

ANALISIS WACANA PADA VIDEO VIRAL JOGET SADBOR: REPRESENTASI SOSIAL DAN EKONOMI DALAM MEDIA SOSIAL

Sofi Ullanuha Cahyani¹, Sefira Amelia Rosadha², Reisyha diva Maharani Putri³, Tannia Alfianti Putri⁴, Rani Jayanti⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Majapahit

Email: ulanuhasofi@gmail.com¹, sefirarosadha@gmail.com², divareisya@gmail.com³,
tanniaalfiantiputri354@gmail.com⁴, ranijayanti310@gmail.com⁵

Abstrak: Fenomena viralitas konten di media sosial semakin menarik perhatian seiring dengan perkembangan teknologi digital. Salah satu fenomena yang menonjol adalah video *Joget Sadbtor*, yang dipopulerkan oleh warga Kampung Margasari, Desa Bojongkembar, Sukabumi, Jawa Barat, melalui platform TikTok dan YouTube. Aktivitas ini tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga sumber pendapatan bagi masyarakat melalui saweran dari penonton. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi sosial dan ekonomi dalam video tersebut serta bagaimana wacana publik dikonstruksi melalui media sosial. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode Analisis Wacana Kritis (*Critical Discourse Analysis*) model Norman Fairclough. Data dikumpulkan melalui analisis isi video, komentar audiens, serta studi literatur pendukung. Tahapan analisis mencakup deskripsi elemen video, interpretasi makna sosial-ekonomi, dan eksplanasi terhadap konstruksi wacana di media sosial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Joget Sadbtor* merepresentasikan adaptasi budaya lokal terhadap teknologi digital, menciptakan ruang kebersamaan dan solidaritas komunitas. Secara ekonomi, aktivitas ini menjadi sumber pendapatan alternatif bagi warga desa dengan penghasilan mencapai Rp 400.000–Rp 700.000 per hari. Namun, fenomena ini juga memicu perdebatan publik antara apresiasi terhadap kreativitas dan kritik negatif tentang eksploitasi diri. Kesimpulannya, *Joget Sadbtor* menggambarkan transformasi budaya dan ekonomi di era digital serta bagaimana wacana publik terbentuk dalam ruang media sosial.

Kata Kunci: Viralitas, Media, Ekonomi Digital, Analisis Wacana, Tiktok.

Abstract:

The phenomenon of viral content on social media has gained significant attention with the advancement of digital technology. One notable example is the Joget Sadbtor video, popularized by residents of Kampung Margasari, Bojongkembar Village, Sukabumi, West Java, through TikTok and YouTube platforms. This activity serves not only as entertainment but also as a source of income for the community through viewer donations (saweran). This study aims to analyze the social and economic representations in the video and how public discourse is constructed through social media. The research employs a qualitative approach using Critical Discourse Analysis (CDA) based on Norman Fairclough's model. Data were collected through content analysis of the video, audience comments, and supporting literature reviews. The stages of analysis include the description of video elements, interpretation of socio-economic meanings, and explanation of the construction of discourse on social media. The findings reveal that Joget Sadbtor represents the adaptation of local culture to digital technology, creating a space for community togetherness and solidarity. Economically, this activity serves as an alternative source of income for the villagers, generating earnings of around IDR 400,000–700,000 per day. However, the phenomenon also sparks public debate between appreciation for

creativity and criticism regarding self-exploitation. In conclusion, Joget Sadbor illustrates cultural and economic transformations in the digital era and highlights how public discourse is shaped within social media spaces.

Keywords: *Virality, Media, Digital Economy, Discourse Analysis, TikTok.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam cara individu dan komunitas berinteraksi, berkomunikasi, serta berpartisipasi dalam ruang publik. Media sosial, seperti TikTok dan YouTube, menjadi ruang ekspresi yang sangat dinamis dan inklusif, memungkinkan masyarakat dari berbagai lapisan untuk menciptakan, mendistribusikan, serta mengonsumsi konten secara masif dan instan (Putra & Junita, 2024). Fenomena viralitas konten tidak lagi terbatas pada individu atau kelompok tertentu, tetapi juga melibatkan komunitas lokal yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam menjangkau audiens yang lebih luas. Kondisi ini mencerminkan adanya pergeseran paradigma dalam produksi dan konsumsi konten, di mana teknologi menjadi mediator utama dalam praktik komunikasi modern.

Salah satu fenomena yang menarik perhatian adalah video *Joget Sadbor*, sebuah tren yang muncul di Kampung Margasari, Desa Bojongkembar, Kecamatan Cikembar, Kabupaten Sukabumi. Dipelopori oleh sosok bernama Gunawan melalui akun TikTok dan YouTube @sadbor86, aktivitas berjoget ini tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai strategi ekonomi yang menghasilkan pendapatan melalui saweran atau gift dari audiens. Fenomena ini mencerminkan bagaimana masyarakat lokal mampu memanfaatkan platform digital untuk menciptakan peluang ekonomi alternatif, terutama dalam kondisi ekonomi yang terdampak oleh pandemi COVID-19. Dengan demikian, *Joget Sadbor* tidak hanya menjadi simbol kreativitas dan adaptasi teknologi, tetapi juga sebuah representasi dari transformasi sosial-ekonomi dalam konteks masyarakat digital.

Di sisi lain, video *Joget Sadbor* memicu berbagai respons publik yang mencerminkan keragaman wacana di ruang digital. Di satu pihak, fenomena ini diapresiasi sebagai bentuk inovasi yang menciptakan peluang ekonomi dan kebersamaan komunitas. Namun, di pihak lain, muncul kritik yang mempersoalkan aspek eksploitasi diri dan makna kerja dalam praktik ini. Kritik tersebut juga berkaitan dengan pandangan budaya tentang kesopanan, nilai moral, dan stigma terhadap aktivitas yang dianggap tidak konvensional. Dengan demikian, analisis terhadap

fenomena ini menjadi penting untuk memahami bagaimana wacana publik terbentuk, dikonstruksi, dan diperdebatkan dalam ruang media sosial.

Secara teoretis, fenomena ini dapat dikaji melalui pendekatan Analisis Wacana Kritis (*Critical Discourse Analysis*), yang memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi bagaimana simbol, makna, dan nilai-nilai tertentu dikonstruksi melalui komunikasi digital. Norman Fairclough mengemukakan bahwa analisis wacana mencakup tiga tahapan, yaitu deskripsi, interpretasi, dan eksplanasi, yang membantu memahami hubungan antara teks, praktik diskursif, dan konteks sosial (Aziz, 2024). Dalam konteks *Joget Sador*, pendekatan ini akan membantu menjelaskan bagaimana representasi sosial dan ekonomi direproduksi melalui video, serta bagaimana audiens merespons dan membentuk wacana publik di platform media sosial.

Selain itu, fenomena ini juga menunjukkan dampak teknologi digital terhadap masyarakat lokal, terutama dalam aspek ekonomi. Aktivitas berjoget yang awalnya hanya dilakukan sebagai hiburan telah berkembang menjadi sumber pendapatan bagi warga desa, dengan penghasilan harian yang signifikan. Lebih jauh, fenomena ini memperlihatkan adanya solidaritas komunitas, di mana pendapatan yang diperoleh dibagikan untuk mendukung kebutuhan bersama, seperti membeli kendaraan, merenovasi rumah, atau memenuhi kebutuhan dasar sehari-hari. Andi (2013) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa hal ini mengindikasikan bahwa media sosial tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat pemberdayaan ekonomi dalam konteks masyarakat yang memiliki keterbatasan akses terhadap sumber daya ekonomi formal.

Namun, popularitas *Joget Sador* juga membawa sejumlah tantangan, seperti stigma sosial, komentar negatif, dan kritik dari masyarakat luas. Kritik tersebut sering kali muncul dalam bentuk hujatan di kolom komentar atau tuduhan bahwa aktivitas ini merupakan bentuk “mengemis online.” Meskipun demikian, fenomena ini juga membuka ruang diskusi tentang pentingnya inklusi digital dan bagaimana komunitas lokal dapat mengelola kreativitas untuk merespons tantangan ekonomi. Oleh karena itu, penelitian ini tidak hanya berfokus pada video itu sendiri, tetapi juga pada konteks sosial dan budaya yang melatarbelakangi kemunculannya serta dampaknya terhadap masyarakat setempat.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis representasi sosial dan ekonomi yang terdapat dalam video viral *Joget Sador*, memahami bagaimana wacana publik dikonstruksi melalui interaksi digital, serta mengidentifikasi dampak positif dan negatif dari fenomena ini terhadap

masyarakat lokal. Harapannya, penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam memahami dinamika transformasi budaya dan ekonomi di era digital, terutama di kalangan komunitas lokal yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan peluang baru dan meningkatkan kesejahteraan hidup mereka. Dengan pendekatan analisis wacana, penelitian ini juga diharapkan mampu mengungkap dimensi komunikasi, simbol, dan nilai-nilai yang berkembang dalam praktik media sosial modern.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Analisis Wacana Kritis (*Critical Discourse Analysis/CDA*) yang dikemukakan oleh Norman Fairclough. Pendekatan ini dipilih karena memiliki kemampuan untuk menggali relasi kekuasaan, ideologi, serta makna yang terkandung dalam wacana media, khususnya konten viral di platform digital. Analisis dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu deskripsi, interpretasi, dan eksplanasi. Tahap deskripsi bertujuan untuk mengidentifikasi elemen-elemen dalam video, seperti narasi, visual, dan aksi joget. Tahap interpretasi menafsirkan makna sosial dan ekonomi dari aktivitas joget dengan mempertimbangkan konteks budaya lokal dan respons publik melalui komentar audiens. Sementara itu, tahap eksplanasi digunakan untuk menjelaskan dampak sosial-ekonomi dan konstruksi wacana fenomena *Joget Sador* dalam ekosistem media sosial.

Sumber utama data dalam penelitian ini adalah video viral *Joget Sador* yang diunggah melalui platform YouTube dan TikTok oleh akun @sador86. Data tambahan diperoleh dari analisis komentar audiens, narasi video, serta wawancara langsung dengan Gunawan sebagai tokoh utama dalam video tersebut. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pengamatan mendalam terhadap isi video (durasi, gerakan joget, dan narasi), analisis komentar audiens untuk memahami respons publik, serta studi literatur terkait representasi sosial, ekonomi digital, dan wacana media sosial. Teknik analisis data yang digunakan mengintegrasikan ketiga tahapan CDA (deskripsi, interpretasi, eksplanasi), sedangkan teknik triangulasi dilakukan untuk memvalidasi temuan melalui perbandingan hasil analisis video, komentar audiens, dan referensi dari literatur pendukung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengungkap bagaimana video *Joget Sadbtor* sebagai fenomena viral di media sosial merepresentasikan aspek sosial, ekonomi, dan konstruksi wacana dalam kehidupan masyarakat desa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa video *Joget Sadbtor* mengandung beberapa representasi sosial dan ekonomi yang dapat dianalisis dari berbagai perspektif.

1. Representasi Sosial

Video *Joget Sadbtor* menjadi simbol adaptasi budaya lokal terhadap perkembangan teknologi digital, khususnya media sosial seperti TikTok dan YouTube. Aktivitas joget yang dilakukan oleh warga Kampung Margasari, Desa Bojongkembar, mencerminkan cara komunitas lokal menciptakan ruang ekspresi dan hiburan di tengah keterbatasan akses terhadap hiburan modern. Fenomena ini memperlihatkan bagaimana masyarakat desa dapat menggunakan platform digital untuk berpartisipasi dalam arus informasi global dan mempromosikan identitas budaya mereka.

Dalam konteks representasi sosial, beberapa poin penting yang ditemukan antara lain:

a. Partisipasi Komunitas

Aktivitas *Joget Sadbtor* melibatkan partisipasi aktif dari berbagai elemen masyarakat, baik sebagai pelaku maupun audiens. Warga desa berpartisipasi dalam kegiatan berjoget bersama-sama, menciptakan ikatan solidaritas dan kebersamaan yang kuat. Fenomena ini menunjukkan adanya dimensi komunalitas dalam budaya lokal, di mana aktivitas bersama memiliki nilai sosial yang tinggi. Media sosial dalam hal ini berperan sebagai sarana yang memperkuat interaksi sosial dan menciptakan solidaritas baru di ruang digital.

b. Pengakuan Identitas Budaya

Dalam gerakan joget yang dinamakan "*Ayam Patu*" oleh tokoh utama Gunawan, kreativitas lokal dapat ditampilkan dan dikemas secara menarik. Gerakan sederhana ini menjadi simbol dari budaya desa yang mampu menarik perhatian audiens global. Video ini memberikan pengakuan terhadap identitas budaya komunitas lokal yang sebelumnya mungkin terpinggirkan. Dengan demikian, media sosial membuka ruang inklusif yang memungkinkan budaya lokal untuk tampil dan mendapatkan apresiasi yang lebih luas (Farisal et al., 2024).

c. Kontroversi Sosial

Meski mendapat apresiasi dari sebagian pihak, *Joget Sador* juga memicu perdebatan di kalangan netizen. Sebagian komentar menyebut aktivitas ini sebagai bentuk “mengemis online” yang merendahkan martabat individu. Kritik ini mencerminkan adanya ketegangan nilai antara tradisi kerja konvensional dan cara baru mencari penghasilan melalui platform digital. Wacana negatif tersebut menyoroti bagaimana aktivitas sederhana dan komunal ini dipersepsikan sebagai sesuatu yang bertentangan dengan norma sosial yang berlaku di sebagian masyarakat.

2. Representasi Ekonomi

Dari perspektif ekonomi, fenomena *Joget Sador* memperlihatkan bagaimana media sosial dapat berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan sumber pendapatan alternatif bagi masyarakat desa. Teknologi digital, khususnya platform seperti TikTok dan YouTube, memberikan peluang baru bagi masyarakat untuk mendapatkan penghasilan melalui sistem saweran atau *gift* yang diberikan oleh audiens selama siaran langsung (*live streaming*). Penelitian ini menemukan beberapa aspek penting terkait representasi ekonomi:

a. Sumber Pendapatan Alternatif

Berdasarkan wawancara dengan Gunawan sebagai tokoh utama dalam video, pendapatan yang dihasilkan dari aktivitas *Joget Sador* berkisar antara Rp 400.000 hingga Rp 700.000 per hari. Jumlah ini cukup signifikan bagi masyarakat desa yang umumnya bergantung pada pekerjaan informal dengan pendapatan yang relatif rendah. Fenomena ini menunjukkan bagaimana teknologi digital memungkinkan masyarakat lokal untuk mendapatkan sumber penghasilan tambahan melalui kreativitas dan partisipasi audiens.

b. Dampak Ekonomi Positif

Pendapatan yang diperoleh dari aktivitas ini telah membantu warga desa dalam memenuhi kebutuhan ekonomi mereka. Beberapa warga menyatakan bahwa hasil dari *Joget Sador* digunakan untuk membeli kendaraan, merenovasi rumah, hingga meningkatkan taraf hidup keluarga. Senada dengan apa yang disampaikan oleh Herdiyani dkk. (2022) pada tulisan mereka yang menyatakan bahwa media sosial tidak

hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai medium ekonomi yang mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal.

c. **Ekonomi Digital dan Ketergantungan Teknologi**

Fenomena ini juga memperlihatkan adanya ketergantungan ekonomi pada platform digital. Penghasilan yang diperoleh bergantung pada jumlah audiens yang menyaksikan video serta saweran yang diberikan selama siaran langsung. Ketergantungan ini menciptakan vulnerabilitas ekonomi, di mana pendapatan dapat berfluktuasi secara signifikan tergantung pada algoritma media sosial dan respons audiens. Selain itu, fenomena ini juga memperlihatkan dinamika ekonomi digital yang semakin kompleks di era globalisasi.

3. Konstruksi Wacana di Media Sosial

Analisis terhadap komentar audiens menunjukkan adanya pembentukan wacana yang beragam terkait fenomena *Joget Sador*. Wacana ini mencerminkan polarisasi persepsi publik yang terbagi antara apresiasi positif dan kritik negatif. Komentar audiens yang dianalisis mengungkapkan dua ideologi utama yang mendasari konstruksi wacana tersebut:

a. **Ideologi Positif**

Bagi sebagian audiens, fenomena *Joget Sador* dianggap sebagai contoh positif dari bagaimana teknologi digital dapat membuka peluang ekonomi dan ruang ekspresi bagi masyarakat desa. Media sosial dipandang sebagai ruang inklusif yang memungkinkan siapa saja, tanpa memandang latar belakang sosial atau ekonomi, untuk berpartisipasi dan meraih kesuksesan. Wacana ini mencerminkan optimisme terhadap potensi ekonomi digital yang mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat melalui kreativitas dan inovasi.

b. **Ideologi Negatif**

Sebaliknya, sebagian audiens mengkritik aktivitas ini sebagai bentuk eksploitasi diri demi uang. Joget yang dilakukan dianggap sebagai tindakan tidak produktif dan bertentangan dengan nilai kerja konvensional yang mengutamakan usaha fisik atau intelektual. Kritik ini mencerminkan ketegangan nilai antara modernitas dan tradisi, di

mana cara-cara baru mencari penghasilan melalui media digital belum sepenuhnya diterima oleh masyarakat. Selain itu, aktivitas ini juga dipandang sebagai indikasi dari komodifikasi budaya lokal, di mana nilai budaya dijadikan alat untuk meraih keuntungan ekonomi.

Konstruksi wacana di media sosial ini menunjukkan bahwa fenomena *Joget Sador* tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga ruang perdebatan publik yang melibatkan nilai-nilai sosial, ekonomi, dan budaya. Polarisasi ini menggambarkan kompleksitas penerimaan masyarakat terhadap transformasi yang dibawa oleh teknologi digital.

4. Dampak Sosial-Ekonomi terhadap Masyarakat

Temuan penelitian menunjukkan bahwa viralitas video *Joget Sador* memiliki dampak signifikan terhadap kehidupan sosial dan ekonomi masyarakat lokal. Di satu sisi, fenomena ini membuka peluang ekonomi baru yang mampu meningkatkan kesejahteraan masyarakat desa. Pendapatan dari saweran atau *gift* membantu warga dalam memenuhi kebutuhan ekonomi sehari-hari. Selain itu, fenomena ini juga memperkuat solidaritas sosial dan memperluas pengakuan terhadap identitas budaya lokal.

Namun, di sisi lain, fenomena ini juga menimbulkan tantangan, seperti ketergantungan pada teknologi digital dan vulnerabilitas ekonomi yang berpotensi merugikan masyarakat dalam jangka panjang (Darumaya et al., 2023). Selain itu, stigma negatif dari sebagian audiens menambah tekanan sosial terhadap pelaku kegiatan tersebut. Dengan demikian, fenomena *Joget Sador* memperlihatkan dinamika yang kompleks antara peluang ekonomi, transformasi sosial, dan perdebatan nilai di era digital.

5. Dinamika Peluang dan Tantangan di Era Digital

Fenomena *Joget Sador* mencerminkan dinamika yang kompleks antara peluang ekonomi, solidaritas sosial, dan tantangan yang muncul akibat perkembangan teknologi digital. Di satu sisi, teknologi memberikan peluang baru yang memungkinkan masyarakat desa untuk meningkatkan kesejahteraan ekonomi dan mendapatkan pengakuan budaya. Namun, di sisi lain, ketergantungan terhadap platform digital dan stigma sosial yang muncul menjadi tantangan yang perlu diatasi.

Dalam konteks ini, penting bagi masyarakat untuk mengembangkan literasi digital agar dapat memaksimalkan manfaat dari teknologi tanpa mengabaikan risiko yang menyertainya. Pemerintah dan pihak terkait juga diharapkan dapat memberikan pendampingan dalam pemanfaatan teknologi digital secara produktif dan berkelanjutan, sehingga fenomena seperti *Joget Sadbor* dapat memberikan dampak positif yang lebih luas.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa video viral *Joget Sadbor* merepresentasikan adaptasi budaya lokal terhadap teknologi digital dalam dua dimensi utama: sosial dan ekonomi. Dari segi sosial, aktivitas ini menciptakan ruang kebersamaan, pengakuan identitas, sekaligus memicu perdebatan terkait makna kerja dan hiburan. Sementara itu, dari segi ekonomi, *Joget Sadbor* menunjukkan potensi besar media sosial sebagai sumber pendapatan alternatif bagi masyarakat desa. Konstruksi wacana yang muncul di media sosial mencerminkan adanya polarisasi ideologi antara apresiasi terhadap kreativitas dan kritik terhadap eksploitasi diri. Fenomena ini memberikan pelajaran penting tentang peran media sosial dalam membentuk realitas sosial dan ekonomi, khususnya bagi komunitas lokal yang mencoba bertahan hidup di tengah arus digitalisasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Andi, S. (2013). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pembangunan Sektor Pertanian dan Implikasinya terhadap Kesejahteraan Petani di Provinsi Lampung . Oleh : Andi Surya (Alumni Doktor Ilmu Ekonomi Universitas Borobudur). *Journal Economy*, 1(1), 87–141.
- Aziz, A. (2024). Pelatihan Analisis Wacana Kritis Model Norman Fairclough di Lembaga Kajian Dialektika. *Pengabdian: The National Online Journal of Community Service on Linguistics, Language Teaching, Literature and Culture*, 1(1), 7–11.
- Darumaya, B. A., Maarif, S., Toruan, T., & Swastanto, Y. (2023). Pemikiran Potensial Ancaman Perang Siber di Indonesia: Suatu Kajian Strategi Pertahanan. *Jurnal Keamanan Nasional*, IX(2), 299–324.
- Farisal, U., Widiyanarti, T., Sianturi, M. K., Ningrum, A. J., & Fatimah, Y. (2024). Menghubungkan Dunia : Peran Media Digital dalam Mengatasi Kesenjangan Budaya. *Indonesian Culture and Religion Issues*, 4, 1–10.

Herdayani, S., Barkah, C. S., Auliana, L., & Sukoco, I. (2022). Peranan Media Sosial Dalam Mengembangkan Suatu Bisnis: Literature Review. *Jurnal Administrasi Bisnis [JAB]*, 18(2), 103–121.

Putra, Y. D., & Junita, D. (2024). Realitas Keterlibatan Gen Z dalam Media Sosial Tiktok Perspektif Sosiokultural. *INTERCODE – Jurnal Ilmu Komunikasi*, 04(01), 33–55.