farming. He is farming 10k aura per sec”</i> (komentar) |
| 6. | @Engineerfor humans | <i>“He made it look so easy chilling with sunglasses on an edge of race paddle board”</i> (komentar) |
| 7. | @kbplayzone | <i>“He didn’t just aura farm, he introduced Indonesia culture to the world”</i> (komentar) |
| 8. | @MotoGP | <i>“Aura + 1093”</i> (caption) |
| 9. | @Steve Aoki | <i>“Indonesia boat race aura farming 92% accuracy”</i> (caption) |
| 10. | @KITA STORE IDN | <i>“Finally Melly Mike meet the Aura Farming Kid Rayyan Arkan Dhika”</i> (caption) |
| 11. | @RamChills | <i>“Pacu Jalur Riau mendunia jadi tren Aura Farming di luar negeri ?!”</i> (caption) |
| 12. | @sarahlezito | <i>“Aura Farming... but make it extreme”</i> (caption) |

Table 4: Data analisis interpretasi publik

Banyaknya komentar serta beragam penafsiran publik terhadap konsep *aura farming* secara perlahan membentuk konstruksi makna yang kuat dan melekat pada sosok Rayyan Arkan Dhika. Fenomena ini tidak hanya berkembang sebagai wacana di media sosial, tetapi juga mengalami perluasan ke ranah industri hiburan yang lebih luas. Intensitas distribusi dan

reproduksi konten yang tinggi turut memperkuat citra tersebut, sehingga *aura farming* menjadi identitas yang diasosiasikan secara konsisten dengan dirinya.

Sebagai implikasi dari meningkatnya atensi publik, fenomena ini kemudian menarik perhatian industri hiburan internasional. Salah satu aktris Bollywood, Zahrah S Khan, melakukan kolaborasi dengan Rayyan Arkan Dhika dalam sebuah proyek kreatif berupa musik berjudul “*Aura Farming*”.²⁴ Video tersebut dipublikasi melalui platform Youtube di channel resmi T-Series dengan durasi 2 menit 30 detik. Kehadiran video ini dapat dipahami sebagai bentuk komodifikasi fenomena digital ke dalam produk hiburan yang lebih terstruktur dan profesional.



Gambar 15: *Aura Farming* (Song): Zahrah S Khan
Sumber: Youtube – T-Series, 2025
(Diakses 11 April 2026)

Dalam waktu kurang dari 24 jam sejak diunggah, video tersebut berhasil memperoleh respons yang signifikan dari *audiens* global, ditandai

²⁴ T-Series, 2025, *Aura Farming* (Song): Zahrah S Khan | Tanishk Bagchi | Rayyan Arkan Dhika | Bhushan Kumar, <https://youtu.be/-BZUvIsbJ3w?si=pr-5zFERxLUuXRBr>, diakses 11 April 2026.

dengan perolehan sekitar 58 ribu *likes* serta jumlah penayangan yang mencapai 2,3 juta *views*. Angka ini menunjukkan adanya daya tarik yang kuat serta keberhasilan proses distribusi konten dalam menjangkau *audiens* yang luas dalam waktu singkat. Selain itu, tingginya interaksi tersebut juga mengindikasikan bahwa fenomena *aura farming* tidak hanya berhenti sebagai tren sesaat di media sosial, melainkan telah berkembang menjadi bagian dari praktik budaya populer yang dapat diproduksi ulang dan dikonsumsi secara massal dalam industri hiburan digital.

Munculnya istilah *aura farming* menunjukkan adanya titik temu selera di antara berbagai *taste publics* yang terlibat dalam fenomena ini. Meskipun berasal dari latar belakang sosial, budaya dan geografis yang berbeda, publik secara kolektif memberikan pemaknaan yang relatif serupa terhadap sosok Rayyan Arkan Dhika, yaitu sebagai figur karisma dan daya tarik yang kuat. Dalam perspektif Herbert J. Gans, kondisi ini menunjukkan bahwa berbagai *taste publics* dapat berbagi preferensi budaya yang sama terhadap suatu objek budaya populer. Kesamaan selera tersebut kemudian memperkuat proses viralitas karena publik tidak hanya mengonsumsi konten yang sama, tetapi juga membangun sistem makna yang sama terhadap fenomena tersebut

BAB IV

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai fenomena viral Rayyan Arkan Dhika dalam tradisi Pacu Jalur, dapat disimpulkan bahwa praktik gerak Togak Luan tidak hanya berfungsi sebagai bagian dari tradisi perlombaan, tetapi juga sebagai bentuk komunikasi nonverbal yang memiliki makna sosial dan budaya yang kuat. Melalui teori Nonverbal Communication Judith Lynne Hanna, ditemukan bahwa setiap gestur Togak Luan memiliki fungsi komunikasi yang berbeda-beda. Gestur duduk dimaknai sebagai tanda keseimbangan jalur, berdiri menghadap ke belakang sebagai bentuk penyemangat kepada tim pendayung, berdiri menghadap ke depan sebagai penanda posisi unggul, loncat sebagai strategi mengurangi beban jalur ketika tertinggal, serta sujud sebagai simbol rasa syukur atas kemenangan. Gerak-gerak tersebut menunjukkan bahwa praktik Togak Luan merupakan sistem komunikasi nonverbal yang telah disepakati secara budaya dan dipahami oleh masyarakat pendukung tradisi Pacu Jalur.

Penelitian ini juga menemukan bahwa representasi praktik gerak Togak Luan yang dilakukan oleh Rayyan Arkan Dhika mengalami transformasi ketika masuk ke ruang media sosial. Pada konteks perlombaan, gerak yang dilakukan Rayyan Arkan Dhika tetap berangkat dari fungsi tradisional Togak Luan, khususnya pada posisi berdiri menghadap ke depan yang menandakan keunggulan jalur. Namun, ketika direkam, dipadukan dengan musik populer Young Black and Rich, serta disebarluaskan melalui platform digital, gerak tersebut mengalami perluasan makna dan menjadi objek hiburan yang dikonsumsi publik secara global.

Berdasarkan analisis kualitas gerak menggunakan Laban Movement Analysis (LMA), tarian Rayyan Arkan Dhika memiliki karakteristik gerak yang ringan, mengalir secara terus-menerus, tidak langsung, dan menggunakan pola gerak yang relatif sederhana serta simetris. Kualitas gerak tersebut menjadikan tarian mudah diamati, dipahami, dan ditiru oleh berbagai kalangan. Selain itu, keselarasan antara ritme gerak dan tempo musik menciptakan daya tarik audiovisual yang kuat sehingga memperbesar peluang reproduksi konten oleh pengguna media sosial. Kesederhanaan pola gerak, kesesuaian ritme musik, dan karakter visual yang ekspresif menjadi faktor penting yang mendukung penyebaran fenomena ini di ruang digital.

Melalui perspektif Herbert J. Gans, fenomena viral Rayyan Arkan Dhika dapat dipahami sebagai bentuk perkembangan budaya populer yang bergerak dari budaya rakyat menuju quasi-folk culture. Tradisi Pacu Jalur yang awalnya merupakan budaya lokal masyarakat Kuantan Singingi mengalami proses transformasi melalui media digital dengan penambahan unsur hiburan, musik populer, dan penyederhanaan makna sehingga lebih mudah diterima oleh masyarakat luas. Dalam proses tersebut, budaya tradisional tidak kehilangan identitasnya, tetapi mengalami bentuk baru yang memungkinkan budaya tersebut menjangkau audiens lintas negara dan lintas kelompok sosial.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa viralitas Rayyan Arkan Dhika terbentuk melalui tiga tahapan utama, yaitu distribusi, reproduksi, dan interpretasi. Pada tahap distribusi, konten yang diunggah oleh akun @ATMORV memperoleh

jangkauan yang sangat luas melalui TikTok, Instagram, YouTube, dan berbagai platform digital lainnya. Pada tahap reproduksi, publik tidak hanya menyebarkan ulang konten, tetapi juga melakukan imitasi, modifikasi, kolaborasi, hingga menciptakan bentuk-bentuk kreativitas baru berdasarkan tarian tersebut. Reproduksi ini melibatkan berbagai aktor dari beragam latar belakang, mulai dari kreator digital, musisi, atlet internasional, institusi media, hingga lembaga pemerintahan. Sementara itu, pada tahap interpretasi, publik secara kolektif membangun makna baru terhadap fenomena tersebut melalui istilah “aura farming”, yang kemudian menjadi identitas populer yang melekat pada Rayyan Arkan Dhika.

Lebih lanjut, penelitian ini menemukan bahwa konsep taste culture dan taste publics yang dikemukakan Herbert J. Gans berperan penting dalam menjelaskan keberhasilan fenomena ini. Viralitas Rayyan Arkan Dhika tidak hanya disebabkan oleh kemudahan gerakannya untuk ditiru, tetapi juga karena adanya kesamaan selera budaya di antara berbagai kelompok publik yang menganggap tarian tersebut menarik, ekspresif, menghibur, dan memiliki nilai simbolik tertentu. Kesamaan selera tersebut mendorong publik untuk terus mengonsumsi, membagikan, mereproduksi, serta memberikan makna yang relatif serupa terhadap fenomena tersebut yaitu *aura farming*. Dengan demikian, keberhasilan fenomena Rayyan Arkan Dhika menunjukkan bahwa budaya lokal dapat memperoleh pengakuan global ketika mampu beradaptasi dengan karakteristik budaya populer dan ekosistem media digital tanpa sepenuhnya melepaskan akar tradisionalnya.

Secara keseluruhan, penelitian ini membuktikan bahwa fenomena viral Rayyan Arkan Dhika merupakan hasil dari pertemuan antara praktik budaya tradisional, karakteristik gerak yang komunikatif dan mudah direproduksi, serta dinamika budaya populer di media sosial. Fenomena tersebut menunjukkan bahwa media digital tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyebaran informasi, tetapi juga sebagai ruang produksi makna baru yang memungkinkan budaya lokal direpresentasikan, dinegosiasikan, dan dikonsumsi oleh publik global.



DAFTAR SUMBER ACUAN

A. Sumber Tertulis

- Afnan, F. (2020). *Keragaman Dalam Dinamika Sosial Budaya Kompetensi Sosial Kultural Perekat Bangsa*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Bakry, U.S (2017). "Pemanfaatan Metode Etnografi dan Netnografi Dalam Penelitian Hubungan Internasional". *Global Strategis*, 11.
- Bemoe, A. (2019). *Pacu Jalur Kemerdekaan*. Jakarta: Direktorat Kepercayaan Terhadap Tuhan YME dan Tradisi, Direktorat Jenderal Kebudayaan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Deanovans Fiona, D. (2025). "Pacu Jalur Sebagai Identitas Budaya Lokal: Studi Etnografi di Kabupaten Kuantan Singingi". *Pendidikan Kewarganegaraan*, 9.
- Elisah, S. N. (2024). "Socio-Economic Development of Transmigration Communities in Suka Damai Village, Singingi Hilir Sib-District 1983-2020". *Sejarah, Pendidikan dan Humaniora*, 8.
- Gans, H. J. (1974). *Popular Culture and High Culture*. New York : Library of Congress Cataloging.
- Hanna, J. L. (1979). *To Dance is Human: A Theory of Nonverbal Communication*. Chicago: University of Chicago Press.
- Harrow, J. A. (1972). *A Taxonomy of the Psychomotor Domain*. New York: D. Mckay Company.
- Hasbullah, d. (2015). *Olahraga dan Magis: Kajian Terhadap Tradisi Pacu Jalur di Kabupaten Kuantan Singingi*.Pekanbaru, Riau: CV. Asa Riau.
- Jenkins, F. G. (2013). *Spreadable Media*. New York: New York University Press.
- Kamilah, I. P. (2025). "Nilai Sosial Dalam Tradisi Pacu Jalur Di Gunung Toar Kabupaten Kuantan Singingi". *Ilmu Sosial dan Budaya Indonesia*, 3.
- Maharani Annisa, d. (2025). "Tren Aura Farming di Media Sosial Sebagai Media Promosi Wisata Budaya Kuantan Singingi". *Senakom*, 3.
- Maletic, V. (1987). *Body-Space-Expression*. Berlin: Mounts de Gruyter.

- Miles, M. H. (2014). *Qualitative Data Analysis: Methods Sourcebook*. California: Sage Publications.
- Muhammad Faisal Afda'u, S. (2022). "The Tradision Of Pacu On The Canoe As Traditional Sports Culture For The People In Kuantan Singingi Regency". *Physical Education and Sports*, 11.
- Nabila, K. (2025). *Profil Rayyan Arkan Dhika Bocah Penari Pacu Jalur Yang Jadi Duta Wisata Riau*. Retrieved From Hypeabis.id,
- PUISB, U. (2025). *Pacu Jalur: Dari Tradisi Lokal Menuju Diplomasi Budaya Modern*. Retrieved from <https://senibudaya.unesa.ac.id/post/pacu-jalur-dari-tradisi-lokal-menuju-diplomasi-budaya-moder>
- Putra, E. S. (2019). "Tradisi Pacu Jalur Masyarakat Rantau Kuantan (Studi Nilai-nilai Budaya Melayu dalam Olahraga Tradisional di Kabupaten Kuantan Singingi)". *Olahraga Indragiri*, 4.
- Roosinda, F. W. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Zahir Publishing.

B. Narasumber

Rizky Firmansyah umur 22 tahun: Atlet Pemandayung Pacu Jalur. Berkediaman di Desa Redang Kecamatan Rengat Barat Kabupaten Indragiri Hulu Provinsi Riau.

C. Webtografi

- Aisar_Khaledd. (2025). *Sang Pawang Pacu Jalur, Salam Kaeyuah*. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/DNsrFJgZAqY/?igsh=cjQ4YnoxaDRhaW51>
- 4d_Builds. (2025). *Why Tim Kinda Hit That Tho*. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/DMGc-4bSJ7W/?igsh=N2hqOWxyYm1qMWpo>
- Internasional Dance League. (2025). *Brotherhood Round 1 Front Row*. Youtube.. <https://youtu.be/XRAzF6JNTqs?si=CwU4dJ1B9o4IPVLw>
- Jdjah. (2025). *The Aura Farming Kid*. Youtube. <https://youtu.be/vgwMsYpbII0?si=avHlhKPZMSr3uLt>

- Katalampung_tv. (2025). *Trend “Aura Farming” Pacu Jalur Rayyan Arkan Dhika*. Youtube. https://youtube.com/shorts/ODVuWYFUw1Q?si=GW_uubQwYk6HLZ59
- Kumparan. (2025). *Dhika ‘Aura Farming’: Mau Lestarikan Pacu Jalur, Gak Nyangka Viral*. Tiktok. <https://vt.tiktok.com/ZSu3jbj4/>
- Liputan6. (2025). *Istana Heboh! Ada Tren “Aura Farming” Pacu Jalur di Upacara 17 Agustus*. Youtube. <https://www.instagram.com/reel/DNsrFJgZAqY/?igsh=cjQ4YnoxaDRhaW51>
- Lovimaltaofficial. (2025). *“I Came Up With The Dance Myself” 11-Year-Old Indonesia Boy Goes Viral*. Tiktok. <https://vt.tiktok.com/ZSu36AEed/>
- Lyric.Rappers. (2025). *Rayyan Arkan Dhika, Um Garoto De Apeanas 11 Anos Da Provincia De Riau, Na Indonesia*. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/DMQbPOZOJkO/?igsh=ZXZubWVnZXM0eWhp>
- Macmaquez. (2025). *Sachsenring*. Tiktok. <https://vt.tiktok.com/ZSHeetEhC/>
- Motogp. (2025). *Aura +1093*. Tiktok. <https://vt.tiktok.com/ZSHSLoL5a/>
- Rapmais. (2025). *Rayyan Arkan Dhika “Você Famoso”*. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/DML2frjCsLj/?igsh=MXJocGx6bGZxbXJ4Zw==>
- SUMEKSO. (2025). *Aksi Menari Seorang Amak di Ujung Perahu Pacu Jalur Mendadak jad Sorotan Dunia*. Tiktok. <https://vt.tiktok.com/ZSu32GERR/>
- Transtvofficial. (2025). *Gerakan Pacu Jalur Viral Banget! Sampai Terkenal di Luar Negeri Pula! – Pagi Pagi Ambyar*. Youtube. <https://youtu.be/Xbsy2BQBSAw?si=Zn0Od6uxFL3Ze42v>
- Trapancena. (2025). *O Moleque Não Só Farmou Aura Ele Farmou História*. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/DMQ7VZWuwQ-/?igsh=MWxxdnA3azBhMGJwcw==>
- Tribunnews. (2025). *Tarian Pacu Jalur Hebohkan Istana Merdeka di HUT ke-80 Ri*. Youtube. <https://youtu.be/zTqaNXKKuCo?si=pyF0BrnCtM1Prgyp>

T-Series. (2025). *Aura Farming (Song)*: Zahrah S Khan | Tanishk Bagchi | Rayyan Arkan Dhika | Bhushan Kumar. Youtube. <https://youtu.be/-BZUvIsbJ3w?si=pr-5zFERxLUuXRBr>



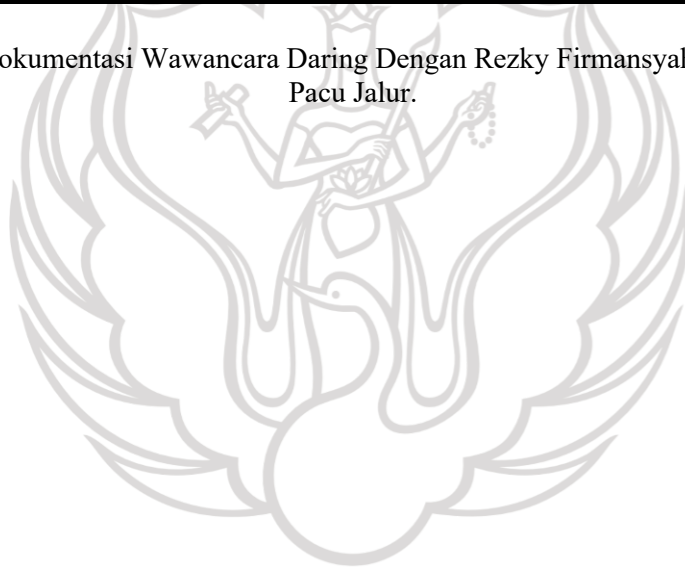
GLOSARIUM

| | |
|------------------------------------|--|
| Aura Farming | : Tindakan karisma dengan aksi tampak <i>effortles</i> |
| Jalur | : Sampan kecil yang terbuat dari sebatang pohon. |
| Pacu | : Melayung atau memacu. |
| Togak Luan | : Pelaku yang berada di depan <i>Jalur</i> untuk memberikan sarana komunikasi nonverbal. |
| Menghanyut Lancing | : Melambangkan perjalanan hidup, usaha dan kebersamaan |
| Mati Tanah | : Menggambarkan akhir kehidupan |
| <i>Cybenic Potential</i> | : Sistem komunikasi timbal balik |
| <i>Langualike Feature of Dance</i> | : Penyampaian bahasa lewat tubuh |
| <i>Quasi-Folk Culture</i> | : Gabungan budaya rakyat dan budaya komersial |
| <i>Taste Public</i> | : Cara publik memilih perbedaan selera |
| <i>Taste Culture</i> | : Budaya selera sesuai dengan latar belakang |
| Pendidikan, sosial dan Pendidikan | |

LAMPIRAN



Gambar 1. Dokumentasi Wawancara Daring Dengan Rezky Firmansyah, Seorang Atlet Pacu Jalur.

















KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR

Semester Genap Tahun 2023/2024

Nama Mahasiswa : Cantik Gemilang Kasih Purba
 NIM : 2212025011
 Judul Karya : Fenomena Viral Pacu Jalur "Aura Farming" Rayyan Arkan Dhika
 Nama Pembimbing Studi : Dra. Bernadetta Sri Hanjati, M.Sn
 Nama Pembimbing I : Dra. Budi Astuti, M.Hum.
 Nama Pembimbing II : Galih Prakasiwi, S.Sn., M.A

| No | Tanggal | Materi Bimbingan | TTD Pemb I | TTD Pemb II | TTD Mhs | Catatan Kemajuan Bimbingan |
|----|------------------|---|------------|-------------|---------|----------------------------|
| 1. | 19 Januari 2026 | Pengajuan proposal dan revisi ke dosen pembimbing I | | | | |
| 2. | 23 Januari 2026 | Tanda tangan pengajuan proposal ke dosen pembimbing I dan II | | | | |
| 3. | 19 Februari 2026 | Paraphrase Bab II dan Bab III serta konsultasi ke dosen pembimbing I dan II | | | | |
| 4. | 26 Februari 2026 | Mengumpulkan hasil revisi ke dosen pembimbing I dan II | | | | |
| 5. | 6 Maret 2026 | Konsultasi kembali mengenai Bab II dan III ke dosen pembimbing I dan II. | | | | |
| 6. | 13 Maret 2026 | revisi online melalui google doc oleh pembimbing II | | | | |
| 7. | 30 Maret 2026 | Mengumpulkan revisi Bab III oleh dosen pembimbing II | | | | |
| 8. | 6 April 2026 | Konsultasi mengenai kualitas gerak dan pertumbuhan Januari seleksi 3 oleh dosen pembimbing I dan II | | | | |
| 9. | 9 April 2026 | Mengumpulkan revisi bab III dan IV ke dosen pembimbing I dan II. | | | | |

| | | | | | | |
|-----|------------------|--|---|--|---|--|
| 10. | 15 April 2026 | seleksi III dengan dosen pembimbing I dan II |  |  |  | |
| 11. | 30 April 2026 | mengonfirmasi hasil revisi bab I - bab IV ke dosen oleh pembimbing I dan II |  |  |  | |
| 12. | 8 Mei 2026 | mengonfirmasi kesediaan revisi dari sampul depan sampai glosarium secara online oleh dosen pembimb- ing I dan II |  |  |  | |
| 13. | 13 Mei 2026 | tanda tangan penelitian untuk diserahkan ke jurnas oleh pembimbing I dan II. |  |  |  | |
| 14 | 10 Juni 2026 | revisi terakhir bab I-III ke dosen pembimbing I dan II |  | |  | |