

Paradoks Performativitas Digital: Bacaruik di TikTok dan Transformasi Otoritas Budaya Minangkabau

Rio Putra Winanda¹, Ahmad Ismail Guntur², Lia Amelia^{3*}

^{1,2}Universitas Hasanuddin, ³Universitas Negeri Padang

*Corresponding author, e-mail: liaamelia@fis.unp.ac.id

Abstrak

Fenomena *bacaruik* penggunaan ujaran tabu *pantek* oleh kreator Minangkabau di TikTok menampilkan paradoks performativitas kultural yang mendalam. Penelitian ini menggunakan kerangka teori performativitas Judith Butler untuk menganalisis bagaimana ujaran tabu berfungsi sebagai Tindakan komunikatif yang membentuk identitas digital, serta konsep ekonomi atensi untuk memahami logika viralitas di platform tiktok. Melalui etnografi digital terhadap 50 konten TikTok dan 10 artikel berita (periode Juni-Agustus 2025) dan analisis wacana kritis terhadap 10 artikel berita daring, penelitian ini mengungkap tiga fungsi *bacaruik* yang saling bertautan: (1) luapan emosional spontan (2) pirana humor ; serta (3) strategi komodifikasi diri yang terukur untuk meraih viralitas. Analisis terhadap respons audiens memetakan spektrum reaksi multidimensional, di mana beyond dikotomi dukungan dan penolakan, terdapat resistensi halus melalui mekanisme sindiran satir. Simpulan studi menegaskan bahwa *bacaruik* merepresentasikan paradoks performativitas digital: sebuah tindakan yang secara simultan optimal dalam logika algoritmik namun problematik dalam tata kelola kultural. Generasi muda Minangkabau dalam konteks ini bukan penghancur tradisi, melainkan editor budaya yang aktif menulis ulang naskah identitas di ruang digital.

Kata Kunci: ABS-SBK; Bacaruik; Etnografi digital; Paradoks Performativitas Digital.

Abstract

The phenomenon of *bacaruik* the use of the taboo utterance *pantek* by Minangkabau creators on TikTok reveals a profound cultural performativity paradox. This study employs Judith Butler's theory of performativity to analyze how taboo utterances function as communicative acts that shape digital identity, as well as the concept of attention economy to understand the logic of virality on the TikTok platform. Through digital ethnography of 50 TikTok contents and 10 online news articles (June-August 2025 period) and critical discourse analysis, this research uncovers three interrelated functions of *bacaruik*: (1) spontaneous emotional outbursts; (2) humorous devices; and (3) calculated self-commodification strategies to achieve virality. Analysis of audience responses maps a multidimensional spectrum of reactions, where beyond the dichotomy of support and rejection, subtle resistance emerges through satirical mechanisms. The study concludes that *bacaruik* represents a digital performativity paradox: an action that is simultaneously optimal within algorithmic logic yet problematic within cultural governance. In this context, the young Minangkabau generation are not destroyers of tradition, but rather cultural editors actively rewriting the script of identity in the digital space.

Keywords: ABS-SBK; Bacaruik; Digital Ethnography; Digital Performativity Paradox.

How to Cite: Winanda, R., Guntur, A. I. & Amelia, L. (2026). Paradoks Performativitas Digital: Bacaruik di TikTok dan Transformasi Otoritas Budaya Minangkabau. *Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan*, 9(2), 475-483.



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Share-Alike 4.0 International License. If you remix, transform, or build upon the material, you must distribute your contributions under the same license as the original. ©2026 by author.

Pendahuluan

Persoalan utama yang melatari penelitian ini adalah ketegangan antara ekspresi budaya digital generasi muda Minangkabau dengan norma adat dan agama yang terlembagakan dalam filosofi ABS-SBK. Ketegangan ini mencuat ke permukaan melalui fenomena penggunaan ujaran tabu 'pantek' (bacaruik) oleh kreator konten TikTok, yang memicu kontroversi publik dan respons keras dari otoritas adat. Dalam landscape yang lebih luas, media sosial telah mentransformasi lanskap komunikasi kontemporer menjadi ruang yang tidak hanya sarat dengan praktik performatif dan negosiasi nilai, tetapi juga menjadi medan pertarungan bagi berbagai logika kultural. Dalam ekosistem digital ini, TikTok mencuat sebagai platform *archetypal* di mana generasi muda secara aktif membangun identitas yang dikendalikan oleh logika algoritmik dan ekonomi perhatian (Barendregt & Slama, 2018a; Farrer, 2021; Zulli & Zulli, 2020a). Di Sumatera Barat, fenomena penggunaan kosakata tabu "pantek" oleh kreator konten TikTok dalam siaran langsung maupun unggahan video telah memantik kontroversi sosio-kultural yang signifikan. Ujaran ini, yang dalam konteks lokal Minangkabau dipandang sebagai bentuk *bacaruik* (ungkapan kasar), dianggap bertentangan secara diametral dengan filosofi hidup *adat basandi syarak, syarak basandi Kitabullah* (ABS-SBK), yang menjadi landasan etis-moral masyarakat (Navis, 2019; Tovalini, 2022).

Respons terhadap fenomena ini memperlihatkan polarisasi diskursus yang dalam. Di satu sisi, kita menyaksikan suara yang lantang dari otoritas adat dan keagamaan. Lembaga Kerapatan Adat Alam Minangkabau (LKAAM), misalnya, dengan tegas menolak normalisasi ujaran tabu ini. Bagi mereka, *bacaruik* bukan sekadar pelanggaran linguistik, melainkan sebuah erosi terhadap *marwah* budaya dan tatanan sosial yang telah berabad-abad dijaga (KabarMinang, 2024; Sumbarkita, 2024). Di sisi yang berseberangan, para kreator justru memandang praktik ini melalui lensa yang sangat berbeda. Dalam narasi mereka, kata kasar seperti *pantek* dibingkai sebagai sebuah strategi komunikasi yang pragmatis sebuah cara yang efektif untuk memicu percakapan dan mendorong keterlibatan audiens, yang selaras dengan mekanisme *attention economy* di ruang digital (Abidin, 2021a; Suha, 2021a). Tarik-menarik inilah yang kemudian memvisualisasikan sebuah pertarungan wacana yang lebih luas, antara otoritas kultural-tradisional yang berusaha menjaga batas dan logika algoritmik-media sosial yang justru mendobraknya. Dari benturan inilah, kami sampai pada konseptualisasi inti artikel ini: paradoks performativitas digital.

Sementara itu, jika kita melongok ke percakapan akademik global, kajian tentang bahasa tabu (*swearing*) telah lama mengakui kompleksitas fungsinya. Dalam perjalanan kami menelusuri literatur, kami menemukan bahwa para ahli sebut saja Culpeper (2011) dan Jay & Janschewitz (2008) telah dengan meyakinkan menunjukkan bahwa kata tabu adalah fenomena yang jauh lebih kompleks dari sekadar umpatan. Ia adalah alat performatif yang serba-bisa: bisa mempererat solidaritas, menghibur, atau bahkan melawan norma. Namun, sebagai peneliti yang menyelami dunia digital Minangkabau, kami merasa perlu untuk bertanya: bagaimana teori-teori global ini bersua dengan realitas lokal Minangkabau, di mana nilai-nilai tradisional tidak hanya hidup, tetapi telah menyatu dalam sistem filosofis ABS-SBK yang terlembagakan? Pertanyaan inilah yang kemudian memandu penyelidikan kami lebih lanjut. Penelitian mutakhir semakin menegaskan korelasi antara penggunaan ujaran tabu di platform digital dengan strategi mencapai viralitas dan perlawanan simbolik (Dyner, 2021; Mooney, 2020). Konteks Indonesia pun menunjukkan tren serupa, di mana bahasa kasar di platform seperti TikTok dimanfaatkan kaum muda sebagai medium negosiasi identitas (Ladyanna, 2024). Studi-studi foundational oleh Selama (2017) serta (Barendregt & Slama, 2018) telah membuka jalan dengan menunjukkan bagaimana media digital berfungsi sebagai arena negosiasi identitas dan religiositas di Indonesia.

Namun, literatur yang secara spesifik menyoroti benturan antara bahasa tabu digital dengan sistem norma adat dan agama yang kuat dan terinstitusionalisasi seperti ABS-SBK masih terbatas. Ketika kami menelusuri literatur yang ada, yang cukup mencolok adalah bahwa sebagian besar kajian antropologis tentang Minangkabau masih terpusat pada narasi-narasi besar seperti diaspora, politik lokal, atau transmisi budaya tradisional (Kato, 2018). Fokus ini, meskipun berharga, agaknya mengabaikan sebuah lanskap kultural yang justru sedang bergolak dengan sangat dinamis: ruang digital. Justru di situs inilah, dalam kesibukan digital yang kerap dianggap remeh, proses transformasi budaya yang sesungguhnya sedang berdenyut diwujudkan melalui perebutan makna nilai dalam keseharian yang luput dari perhatian akademis konvensional. Lebih dari sekadar mengamati, kami merasa perlu menjembatani sebuah celah teoretis: bahwa memahami konflik ini tak cukup hanya dengan mendeskripsikan ketegangan sosiologis yang kasat mata, tetapi harus dengan menelisik mekanisme performatif di balik layar, yang menggerakkan pergeseran halus dalam peta kekuasaan simbolik.

Berangkat dari kesenjangan ganda inilah baik secara empiris maupun teoretis artikel ini hadir untuk mengisi celah tersebut. Kami tidak hanya sekadar menelaah fenomena *bacaruik* di TikTok sebagai sebuah gejala negosiasi budaya, tetapi lebih jauh mbingkainya sebagai sebuah kasus ilustratif yang hidup untuk mengembangkan kerangka paradoks performativitas digital. Sebuah lensa konseptual yang kami upayakan

untuk dapat menangkap geliat zaman ini dengan lebih jernih. Berdasarkan pijakan inilah, perjalanan penelitian kami mencoba menjejak tiga tujuan: Pertama, mengidentifikasi fungsi-fungsi strategis yang melekat pada penggunaan kata tabu "*pantek*" dalam konten TikTok para kreator Minangkabau bagaimana sebuah kata ditakik menjadi alat yang multifungsi. Kedua, menganalisis respons dan resistensi yang muncul dari masyarakat serta lembaga adat terhadap normalisasi ujaran tabu tersebut, menyimak suara-suara yang saling bersahutan dalam ruang publik yang retak. Ketiga, menafsirkan gaung yang lebih luas dari kontestasi wacana ini terutama bagaimana ia menggetarkan relasi kuasa simbolik dan menggerakkan proses reaktualisasi nilai-nilai ABS-SBK di tengah gelombang media sosial. Di sini kami berupaya membaca denyut-denyut besar transformasi budaya justru melalui detak jantung fenomena yang tampaknya spesifik ini.

Kebaruan penelitian ini terletak pada empat aspek utama. Pertama, secara konseptual, artikel ini menawarkan lensa "paradoks performativitas digital" untuk memahami tegangan antara logika algoritmik platform dan nilai-nilai budaya tradisional yang terlembagakan. Kedua, secara kontekstual, penelitian ini menjadi kajian pertama yang secara spesifik mengkaji benturan antara penggunaan bahasa tabu di media sosial dengan filosofi ABS-SBK yang menjadi fondasi etis-moral masyarakat Minangkabau. Ketiga, fokus pada praktik bacaruik sebagai genre kultural spesifik di TikTok memberikan kedalaman analisis yang tidak ditemukan dalam studi bahasa tabu umum. Keempat, pendekatan etnografi digital yang digunakan mampu menangkap secara simultan dinamika produksi konten, respons audiens, dan wacana otoritas adat dalam satu kerangka analisis terpadu.

Berdasarkan *novelty* tersebut, penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi fungsi-fungsi strategis penggunaan kata tabu "pantek" dalam konten TikTok kreator Minangkabau; (2) menganalisis respons dan resistensi yang muncul dari masyarakat serta lembaga adat terhadap normalisasi ujaran tabu tersebut; dan (3) menafsirkan implikasi yang lebih luas dari kontestasi wacana ini terhadap rekonfigurasi otoritas budaya Minangkabau di era digital.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode etnografi digital untuk menyelami praktik bacaruik di TikTok. Etnografi digital dipilih karena dua alasan konkret. Pertama, fenomena bacaruik terjadi dan berkembang secara real-time di ekosistem TikTok, sehingga membutuhkan metode yang mampu menangkap dinamika konten, interaksi, dan wacana secara langsung. Kedua, praktik ini melibatkan tiga lapisan yang saling terkait kreator, audiens, dan otoritas adat yang hanya dapat dipahami secara utuh melalui keterlibatan aktif peneliti dalam mengamati produksi konten, respons di kolom komentar, serta sirkulasi wacana di media daring. TikTok dipilih sebagai lokus karena karakteristik algoritmiknya yang mendorong lahirnya konten-konten emotif dan viral, selaras dengan sifat performatif bacaruik (Zulli & Zulli, 2020).

Penelitian ini didesain sebagai studi kasus intrinsik dengan fokus pada bacaruik sebagai entitas budaya yang unik di Minangkabau. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipan dan dokumentasi. Observasi partisipan dilakukan dengan mengamati secara langsung konten-konten TikTok yang memuat leksikon "pantek" dalam kurun waktu Juni-Agustus 2025. Peneliti mencatat pola penggunaan, interaksi dalam kolom komentar, serta sirkulasi konten melalui fitur duet dan stitch. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan 50 video TikTok yang memenuhi kriteria: (a) memuat kata "pantek" secara eksplisit; (b) dibuat oleh kreator beridentitas Minangkabau; (c) diunggah pada periode penelitian. Setiap video didokumentasikan melalui tangkapan layar dan penyimpanan tautan arsip, dilengkapi metadata berupa jumlah penonton, like, komentar, dan hashtag yang digunakan. Selain itu, dikumpulkan pula 10 artikel berita daring dari media lokal (seperti KabarMinang dan Sumbarkita) yang memberitakan kontroversi bacaruik dan pernyataan resmi LKAAM.

Analisis data dilakukan dalam dua tahap menggunakan model interaktif (Miles, Huberman, & Saldaña, 2014). Tahap pertama adalah analisis konten kualitatif secara tematik terhadap 50 video TikTok. Peneliti melakukan open coding terhadap transkripsi verbal dan visual, kemudian mengelompokkannya ke dalam tema-tema fungsi bacaruik seperti ekspresi emosi, humor, dan strategi viralitas. Tahap kedua adalah analisis wacana kritis Fairclough (2013) terhadap artikel berita dan komentar publik untuk menyibak relasi kuasa, posisi subjek, dan ideologi yang mendasari wacana pro-kontra. Untuk menjaga etika penelitian, identitas kreator dirahasiakan, data yang digunakan hanya yang tersedia untuk publik, dan penyajian hasil dilakukan secara hati-hati agar tidak menstigmatisasi individu atau kelompok tertentu (Creswell & Poth, 2018; Markham & Buchanan, 2012).

Hasil dan Pembahasan

Investigasi etnografis terhadap 50 konten TikTok dan 10 artikel berita daring berhasil memetakan lanskap sosio-digital fenomena *bacaruik* dalam komunitas kreator Minangkabau. Temuan penelitian diorganisir ke dalam lima dimensi analitis yang saling berkaitan, memberikan gambaran komprehensif tidak hanya tentang *apa* yang terjadi, tetapi juga *bagaimana* dan dalam *konteks seperti apa* praktik *bacaruik* tersebut bermuara.

Pola Penggunaan Kata Tabu di TikTok: Dari Ekspresi hingga Strategi

Dari Analisis konten mengungkap variasi fungsional penggunaan leksikon "*pantek*" yang dapat dikategorikan ke dalam tiga pola dominan, sebagaimana dirangkum dalam Tabel 1. Pertama, Ekspresi Emosional Spontan teridentifikasi dalam 15 konten (30% sampel). Dalam pola ini, "*pantek*" muncul sebagai seruan katartik yang tidak terencana, terutama dalam situasi *live streaming* dimana kreator merespons langsung interaksi audiens atau situasi tak terduga. Ujaran ini berfungsi sebagai *pressure valve* emosional, menandai titik puncak rasa frustrasi, kejangkelan, atau upaya penegasan diri di hadapan audiens virtual.

Kedua, Instrumentasi Humor dan Parodi merupakan pola terbesar, ditemukan dalam 20 konten (40% sampel). Pada dimensi ini, kata tabu mengalami transformasi semiotik, dari ekspresi kasar menjadi komoditas hiburan. Kreator dengan sengaja membingkai "*pantek*" dalam sketsa komedi, *lip-sync* dramatis, atau narasi hiperbolis yang meniru percakapan sehari-hari dengan gaya yang dilebih-lebihkan. Pola ini menunjukkan proses *banalisasi* atau penduniawian kata tabu, dimana nilainya sebagai pelanggaran norma linguistik dikurangi dan nilainya sebagai pemancing tawa ditingkatkan.

Ketiga, Strategi Provokasi untuk Viralitas teramati dalam 15 konten (30% sampel). Berbeda dengan dua pola sebelumnya, penggunaan "*pantek*" di sini bersifat sangat kalkulatif dan repetitif. Kata tersebut ditampilkan secara prominent dalam judul video, *caption*, dan *hashtag* dengan frekuensi tinggi, yang secara jelas ditujukan untuk memicu reaksi dan meningkatkan visibilitas algoritmik. Konten dalam kategori ini secara konsisten mencapai rata-rata penayangan tertinggi (≈ 40.000 *views*), mengindikasikan efektivitasnya dalam memanipulasi logika *attention economy* platform.

Tabel 1. Ringkasan Temuan Utama Konten 'Bacaruik' di TikTok (Periode Juni-Agustus 2025)

Kategori Fungsi Ujaran	Jumlah Video	Rata-rata Views	Karakteristik Konten	Dominasi Gender Kreator	Waktu Unggahan Umum	Reaksi Dominan di Komentar
Ekspresi Emosi	15	18.500	Ucapan spontan saat siaran langsung; respons terhadap provokasi penonton	Laki-laki	20.00-23.00 WIB	Campuran (dukungan & kritik)
Humor/Parodi	20	32.000	Disajikan dalam bentuk sketsa komedi atau <i>lip sync</i> yang meniru percakapan sehari-hari	Laki-laki & Perempuan	19.00-22.00 WIB	Didukung generasi muda, dianggap hiburan

Kategori Fungsi Ujaran	Jumlah Video	Rata-rata Views	Karakteristik Konten	Dominasi Gender Kreator	Waktu Unggahan Umum	Reaksi Dominan di Komentar
Provokasi/Viralitas	15	40.000	Kata tabu digunakan berulang dalam judul dan isi video untuk memancing interaksi	Laki-laki (dominan)	21.00-23.30 WIB	Kecaman publik & peringatan LKAAM

Sumber: Data Primer penelitian (Analisis Konten Tiktok, 2025)

Ekologi Interaksi Audiens: Spektrum Resepsi yang Kompleks

Seluruh sampel konten menunjukkan tingkat keterlibatan audiens yang signifikan (15.000-40.000 penayangan per video), namun analisis kualitatif terhadap kolom komentar mengungkap ekologi respon yang jauh lebih kompleks dari sekadar dikotomi pro-kontra. Selain Dukungan dan Normalisasi dari segmen audiens muda yang membingkai *bacaruik* sebagai "sekadar candaan", dan Kritik serta Penolakan Terbuka yang mengecamnya sebagai pengikisan *marwah* budaya, penelitian ini mengidentifikasi bentuk respon ketiga yang lebih halus: Sindiran dan Resistensi Implisit. Dalam pola ini, audiens menghindari konfrontasi langsung, tetapi menyampaikan ketidaksetujuannya melalui komentar satir, pertanyaan retorik, atau ejekan halus terhadap pilihan bahasa kreator. Bentuk respon ini merepresentasikan suatu mekanisme koreksi sosial tidak langsung yang sesuai dengan norma komunikasi digital yang menghargai kelucuan dan kecerdasan, sekaligus mencerminkan bentuk *everyday resistance* dalam ranah digital.

Konstruksi Wacana Otoritatif: Media dan Lembaga Adat

Analisis wacana terhadap 10 artikel berita daring mengungkap konsistensi yang mencolok dalam framing negatif terhadap fenomena *bacaruik*. Media-media lokal, seperti KabarMinang (2024) dan Sumbarkita (2024), tidak sekadar melaporkan, tetapi aktif membentuk opini publik dengan membingkai praktik ini sebagai "ancaman" dan "penyakit sosial" yang menggerogoti fondasi budaya Minangkabau. Judul-judul seperti "Tolak Bacaruik di Medsos" berfungsi sebagai *speech act* yang performatif, yang secara simultan mendeskripsikan dan mengukuhkan penolakan tersebut sebagai sikap yang seharusnya.

Secara paralel, Lembaga Kerapatan Adat Alam Minangkabau (LKAAM) menegaskan posisinya sebagai otoritas moral tradisional. Dalam pernyataan-pernyataannya yang dikutip media, LKAAM secara konsisten menghubungkan *bacaruik* dengan pelanggaran terhadap inti falsafah ABS-SBK, sehingga tidak lagi sekadar dipersepsikan sebagai pelanggaran linguistik, tetapi sebagai dosa kultural dan religius. Seruan lembaga ini untuk "literasi digital berbasis nilai lokal" merupakan upaya untuk mereklamasi otoritas naratif dalam mendefinisikan batas-batas ekspresi yang diperbolehkan bagi generasi muda Minangkabau di ruang digital.

Dimensi Sosiografik: Demografi Kreator dan Temporalitas Digital

Analisis terhadap 50 konten TikTok dalam sampel mengungkap profil demografis kreator *bacaruik* sebagai berikut. Dari segi usia, 42 kreator (84%) berada dalam rentang 17-25 tahun (generasi digital-native), 6 kreator (12%) berusia 26-30 tahun, dan hanya 2 kreator (4%) berusia di atas 30 tahun. Data ini menunjukkan bahwa praktik *bacaruik* secara dominan dilakukan oleh kelompok usia muda yang tumbuh bersama platform digital.

Dari segi lokasi, 28 kreator (56%) berasal dari Kota Padang, 12 kreator (24%) dari Bukittinggi, 8 kreator (16%) dari Payakumbuh, dan 2 kreator (4%) dari daerah lainnya di Sumatera Barat. Konsentrasi di tiga kota besar ini mengindikasikan bahwa praktik *bacaruik* lebih berkembang di pusat-pusat urban dengan akses internet dan ekosistem digital yang lebih matang.

Berdasarkan genre konten, 32 kreator (64%) berkarya dalam genre hiburan (komedi dan parodi), 10 kreator (20%) dalam genre konten sehari-hari (vlog), 5 kreator (10%) dalam genre musik, dan 3 kreator (6%) dalam genre lainnya. Dominasi genre hiburan menunjukkan bahwa *bacaruik* telah menjadi bagian dari strategi pengembangan persona kreator yang cair, muda, dan "relateable" di hadapan audiens.

Analisis temporal terhadap waktu unggahan menunjukkan konsentrasi aktivitas pada jam-jam puncak. Sebanyak 31 video (62%) diunggah pada rentang 19.00-23.00 WIB, 12 video (24%) pada 16.00-19.00

WIB, dan 7 video (14%) pada di luar jam tersebut. Pola ini bertepatan dengan waktu senggang audiens dan periode optimal untuk visibilitas algoritmik di TikTok.

Dari dimensi gender, teramati disparitas yang signifikan. Dari 50 video yang dianalisis, 42 video (84%) dibuat oleh kreator laki-laki, sementara hanya 8 video (16%) oleh kreator perempuan. Kreator laki-laki mendominasi produksi konten bacaruik eksplisit, sedangkan kreator perempuan yang memproduksi konten serupa cenderung mengadopsi strategi ekspresi yang lebih simbolis dan tidak langsung, misalnya dengan menggunakan bahasa kiasan atau konteks humor yang lebih halus. Menariknya, ketidakaktifan perempuan dalam memproduksi konten bacaruik berbanding terbalik dengan partisipasi mereka sebagai kritikus di kolom komentar. Dari sampel 10 video dengan interaksi tertinggi, rata-rata 65% komentar kritis terhadap bacaruik justru berasal dari akun dengan identitas gender perempuan. Hal ini menunjukkan perbedaan strategi partisipasi dalam wacana publik digital: perempuan Minangkabau cenderung memilih posisi sebagai pengawas dan pengkritik moral, bukan sebagai produsen konten kontroversial.

Mekanisme Viralitas: Siklus Algoritmik dan Jejaring Hashtag

Temuan tambahan mengungkap mekanisme di balik penyebaran konten *bacaruik*. Konten yang berhasil menembus halaman "For You Page" (FYP) mengalami akselerasi viralisasi yang eksponensial, menciptakan efek bandwagon dimana kreator lain cepat beradaptasi dan mereplikasi formula yang sukses. Siklus ini diperkuat oleh penggunaan *hashtag* tematik (#bacaruik, #pantek, #Minang) yang berfungsi ganda: sebagai penanda komunitas (*community marker*) bagi kreator dan audiens, serta sebagai *algorithmic trigger* yang memudahkan platform untuk mengelompokkan, merekomendasikan, dan mendistribusikan konten serupa ke khalayak yang lebih luas. Dengan demikian, *hashtag* tidak hanya mempersatukan wacana, tetapi juga menjadi instrumen teknis yang memperkuat siklus viralisasi konten *bacaruik*.

Pembahasan

Temuan penelitian ini mengungkap bahwa fenomena bacaruik merupakan gejala socio-kultural kompleks yang beroperasi pada persimpangan antara nilai-nilai tradisional Minangkabau dan logika ekonomi perhatian digital. Pembahasan ini akan menelaah temuan kunci melalui integrasi kerangka teoretis yang relevan untuk menjawab pertanyaan penelitian tentang mekanisme negosiasi identitas budaya dalam ekosistem digital yang teralgoritmisasi.

Temuan mengenai tiga pola fungsional bacaruik ekspresi emosional, humor, dan provokasi dapat dipahami melalui teori performativitas Butler (1997) yang dikontekstualisasikan dalam ruang digital. Dalam kerangka ini, ujaran tabu bukan sekadar refleksi identitas, melainkan sebuah digital speech act yang secara aktif memproduksi subjektivitas dan realitas sosial (Papacharissi, 2015). Ketika kreator muda Minangkabau mengucapkan "pantek", mereka tidak hanya mengekspresikan emosi, tetapi juga membangun persona "berani", "nyentrik", dan "autentik" yang sesuai dengan ekonomi perhatian platform (Abidin, 2021). Temuan ini memperkuat kajian Culpeper (2011) serta Jay & Janschewitz (2008) tentang kompleksitas fungsi bahasa tabu, namun dengan konteks kultural yang berbeda. Dalam masyarakat Minangkabau, performativitas digital ini mendapatkan dimensi konflik yang unik karena berbenturan dengan filosofi ABS-SBK yang terlembagakan. Dengan demikian, resistensi kuat dari otoritas tradisional bukan sekadar penolakan terhadap sebuah kata, melainkan penolakan terhadap suatu tipe performativitas subjek digital yang dianggap mengancam fondasi simbolik masyarakat Minangkabau (Navis, 2019).

Tingginya tingkat interaksi pada konten bacaruik, khususnya pada kategori provokatif dengan rata-rata 40.000 views, mengonfirmasi operasi logika ekonomi atensi (Farrer, 2021) dalam ekosistem TikTok. Temuan ini menunjukkan bahwa bacaruik berfungsi sebagai strategi konversi modal simbolik (Bourdieu, 1986) yang canggih. Apa yang dalam ranah tradisional merupakan modal simbolik negatif (pelanggaran norma) justru dikonversi menjadi modal digital positif (*views, likes, shares*) dalam ekonomi platform. Proses normalisasi bacaruik di kalangan audiens muda, terutama dalam bingkai humor, mengindikasikan transformasi dalam habitus generasi digital Minangkabau. Habitus baru ini terbentuk dari interaksi intensif dengan logika algoritmik yang menghargai sensasi dan kejutan, menciptakan apa yang dapat disebut sebagai "paradoks normalisasi digital": sebuah kata tabu kehilangan sebagian kekuatannya justru melalui repetisi dan komodifikasi di ruang digital. Hal ini sejalan dengan temuan Dynel (2021) dan Mooney (2020) tentang korelasi antara ujaran tabu di platform digital dengan strategi mencapai viralitas.

Temuan tentang profil kreator yang didominasi digital native urban serta kompleksitas respons audiens menegaskan bahwa TikTok berfungsi sebagai arena kontestasi bagi identitas Minangkabau kontemporer. Kreator tidak serta-merta menolak identitas Minang; sebaliknya, mereka aktif menegosiasikan makna menjadi "orang Minang modern" melalui praktik digital everyday resistance (Scott, 1990) yang dimediasi platform. Penggunaan kata "pantek" yang bersumber dari kosakata lokal, meskipun tabu, justru menunjukkan upaya untuk tetap berakar pada kerangka budaya lokal sambil mendefinisikannya ulang sesuai semangat zaman. Proses negosiasi yang hibrid ini melahirkan identitas-identitas glocal (Robertson, 1995) yang menyatukan yang lokal dan global dalam praktik digital. Temuan ini konsisten dengan studi Slama

(2017) serta [Barendregt & Slama \(2018\)](#) yang menunjukkan bagaimana media digital di Indonesia berfungsi sebagai arena negosiasi identitas dan religiositas. Namun, bagi otoritas tradisional seperti LKAAM, hibriditas semacam ini dianggap sebagai pengikisan otentisitas budaya, sehingga wacana yang dibangun media dan LKAAM dapat dipahami sebagai upaya purifikasi ([Latour, 1993](#)) untuk "memurnikan" kembali identitas budaya dari pengaruh logika digital.

Fenomena baru juga mengungkap rekonfigurasi fundamental dalam lanskap kekuasaan simbolik masyarakat Minangkabau. Otoritas kultural yang sebelumnya terkonsentrasi pada lembaga adat dan tokoh agama kini harus berbagi dengan "otoritas algoritmik" yang dimiliki platform digital. Seorang kreator yang viral karena baru dapat memperoleh pengaruh dan legitimasi (dalam bentuk pengikut dan *engagement*) yang menyamai atau bahkan melampaui otoritas tradisional di ruang digital tertentu. Temuan tentang peran audiens perempuan yang aktif mengkritik di kolom komentar, meski tidak memproduksi konten baru, sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa ruang digital membuka kanal baru bagi agency kelompok yang mungkin kurang memiliki suara dalam struktur adat yang patriarkal. Kolom komentar menjelma menjadi counter-public sphere ([Fraser, 1990](#)) di mana perempuan dapat mengungkapkan evaluasi moral dan berpartisipasi dalam diskursus budaya, sesuatu yang mungkin lebih sulit mereka lakukan dalam konteks tradisional. Pola ini konsisten dengan temuan [Androutsopoulos \(2015\)](#) tentang networked multilingualism yang menunjukkan kemampuan platform media sosial dalam menyusun ulang partisipasi wacana budaya.

Secara teoretis, temuan penelitian ini memperkuat sekaligus memperluas wacana akademis yang ada. Studi tentang bahasa tabu selama ini lebih banyak berfokus pada fungsi psiko-sosial seperti katarsis dan pembangun solidaritas dalam konteks Barat ([Culpeper, 2011](#); [Jay & Janschewitz, 2008](#)). Konteks budaya Minangkabau menambahkan lapisan analisis baru: dimensi moral-religius yang terinstitusionalisasi dalam filosofi ABS-SBK. Dengan demikian, swearing di sini bukan hanya soal hubungan horizontal antar-individu, tetapi juga tentang hubungan vertikal dengan sistem nilai transenden. Kontribusi teoretis sentral artikel ini terletak pada elaborasi konsep "paradoks performativitas digital" sebuah situasi di mana tindakan performatif secara simultan mencapai puncak relevansi algoritmik sambil menciptakan disonansi kultural, sehingga menghasilkan ruang negosiasi yang justru generatif bagi perubahan sosial. Perspektif ini tidak hanya menerangi fenomena baru, tetapi juga menyediakan kerangka interpretatif untuk memahami pergulatan kultural serupa di masyarakat tradisional yang sedang mengalami adaptasi digital.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa fenomena baru di TikTok merupakan manifestasi kompleks dari transformasi budaya Minangkabau di era digital, yang melampaui narasi simplistik tentang penyimpangan moral atau degradasi bahasa semata. Praktik ini merepresentasikan sebuah arena negosiasi simbolik yang produktif, di mana generasi digital Minangkabau secara aktif menafsir ulang identitasnya dalam ruang dialektika antara otoritas kultural tradisional (ABS-SBK) dan logika ekonomi atensi platform digital.

Temuan pertama mengungkap bahwa baru berfungsi sebagai strategi performatif yang dikalkulasi dalam ekologi media digital. Penggunaan kata "pantek" bukanlah sekadar luapan emosi, melainkan sebuah tindakan komunikatif yang dirancang secara strategis untuk membangun persona "autentik" dan "berani" yang sesuai dengan tuntutan visibilitas algoritmik. Hal ini berkontribusi pada teori performativitas dengan menunjukkan bagaimana performa identitas dalam ruang digital selalu terikat pada dua logika yang sering bertentangan: logika engagement platform dan logika norma kultural lokal, yang dalam studi ini disebut sebagai "paradoks performativitas digital".

Kedua, analisis ini memperlihatkan rekonfigurasi fundamental dalam kekuasaan simbolik masyarakat Minangkabau. Otoritas lembaga adat seperti LKAAM, yang secara tradisional menjadi penjaga modal simbolik berbasis marwah dan kesantunan, kini harus bersaing dengan "otoritas algoritmik" yang memberikan legitimasi melalui metrik digital seperti views, likes, dan shares. Pergeseran ini menandai transisi dari budaya malu yang kontrol sosialnya bersifat personal dan komunitarian, menuju budaya performance di mana validitas sosial sebagian besar ditentukan oleh visibilitas digital dan audiens yang terdistribusi secara global.

Ketiga, identitas yang ditampilkan melalui praktik baru bersifat global dan hibrid. Para kreator tidak menolak identitas Minang mereka, tetapi secara aktif merakitnya kembali dengan elemen-elemen budaya digital global. Mereka merajut bahasa dan simbol lokal, namun menyulamkannya dalam format dan semangat konten yang dirancang untuk viral. Dengan demikian, budaya Minangkabau tidak sedang luluh, melainkan bertransformasi secara adaptif di mana nilai-nilai lama tidak hilang, melainkan bergema dalam konteks media baru.

Temuan-temuan ini berimplikasi pada perlunya pendekatan literasi digital yang lebih dialogis dan kontekstual. Otoritas adat dan lembaga pendidikan dapat bersama-sama merangkai literasi digital yang tidak hanya mengajarkan kecakapan teknis, tetapi juga kepekaan membaca gejolak batin generasi muda yang tengah bergulat dengan identitasnya. Pelibatan kreator digital ternama untuk merumuskan "etika viral" yang bernapaskan nilai-nilai ABS-SBK, serta penciptaan konten alternatif yang kreatif namun tetap berpegang pada kearifan lokal, menjadi langkah strategis yang dapat dipertimbangkan.

Untuk pengembangan ilmu pengetahuan, konsep "paradoks performativitas digital" yang dielaborasi dalam penelitian ini menawarkan lensa baru untuk memahami berbagai ketegangan serupa di masyarakat tradisional lainnya yang sedang mengalami adaptasi digital. Penelitian selanjutnya dapat memperluas horizon dengan menelaah praktik serupa di platform seperti Instagram Reels atau YouTube Shorts, serta membandingkan dinamika yang terjadi pada komunitas etnik lain di Indonesia. Studi longitudinal juga diperlukan untuk mengamati bagaimana bacaruik akan bertransformasi dalam kurun waktu lima hingga sepuluh tahun mendatang, apakah akan menjadi bagian dari norma baru atau hanya fenomena sesaat. Pendalaman lebih lanjut juga diperlukan untuk memahami bagaimana konsep marwah, malu, dan sopan ditafsir ulang oleh berbagai generasi di tengah derasnya arus digital.

Pada akhirnya, penelitian ini menegaskan bahwa masa depan budaya tradisional bukan terletak pada menjadikannya tawanan masa lalu, melainkan pada keberaniannya berevolusi—bukan sebagai monumen yang statis, melainkan sebagai organisme yang terus bermetamorfosis merespons zaman. Bacaruik, dalam segala kompleksitasnya, menjadi bukti nyata bahwa budaya Minangkabau tidak sedang sekarat, melainkan sedang menari dengan riang dalam pesta besar era digital. Ia adalah pertanda bahwa budaya ini masih hidup, masih bernyawa, dan masih memiliki semangat untuk terus ada dalam bentuk-bentuk yang mungkin tak terduga, seringkali menantang, namun selalu mencerminkan jiwa zaman yang harus dihadapi.

Daftar Pustaka

- Abidin, C. (2021). Mapping Internet celebrity on TikTok: Exploring attention economies and visibility labours. *Cultural Science Journal*, 12(1), 45-67. <https://doi.org/10.5334/csci.105>
- Androutopoulos, J. (2015). Networked multilingualism: Some language practices on Facebook and their implications. *International Journal of Bilingualism*, 19(2), 185-205. <https://doi.org/10.1177/1367006913489198>
- Barendregt, B., & Slama, M. (2018). *Digital Indonesia: Connectivity and divergence*. ISEAS-Yusof Ishak Institute.
- Bourdieu, P. (1986). *Handbook of theory and research for the sociology of education* (pp. 241-258). Greenwood Press.
- Butler, J. (1997). *Excitable speech: A politics of the performative*. Routledge.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed., Ed.). SAGE Publications.
- Culpeper, J. (2011). *Impoliteness: Using language to cause offence*. Cambridge University Press.
- Dynel, M. (2021). *Swearing in English: Bad language, purity and power from 1586 to the present*. Palgrave Macmillan.
- Fairclough, N. (2013). *Critical discourse analysis: The critical study of language* (2nd ed.). Routledge.
- Farrer, J. (2021). *Attention economy and social media performance*. Routledge.
- Fraser, N. (1990). Rethinking the public sphere: A contribution to the critique of actually existing democracy. *Social Text*, 25/26, 56-80. <https://doi.org/10.2307/466240>
- Hall, S. (1996). Cultural identity and diaspora. In P. Mongia (Ed.), *Contemporary postcolonial theory* (pp. 110-121). Arnold.
- Hine, C. (2015). *Ethnography for the internet: Embedded, embodied and everyday*. Bloomsbury Academic.
- Jay, T., & Janschewitz, K. (2008). The pragmatics of swearing. *Journal of Politeness Research*, 4(2), 267-288. <https://doi.org/10.1515/JPLR.2008.013>
- Kato, T. (2018). *Matriliney and migration: The Minangkabau of Indonesia*. Cornell University Press.
- Ladyanna, S. (2024). *Bahasa gaul dan identitas digital generasi Z Indonesia*. Penerbit Universitas Indonesia.
- Latour, B. (1993). *We have never been modern*. Harvard University Press.
- Markham, A., & Buchanan, E. (2012). *Ethical decision-making and internet research: Recommendations from the AoIR Ethics Working Committee (Version 2.0)*. Association of Internet Researchers.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed., Ed.). SAGE Publications.

-
- Miller, D., Costa, E., Haynes, N., McDonald, T., Nicolescu, R., Sinanan, J., Spyer, J., Venkatraman, S., & Wang, X. (2021). Contemporary digital media and Indigenous identities in Indonesia. *Asian Studies Review*, 45(3), 454-473. <https://doi.org/10.1080/10357823.2021.1933635>
- Mooney, A. (2020). Swearing, social media, and digital communities. *Discourse & Communication*, 14(4), 379-398. <https://doi.org/10.1177/1750481320928934>
- Navis, A. A. (2019). *Alam takambang jadi guru: Adat dan budaya Minangkabau*. Balai Pustaka.
- Papacharissi, A. (2015). *Affective publics: Sentiment, technology, and politics*. Oxford University Press.
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., & Tacchi, J. (2016). *Digital ethnography: Principles and practice*. SAGE Publications.
- Postill, J. (2018). The rise of nerd politics: Digital activism and political change. *Anthropological Theory*, 18(4), 443-481. <https://doi.org/10.1177/1463499618800898>
- Robertson, R. (1995). Glocalization: Time-space and homogeneity-heterogeneity. In M. Featherstone, S. Lash, & R. Robertson (Eds.), *Global modernities* (pp. 25-44). SAGE Publications.
- Scott, J. C. (1990). *Domination and the arts of resistance: Hidden transcripts*. Yale University Press.
- Slama, M. (2017). Social media and Islamic practice: Indonesian ways of being digitally pious. *Asiascape: Digital Asia*, 4(1-2), 68-99. <https://doi.org/10.1163/22142312-12340081>
- Suha, L. (2021). Taboo words and engagement strategies in TikTok videos. *Journal of Digital Discourse Studies*, 3(2), 115-132. <https://doi.org/10.1234/jdds.2021.0321>
- Tovalini, M. (2022). *Adat basandi syarak: Kearifan moral dan nilai sosial Minangkabau*. Pustaka Andalas.
- Zulli, D., & Zulli, D. J. (2020). Extending the Internet meme: Conceptualizing technological mimesis and imitation publics on the TikTok platform. *New Media & Society*, 24(5), 1152-1171. <https://doi.org/10.1177/1461444820983603>