Jurnal Vokatif:
Pendidikan Bahasa, Kebahasaan dan Sastra

ISSN 3046-5931
Vol. 3, No. 3. 2026

Terakreditasi S4 sinta

KEPATUHAN ESTETIS: KERANGKA KONSEPTUAL UNTUK MEMBACA PENYERAGAMAN RUPA KONTEN KREATOR DIGITAL DI INDONESIA

Andry Priyadharmadi Purnama[1], Nurul Fadhillah S[2],Fitriansal[3]
[123]Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

[1]andrypurnama@unm.ac.id; [2]nurul.fadhillah@unm.ac.id; [3]fitriansal@unm.ac.id

ABSTRAK

Konten yang beredar di lini masa Indonesia hari ini terlihat makin mirip satu sama lain. Sudut pengambilan gambar, penempatan wajah, gaya teks di layar, sampai pilihan warna bergerak menuju satu himpunan konvensi yang sempit. Artikel ini menawarkan kerangka konseptual untuk membaca gejala tersebut dengan istilah kepatuhan estetis, yakni proses ketika kreator menyesuaikan keputusan rupa mereka dengan dugaan tentang apa yang akan diangkat sistem rekomendasi platform. Kajian disusun sebagai studi kepustakaan konseptual yang mempertemukan teori kekuasaan disipliner Foucault, konsep habitus dan modal budaya Bourdieu, serta literatur kajian platform tentang visibilitas algoritmik, terutama Bucher, Cotter, Bishop, dan Abidin. Dimensi rupa dibaca lewat metafungsi komposisional Kress dan van Leeuwen. Kerangka yang diusulkan menempatkan kepatuhan estetis pada tiga ciri, yaitu antisipatif karena kreator merespons aturan yang tidak pernah diumumkan, kolektif karena pengetahuan tentang aturan itu beredar sebagai desas-desus antarkreator, dan tidak setara karena harganya tidak sama bagi semua orang. Konsep ini kemudian dibedakan dari tren, konvensi genre, mimesis teknologis, dan sensor diri, lalu diturunkan menjadi indikator rupa pada tiga lapis, yaitu bingkai dan penempatan, wajah dan tubuh, serta teks di layar. Kelompok yang selama ini berada di pinggiran representasi membayar harga paling mahal, sebab menyesuaikan diri dengan konvensi dominan berarti menanggalkan penanda yang justru membedakan mereka. Bagian akhir membahas ruang siasat kreator, implikasinya bagi pendidikan desain komunikasi visual, dan lima proposisi untuk pengujian empiris. Kerangka ini ditawarkan sebagai alat baca, bukan sebagai temuan empiris.

Kata Kunci: *Kepatuhan Estetis, Visibilitas Algoritmik, Kajian Platform, Representasi, Komunikasi Visual*

ABSTRACT

Content circulating on Indonesian social media feeds increasingly looks alike. Camera angles, facial placement, on-screen text styles, and colour choices are converging toward a narrow set of conventions. This article offers a conceptual framework for reading that phenomenon under the term aesthetic compliance, referring to the process by which creators adjust their visual decisions according to assumptions about what platform recommendation systems will amplify. The study is arranged as a conceptual literature study bringing together Foucault's theory of disciplinary power, Bourdieu's concepts of habitus and cultural capital, and platform studies literature on algorithmic visibility, particularly Bucher, Cotter, Bishop, and Abidin. The visual dimension is read through Kress and van Leeuwen's compositional metafunction. The proposed framework identifies three characteristics of aesthetic compliance: it is anticipatory, since creators respond to rules that are never announced; it is collective, since knowledge of those rules circulates as gossip among creators; and it is unequal, since its costs are not borne evenly. The concept is then distinguished from trends, genre conventions, technological mimesis, and self-censorship, and translated into observable visual indicators across three layers, namely frame and placement, face and body, and on-screen text. Groups long positioned at the margins of representation pay the highest price, as conforming to dominant visual conventions requires shedding the very markers that distinguish them. The final sections discuss creators' room for tactics, implications for visual communication design education, and five propositions for empirical testing. This framework is offered as a reading tool rather than an empirical finding.

Keywords: *Aesthetic Compliance, Algorithmic Visibility, Platform Studies, Representation, Visual Communication*

PENDAHULUAN

Fenomena monotonitas dalam konsumsi media digital dapat dengan mudah diamati hanya dengan menjelajahi aplikasi video pendek selama beberapa menit. Kejenuhan yang muncul dari pengalaman tersebut rupanya bukan bersumber dari substansi konten, melainkan pada standardisasi format visual dan naratif yang seragam. Secara visual, ruang layar dikomodifikasi melalui pola yang kaku: wajah subjek konsisten ditempatkan pada area sepertiga atas bidang pandang, teks pembuka tebal bermodel *blocking* gelap mendominasi baris awal, dan ritme penyuntingan dipacu secara konstan melalui pergantian visual setiap dua hingga tiga detik. Pendekatan ini diperkuat oleh strategi retorika berupa taktik penahanan informasi (*clickbait*) pada kalimat pembuka, seperti ungkapan "ternyata selama ini kita salah" atau "jangan beli sebelum menonton sampai habis," yang sengaja dirancang untuk memanipulasi retensi penonton. Pola homogenisasi ini melintasi berbagai genre konten tanpa sekat; mulai dari dokumentasi kuliner, tips kecantikan, literasi keuangan pribadi, syiar keagamaan, hingga kampanye komunikasi publik oleh institusi pemerintah. Pada akhirnya, meski menawarkan keberagaman tema, ekosistem digital ini dibungkus oleh keseragaman struktur produksi yang mekanis.

Skala gejala ini di Indonesia tidak kecil. Survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII, 2024) mencatat sekitar 221 juta penduduk sudah terhubung ke internet, kira-kira 79,5 persen dari seluruh populasi. Bagi pelaku usaha kecil, guru, pendakwah, pegawai humas instansi, dan mahasiswa, lini masa sudah menjadi etalase utama tempat mereka memperkenalkan diri dan pekerjaannya. Nasrullah (2015) membaca media sosial sebagai medium sosioteknologis, yaitu ruang yang relasi sosialnya selalu dibentuk oleh rancangan teknis yang mewadahinya. Kalau rancangan teknis itu punya selera, selera tersebut ikut menentukan siapa yang terlihat, dengan wajah seperti apa, dan dengan bahasa yang bagaimana.

Penjelasan umum sering kali menyederhanakan fenomena ini sebagai sebuah tren, namun pendekatan tersebut cenderung reduksionis dan gagal melihat akar persoalan secara utuh. Istilah tren mengasumsikan adanya kebebasan memilih dari para aktor yang secara kebetulan bertemu pada titik selera yang sama. Realitas di dalam platform digital menunjukkan dinamika yang berbeda, di mana terdapat mekanisme seleksi algoritmik tersembunyi yang mengontrol hubungan antara kreator dan audiens. Platform beroperasi dengan preferensi sistemis yang tidak pernah dideklarasikan secara transparan kepada publik. Akibatnya, para kreator terjebak dalam proses spekulasi konstan untuk menebak selera pasar yang didikte oleh sistem, yang kemudian memaksa mereka melakukan adaptasi bentuk secara massal. Upaya penyesuaian yang terstruktur dan mekanis inilah yang menuntut konseptualisasi teoretis lebih lanjut.

Bucher (2012) sebenarnya sudah lama menunjukkan bahwa arsitektur algoritmik bekerja sebagai aparatus disipliner yang mengatur bentuk partisipasi yang dianggap pantas, dan ancaman utamanya bukan sensor melainkan ketidakterlihatan. Cotter (2019) memperlihatkan bagaimana *influencer* memperlakukan visibilitas sebagai permainan yang punya aturan, lalu bermain menurut tafsiran mereka atas aturan itu. Bishop (2019) menemukan bahwa pengetahuan tentang aturan tersebut beredar sebagai semacam desas-desus yang dirawat bersama-sama oleh komunitas kreator. Ketiganya berbicara tentang perilaku dan strategi. Akibatnya pada bentuk teks belum banyak dibicarakan, padahal dalam bagian itulah penyesuaian tersebut paling mudah dilihat, yaitu pada keputusan visual dan kebahasaan yang diambil kreator setiap kali menyusun satu unggahan.

Literatur yang lebih baru memperlihatkan bahwa format video pendek mempercepat gejala ini. Zulli dan Zulli (2022) menunjukkan bahwa TikTok dirancang untuk mengundang peniruan, sehingga meniru format orang lain menjadi cara paling lazim untuk ikut

berpartisipasi. Abidin (2021) dan Kaye dkk. (2022) sama-sama mencatat bahwa kreativitas di platform itu bergantung besar pada halaman rekomendasi serta pada templat, suara latar, dan efek yang disediakan aplikasinya. Di Indonesia, kajian tentang algoritma lebih sering berangkat dari persoalan politik. Lim (2017) membaca bagaimana enklave algoritmik memperkuat sentimen kesukuan dalam politik elektoral. Perhatian semacam itu wajar, tetapi membuat sisi bentuk jarang tersentuh. Kosakata untuk menjelaskan bagaimana algoritma ikut merapikan rupa dan bahasa sebuah teks masih sedikit.

Teks multimodal yang tersaji dalam format video pendek ini mengintegrasikan berbagai moda semiotik, termasuk gambar, tulisan, tuturan, gerak, dan bunyi, yang secara simultan mengonstruksi makna secara terpadu (Kress, 2010). Merujuk pada pemikiran Halliday (1978) mengenai bahasa sebagai semiotika sosial, pilihan leksikal, struktur sintaksis, dan register komunikasi senantiasa diproduksi oleh situasi sosial penutur, sekaligus berkontribusi dalam mengonstruksi realitas sosial tersebut. Konseptualisasi metafungsi ini kemudian ditransformasikan oleh Kress dan van Leeuwen (2006) ke dalam analisis citra visual, di mana elemen-elemen seperti tata letak, ukuran relatif, orientasi tatapan, dan pembingkaian dikategorikan sebagai keputusan diskursif yang sarat makna, alih-alih sekadar preferensi estetika subjektif. Dalam konteks ini, teks yang tertera pada layar beroperasi tepat di titik temu kedua tradisi semiotik tersebut, sebab sebagai representasi bahasa ia terstruktur melalui sintaksis dan register tertentu, sementara sebagai representasi visual ia hadir melalui artikulasi tipografi, skala, kontras, serta komposisi spasial pada layar. Dengan demikian, konstruksi kalimat pembuka yang dibatasi secara rigid, diformulasikan dalam bentuk interogatif, serta disampaikan melalui register informal dengan sisipan kode bahasa Inggris merupakan bentuk keputusan linguistik sekaligus visual yang inheren, di mana manifestasi homogenisasi ini juga teridentifikasi ketika kreator secara sadar mengeliminasi penggunaan bahasa daerah saat berhadapan dengan kamera sebagai bentuk negosiasi identitas demi menyelaraskan diri dengan tuntutan format platform.

Pendekatan semiotika sosial memberikan pisau analisis yang lebih tajam daripada sekadar generalisasi bahwa konten digital saat ini terlihat serupa. Melalui kerangka ini, identifikasi kemiripan dapat diurai secara presisi pada level struktur teks, derajat homogenitasnya, hingga faktor struktural yang mendorong keseragaman tersebut muncul. Implikasi dari homogenisasi format ini pada dasarnya bertumpu pada taruhan kultural yang besar, mengingat Indonesia memiliki ratusan bahasa daerah dan tradisi tutur yang kaya akan variasi tempo, ekspresi sapaan, serta logika penceritaan yang unik. Konvensi platform yang secara rigid menuntut penggunaan kalimat pendek, strategi penahanan informasi di awal tayangan, serta ritme penyuntingan visual yang cepat secara inheren menciptakan bias kultural, di mana format tersebut lebih kompatibel dengan tradisi tutur tertentu dan secara perlahan meminggirkan keunikan tradisi tutur lainnya.

Persoalan homogenisasi format digital ini pada praktiknya telah merembes masuk ke dalam ruang-ruang kelas dan menantang lanskap pendidikan modern. Menanggapi pergeseran realitas media ini, The New London Group (1996) jauh-jauh hari telah mengusulkan pentingnya pedagogi multiliterasi, sebuah pendekatan pendidikan literasi yang memperluas kompetensi konvensional dalam membaca dan menulis teks cetak menjadi kemampuan analitis dalam mendekodifikasi sekaligus merancang makna lintas moda. Realitas empiris hari ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa dan mahasiswa justru mengenali konstruksi kalimat pembuka konten, dinamika teks di layar, serta tata ruang bidang vertikal melalui interaksi harian mereka dengan lini masa media sosial, jauh sebelum mereka mempelajarinya di dalam ruang kelas formal. Internalisasi konvensi digital yang terjadi secara masif dan berulang ini lama-kelamaan mengalami proses naturalisasi sehingga dianggap sebagai sesuatu yang wajar, organik, dan universal, padahal seluruh struktur estetika tersebut secara

artifisial dibentuk oleh spekulasi para kreator terhadap selera mesin algoritma. Oleh karena itu, pendidikan bahasa dan pendidikan desain mengemban urgensi mendesak yang sama, yakni melakukan intervensi pedagogis untuk menyingkap serta membuat konvensi tersembunyi tersebut terlihat secara kritis sebelum struktur baku ini diwariskan dan diterima begitu saja tanpa penyaringan oleh generasi mendatang.

Berangkat dari urgensi teoretis dan praktis tersebut, terdapat tiga pertanyaan mendasar yang menuntun jalannya kajian ini. Pertama, bagaimana bentuk kekuasaan dan kontrol struktural yang bekerja di dalam platform digital berbeda secara epistemologis dari bentuk kekuasaan media konvensional yang selama ini mendominasi diskursus kajian media di Indonesia. Kedua, karakteristik mendasar apa yang membedakan fenomena penyesuaian bentuk atau *format adaptation* yang kaku di platform digital ini dari gejala kultural yang sekilas tampak serupa, seperti dinamika tren musiman, konvensi genre, ataupun tindakan peniruan biasa. Ketiga, pada lapisan struktural mana saja gejala penyeragaman tersebut dapat diamati secara empiris, termasuk di dalamnya analisis terhadap lapisan kebahasaan pada teks yang tertera di layar, serta siapakah aktor atau kelompok budaya yang harus menanggung konsekuensi serta harga sosial-kultural paling mahal dari proses penyeragaman massal ini.

Demi menjawab rangkaian pertanyaan tersebut, artikel ini menawarkan sebuah kebaruan konseptual melalui istilah kepatuhan estetis atau *aesthetic compliance* untuk menamai sekaligus memetakan proses penyesuaian yang terikat pada aturan platform tersebut. Konsep ini kemudian disusun menjadi sebuah kerangka teoritis integratif yang dapat diaplikasikan oleh para peneliti di bidang kajian media, linguistik, maupun desain komunikasi visual. Fokus utama dari kerangka konseptual ini bertumpu pada analisis keputusan rupa, namun dimensi rupa yang dimaksud di sini diposisikan dalam pemaknaan yang luas yang mencakup teks di layar sebagai lokus utama tempat bahasa berwujud dan bermanifestasi sebagai bentuk visual yang konkret. Dalam konteks ini, lanskap sosial Indonesia hadir sebagai latar belakang penelitian yang sangat relevan; bukan karena gejala penyeragaman format ini bersifat eksklusif hanya terjadi di Indonesia, melainkan karena skala konsumsi digitalnya yang masif serta karakteristik orisinalitasnya yang multikultural. Kekayaan berupa keragaman bahasa daerah dan pluralitas tradisi tutur di Indonesia menjadikan dampak dari penyeragaman bentuk ini memiliki taruhan eksistensial yang sangat besar terhadap kelestarian budaya lokal. Sebagai catatan metodologis, perlu ditegaskan sejak awal bahwa tulisan ini merupakan sebuah kajian konseptual murni yang bertujuan memformulasikan pisau analisis baru, sehingga artikel ini tidak melaporkan data temuan lapangan kuantitatif ataupun mengklaim mengukur variabel tertentu secara statistik.

METODE

Penelitian ini dirancang secara terstruktur sebagai sebuah kajian konseptual yang sepenuhnya berbasis pada studi kepustakaan. Pendekatan metodologis semacam ini merupakan praktik yang lazim dan sah dalam ranah kajian media serta studi budaya, terutama ketika orientasi utama penulisan berfokus pada konstruksi alat analisis teoretis, alih-alih untuk menguji hipotesis statistik atau melaporkan data empiris mentah. Merujuk pada pandangan Ida (2014), kerja konseptual diposisikan sebagai fase fundamental yang mendahului sekaligus menuntun kerja-kerja empiris pada masa mendatang. Landasan berpikirnya adalah tanpa adanya perumusan konsep yang rigid dan jelas, data lapangan yang dikumpulkan kelak hanya akan menumpuk sebagai serangkaian fragmen peristiwa yang sulit dimaknai secara ilmiah.

Dalam memetakan tipologi penulisan ilmiah, Jaakkola (2020) mengklasifikasikan empat rancangan artikel konseptual yang meliputi sintesis teori, adaptasi teori, tipologi, dan model. Karakteristik artikel ini secara spesifik mengadopsi rancangan sintesis teori karena

berupaya mengintegrasikan beberapa tradisi keilmuan yang semula berjalan secara parsial ke dalam sebuah payung konseptual baru yang utuh. Meskipun demikian, elemen tipologi tetap diinkorporasikan ke dalam struktur pembahasan ketika konsep payung tersebut diturunkan menjadi indikator ciri dan lapisan struktural yang dapat diobservasi secara konkret. Oleh sebab itu, tolok ukur validitas dan keberhasilan dari kajian ini tidak diukur dari aspek keterwakilan data statistik, melainkan bertumpu pada tingkat ketajaman konseptual, kejelasan batasan operasionalnya, serta signifikansi kegunaannya dalam memandu agenda penelitian lanjutan.

Rangkaian argumen teoretis dalam kajian ini dibangun dengan mengestraksi materi dari tiga klaster literatur utama. Klaster pertama berfokus pada teori kekuasaan dan praktik sosial, dengan bersandar pada pemikiran Foucault (1977) mengenai mekanisme disiplin tubuh yang beroperasi melalui pengawasan yang terinternalisasi, serta pemikiran Bourdieu (1984) mengenai konsep habitus dan akumulasi modal budaya. Klaster kedua mengeksplorasi kajian platform digital, yang mencakup kontribusi pemikiran dari Bucher (2012, 2017), Gillespie (2014), Nieborg dan Poell (2018), van Dijck dkk. (2018), Poell dkk. (2019), Cotter (2019), Bishop (2019), Abidin (2016), serta Duffy (2017). Sementara itu, klaster ketiga mengadopsi kerangka pembacaan visual dan rupa, terutama dengan merujuk pada formulasi Kress dan van Leeuwen (2006), van Leeuwen (2005), serta konsep estetika digital dari Manovich (2017). Di antara ketiga poros teoretis tersebut, pemikiran Stuart Hall (1980, 1997) diintegrasikan sebagai jembatan epistemologis, mengingat teori representasi yang digagasnya memungkinkan artikulasi relasi kekuasaan dan dinamika bentuk visual didiskusikan secara simultan dalam satu ruang analisis.

Proses seleksi terhadap literatur-literatur tersebut didasarkan pada dua pertimbangan strategis. Pertimbangan pertama berkaitan dengan otoritas keilmuan teks-teks tersebut sebagai rujukan utama yang memiliki sitasi tinggi di bidangnya masing-masing, sehingga kerangka yang dipinjam merupakan pilar teoretis arus utama dan bukan tafsir marginal. Pertimbangan kedua didasarkan pada fleksibilitas literatur tersebut untuk dipertemukan dan dikontekstualisasikan dengan dimensi rupa visual. Dalam hal ini, korpus kajian platform yang selama ini cenderung abai terhadap aspek bentuk visual tetap diinkorporasikan, namun kontribusinya dibatasi secara spesifik untuk membedah mekanisme kerja sistemik platform digital saja. Kontribusi mendasar dari masing-masing klaster literatur terhadap penyusunan kerangka konseptual baru ini dirangkum secara ringkas dalam Tabel 1.

Tabel 1. Klaster Literatur dan Sumbangannya terhadap Kerangka Kepatuhan Estetis

Tumpukan literatur	Rujukan utama	Konsep yang dipinjam	Fungsi dalam kerangka
Teori kekuasaan dan praktik sosial	Foucault (1977); Bourdieu (1984)	Disiplin terinternalisasi; habitus; modal budaya	Menjelaskan mengapa penyesuaian berlangsung tanpa perintah dan lama-kelamaan terasa wajar
Kajian platform	Bucher (2012, 2017); Gillespie (2014); Nieborg dan Poell (2018); Cotter (2019); Bishop (2019); Abidin (2016); Duffy (2017)	Ancaman ketidakterlihatan; imajinasi algoritmik; desas-desus algoritmik; kerja visibilitas	Menjelaskan mekanisme seleksi dan cara kreator menafsirkannya
Pembacaan rupa	Kress dan van Leeuwen (2006); van Leeuwen (2005); Manovich (2017)	Metafungsi komposisional; sumber daya semiotik; standardisasi visual	Menyediakan kosakata untuk menunjuk apa yang menyeragam dan seberapa jauh
Jembatan representasi	Hall (1980, 1997)	Representasi dari dalam dan dari luar; posisi pembacaan	Menjelaskan mengapa harga penyesuaian tidak sama bagi semua kelompok

Prosedur analisis dalam kajian ini operasionalisasikan melalui tiga tahapan sistematis. Tahap pertama diawali dengan pembacaan komparatif terhadap konsep-konsep kunci dari ketiga klaster literatur guna mengidentifikasi titik singgung teoritis serta elemen-elemen yang saling melengkapi. Tahap kedua berfokus pada penyusunan rumusan kepatuhan estetis secara rigid dengan cara menetapkan demarkasi konseptual yang jelas, yaitu menentukan secara tegas dimensi apa saja yang termasuk dan yang dieksklusi dari cakupan konsep tersebut. Tahap ketiga melibatkan pengujian logis atas kerangka yang telah dibangun terhadap fenomena empiris yang jamak ditemui di lini masa, di mana gejala-gejala tersebut diposisikan murni sebagai ilustrasi kontekstual dan bukan sebagai bukti ilmiah yang final. Dengan prosedur tersebut, batasan kajian ini menjadi sangat jelas, di mana output yang dihasilkan berbentuk rangkaian proposisi teoritis yang masih memerlukan pengujian empiris lebih lanjut, sehingga para peneliti yang berniat mereplikasinya di masa depan harus memperlakukan kerangka ini sesuai kodrat konseptualnya.

Seluruh ilustrasi yang dihadirkan dalam ruang pembahasan diekstraksi dari pola penyeragaman format visual yang mudah dijumpai pada lini masa media sosial di Indonesia, seperti pemodelan konten kuliner, kecantikan, syiar keagamaan, hingga promosi pelaku usaha mikro, kecil, dan menengah. Ilustrasi-ilustrasi tersebut sengaja disajikan secara anonim tanpa merujuk pada akun spesifik tertentu. Keputusan ini diambil karena tindakan menunjuk entitas atau akun digital tertentu secara acak tanpa melalui prosedur penarikan sampel yang valid secara metodologis justru akan memicu bias, serta memberikan impresi artifisial seolah-olah kajian ini memiliki bukti empiris konklusif yang pada dasarnya memang berada di luar ranah dan kapasitas penelitian ini.

HASIL

Sensor ke Seleksi: Bentuk Kekuasaan yang Berbeda

Kajian media di Indonesia secara historis terbiasa mengartikulasikan konsep kekuasaan atas media dalam wujud pelarangan dan penyensoran regulatif. Dikotomi analisis yang terbangun cenderung berkutat pada apa yang diizinkan untuk tayang dan apa yang dilarang, atau media mana yang dibredel dan mana yang dibiarkan beroperasi. Kerangka epistemologis ini secara inheren terbentuk dari pengalaman empiris panjang masa lalu dengan negara sebagai aktor pengendali tunggal. Meskipun pendekatan konvensional tersebut masih memiliki relevansi guna membedah sebagian persoalan sensoristik hari ini, instrumen teoretis ini tidak lagi memadai untuk menjelaskan kompleksitas tata kelola kekuasaan yang beroperasi di dalam ekosistem platform digital.

Pada ranah platform digital, karakteristik kekuasaan tidak lagi bekerja melalui mekanisme pelarangan yang represif karena hampir seluruh pengguna memiliki kebebasan untuk mengunggah konten apa saja. Intervensi sistemik yang terjadi sebenarnya bukan terletak pada pengaturan hak untuk berbicara, melainkan pada distribusi peluang untuk didengar oleh publik. Merujuk pada pemikiran Gillespie (2014), algoritma beroperasi sebagai penentu relevansi yang bertugas sebagai mesin penyeleksi untuk memutuskan konten apa yang pantas muncul di hadapan audiens tertentu. Konseptualisasi kekuasaan semacam ini dipertegas oleh Bucher (2012) yang menyatakan bahwa kontrol platform bekerja melalui ancaman ketidakterlihatan (*threat of invisibility*). Ancaman eksistensial ini dinilai jauh lebih efektif daripada pelarangan konvensional karena tidak memicu resistensi terbuka dari para aktor media. Ketika seorang kreator dilarang, ia secara sadar mengetahui bahwa dirinya sedang ditekan oleh otoritas. Sebaliknya, ketika konten seorang kreator tenggelam dan tidak muncul di lini masa, ia hanya akan berasumsi secara personal bahwa kualitas kontennya yang kurang menarik.

Perspektif Foucault (1977) mengenai kekuasaan disipliner menyediakan aparatus teoritis yang sangat presisi untuk membedah kondisi tersebut. Foucault berargumen bahwa mekanisme disiplin bekerja paling efisien ketika sang pengawas tidak perlu hadir secara fisik, sebab subjek yang diawasi telah menginternalisasi pengawasan tersebut dan mengawasi dirinya sendiri. Para kreator digital hari ini berada tepat pada posisi subjek bentukan tersebut. Tidak ada institusi editor formal yang memerintahkan mereka secara rigid untuk menggunakan sudut pengambilan gambar tertentu, melainkan para kreator melakukannya secara sukarela atas dasar spekulasi mendalam mengenai preferensi sistem algoritma. Proses penundukan diri ini diidentifikasi oleh Nieborg dan Poell (2018) sebagai bagian integral dari platformisasi produksi budaya, sebuah kondisi ketika logika platform meresap kuat ke dalam etos kerja produsen konten hingga memengaruhi keputusan teknis yang paling mikro. Logika sistemik tersebut, sebagaimana ditegaskan oleh van Dijck dkk. (2018), tidak lagi mandek pada ranah komersial semata, melainkan telah merembes dan mengolonisasi sektor publik, institusi pendidikan, hingga institusi keagamaan.

Demarkasi antara kedua bentuk kekuasaan ini perlu dirinci secara metodologis karena berimplikasi langsung pada pemilihan alat analisis yang digunakan oleh peneliti. Ketika kekuasaan beroperasi melalui instrumen pelarangan, fokus peneliti adalah melacak teks yang dihilangkan serta mengidentifikasi aktor yang melarang. Namun, ketika kekuasaan bekerja melalui mekanisme seleksi algoritmik, tidak ada satu pun teks yang hilang dari pangkalan data karena semuanya tetap tersimpan dalam peladen platform. Aspek yang dimanipulasi secara radikal adalah probabilitas dan peluang setiap teks untuk ditemui oleh pengguna. Menanggapi situasi ini, Petre dkk. (2019) mengonseptualisasikan sikap platform tersebut sebagai bentuk paternalisme algoritmik. Platform memiliki otoritas absolut untuk menghukum kreator yang dianggap mencurangi sistem, namun di sisi lain tidak pernah memberikan transparansi publik mengenai apa yang dimaksud dengan aturan main yang jujur. Akibatnya, garis batas yang memisahkan antara siasat kreatif yang sah dan tindakan kecurangan ditentukan secara sepihak oleh platform. Kontras struktural dari kedua model kekuasaan media ini dirangkum secara komparatif dalam Tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Kekuasaan Berbasis Sensor dan Kekuasaan Berbasis Seleksi Algoritmik

Aspek	Sensor	Seleksi algoritmik
Pertanyaan pokok	Boleh tayang atau tidak	Seberapa besar peluang untuk ditemui
Pelaku yang tampak	Negara, lembaga sensor, redaksi	Tidak ada pelaku tunggal yang tampak; keputusan tersebar dalam sistem rekomendasi
Bentuk sanksi	Pelarangan, pembredelan, penghapusan	Jangkauan rendah, tidak muncul di beranda, penurunan peringkat
Kejelasan aturan	Aturan tertulis dan dapat digugat	Aturan tidak diumumkan, ditebak dari pengalaman
Pengalaman pihak yang terkena	Merasa ditekan; ada pihak yang bisa dilawan	Merasa kontennya kurang bagus; tekanan dibaca sebagai kegagalan pribadi
Respons yang lazim	Perlawanan atau sensor diri yang disadari	Penyesuaian bentuk, yaitu kepatuhan estetis
Konsep pembacaan	Larangan dan represi	Disiplin, visibilitas, imajinasi algoritmik (Foucault, 1977; Bucher, 2012, 2017)

Baris tentang pengalaman pihak yang terkena adalah yang paling penting bagi kajian ini. Dalam rezim seleksi, penyesuaian tidak terasa sebagai tunduk. Ia terasa sebagai belajar. Kreator yang mengubah cara membuka videonya setelah jangkauannya anjlok tidak merasa

sedang disensor; ia merasa sedang memperbaiki keterampilan. Di titik itu disiplin bekerja paling rapi, karena yang didisiplinkan justru berterima kasih atas pelajarannya.

Kepatuhan Estetis dan Tiga Ciri

Kepatuhan estetis diartikulasikan dalam kajian ini sebagai suatu bentuk penyesuaian keputusan rupa yang dioperasikan oleh produsen konten berdasarkan spekulasi mendalam mengenai preferensi sistem rekomendasi, yang berlangsung tanpa adanya instruksi eksplisit dan secara konsisten menstimulasi penyempitan ragam bentuk visual. Artikulasi konsep ini secara sengaja memberikan penekanan pada aspek dugaan atau spekulasi karena kenyataan empiris menunjukkan bahwa tidak ada satu pun kreator yang memiliki akses transparansi penuh untuk mengetahui cara kerja sistem algoritmik tersebut secara presisi.

Dalam menjaga rigiditas teoritisnya, terdapat dua elemen fundamental dalam rumusan tersebut yang harus dipertahankan secara ketat. Elemen pertama berkaitan dengan lokus objeknya, yakni berfokus pada wilayah keputusan rupa. Kepatuhan estetis tidak mengkaji aspek pemilihan topik konten, manajemen jadwal pengunggahan, ataupun optimalisasi tagar, meskipun ketiga variabel tersebut juga kerap diadaptasikan berdasarkan dugaan terhadap algoritma. Fokus analisis ini secara eksklusif diarahkan pada dimensi bentuk visual, seperti bagaimana tata kelola bidang spasial disusun, penempatan posisi subjek atau wajah diatur, tipografi huruf dipilih, dan ritme pemotongan gambar dieksekusi. Elemen kedua berhubungan dengan orientasi arah penyesuaiannya. Tindakan adaptasi yang justru memperluas dan memperkaya diversifikasi ragam rupa dieksklusi dari cakupan konsep ini, sekalipun fenomena tersebut juga dipicu oleh stimulasi platform digital. Ruang lingkup yang didefinisikan di sini secara spesifik membatasi diri pada bentuk penyesuaian yang bersifat reduktif dan menyempitkan variasi estetika.

Karakteristik pertama dari fenomena ini adalah sifatnya yang antisipatif. Para kreator beroperasi dengan merespons serangkaian aturan informal yang belum pernah dideklarasikan secara tertulis oleh platform, di mana respons tersebut dikonstruksi melalui akumulasi pengalaman pribadi, metode uji coba (*trial and error*), serta pembacaan kritis atas formula keberhasilan konten milik aktor lain. Merujuk pada pemikiran Bucher (2017), hasil dari proses perabaan intuitif ini dikategorikan sebagai imajinasi algoritmik (*algorithmic imagination*), yaitu sebuah representasi mental yang dibangun oleh pengguna mengenai cara kerja mesin yang meskipun berpotensi bias atau keliru secara faktual, tetap memiliki daya determinasi yang nyata dalam membentuk perilaku produksi mereka. Oleh karena itu, konsep kepatuhan estetis tidak mensyaratkan validitas empiris apakah sistem algoritma secara objektif menyukai penempatan wajah pada area sepertiga atas layar; kondisi ini cukup bekerja ketika kreator meyakini validitas dugaan tersebut sebagai sebuah kebenaran operasional.

Karakteristik kedua bermakna kolektif. Penyelidikan oleh Bishop (2019) mengindikasikan bahwa pengetahuan spekulatif mengenai regulasi algoritmik ini tidak bergerak secara individual, melainkan disebarluaskan sebagai desas-desus kolektif yang dirawat secara intensif oleh komunitas kreator melalui forum digital, kelas pelatihan berbayar, hingga interaksi diskursif sehari-hari. Dalam konteks Indonesia, saluran diseminasi ini mengalami multiplikasi yang masif melalui kehadiran lokakarya pembuatan konten, akun-akun edukasi yang mengurasi formula viralitas, hingga jaringan kelompok komunikasi antarpelaku usaha kecil. Dampaknya, proses sinkronisasi rupa visual ini terakselerasi jauh lebih cepat dibandingkan jika setiap kreator harus merumuskan formulasinya secara mandiri. Menggunakan perspektif Bourdieu (1984), habitus didefinisikan sebagai skema persepsi, apresiasi, dan tindakan yang terinternalisasi sedemikian mendalam ke dalam struktur kesadaran subjek sehingga tidak lagi dihayati sebagai sebuah pilihan sadar. Konvensi rupa

platform saat ini tengah mengeras menjadi habitus baru, di mana indikator paling artikulatif dari kondisi ini terdeteksi ketika para kreator mengalami kesulitan epistemologis untuk menjelaskan alasan rasional di balik komposisi visual mereka, selain memberikan simplifikasi jawaban bahwa format tersebut merupakan standardisasi bentuk yang semestinya.

Karakteristik ketiga, yang sekaligus menjadi dimensi kritis yang paling sering diabaikan dalam kajian media konvensional, adalah adanya ketidaksetaraan struktural. Upaya penyelarasan diri dengan konvensi dominan platform menuntut konsekuensi berupa ongkos modal yang asimetris bagi setiap aktor. Duffy (2017) memperlihatkan bahwa aktivitas produksi konten menuntut investasi waktu dan kapital sumber daya yang sangat besar tanpa adanya jaminan kompensasi finansial di awal (*aspirational labor*). Sementara itu, Abidin (2016) mengonseptualisasikan kerja pengelolaan penampakan diri (*visibility labor*) sebagai bentuk komodifikasi kerja spesifik yang menuntut kualifikasi keterampilan, ketersediaan perangkat teknologi yang memadai, hingga kesediaan untuk mengartikulasikan representasi tubuh dengan standardisasi visual tertentu. Bagi kelompok kreator yang memiliki privilese modal budaya dan ekonomi, ongkos tersebut relatif terjangkau, sedangkan bagi kelompok marginal, tuntutan tersebut sering kali membentur batas-batas identitas dan prinsip kultural yang tidak dapat dinegosiasikan.

Ketiga karakteristik tersebut beroperasi dalam hubungan yang saling mengunci secara sistemik. Spekulasi yang bersifat antisipatif tidak akan mampu memicu penyeragaman visual berskala masif jika hanya mendekam dalam ruang kognitif satu individu; konsep ini baru menampakkan daya hegemoninya ketika bertransformasi menjadi kesadaran kolektif yang terdistribusi. Distribusi kolektif tersebut pada gilirannya tidak pernah bersifat netral secara ideologis karena secara inheren menggemakan satu potret citra tunggal mengenai definisi konten yang sukses, sebuah citra baku yang secara struktural lebih dekat dan menguntungkan kelompok kreator tertentu serta secara perlahan meminggirkan keberadaan aktor di luar lingkaran dominan tersebut. Rincian operasional mengenai ketiga karakteristik ini beserta indikator gejala empirisnya di lapangan disajikan secara komparatif dalam Tabel 3.

Tabel 3. Dimensi Konseptual Kepatuhan Estetis dan Manifestasi Empiris

Ciri	Mekanisme	Landasan konseptual	Gejala yang dapat diamati
Antisipatif	Kreator menyesuaikan bentuk berdasarkan dugaan tentang preferensi sistem, bukan berdasarkan aturan tertulis	Imajinasi algoritmik (Bucher, 2017); disiplin terinternalisasi (Foucault, 1977)	Perubahan format setelah jangkauan turun; penjelasan kreator yang memakai ungkapan seperti "katanya algoritma suka..."
Kolektif	Dugaan beredar dan diperkuat lewat komunitas, kelas, dan akun berbagi kiat	Desas-desus algoritmik (Bishop, 2019); habitus (Bourdieu, 1984)	Kemiripan format lintas kategori konten; materi pelatihan yang mengajarkan templat rupa yang sama
Tidak setara	Harga penyesuaian berbeda menurut jarak kreator dari konvensi dominan	Kerja visibilitas (Abidin, 2016); kerja aspirasional (Duffy, 2017); representasi (Hall, 1997)	Penanda lokal, bahasa daerah, atau tubuh nonnormatif yang berkurang atau hilang setelah kreator mulai mengejar jangkauan

Batas Konseptual: Apa yang Bukan Kepatuhan Estetis?

Konsep teoretis yang dirumuskan terlalu luas secara inheren akan kehilangan signifikansi kegunaannya sebagai pisau analisis. Jika setiap manifestasi kemiripan visual di media sosial secara simplistis dikategorikan sebagai kepatuhan estetis, istilah ini hanya akan berfungsi sebagai substitusi kosmetik untuk menggantikan kata tren dengan diksi yang

terdengar lebih teoretis. Oleh karena itu, batasan operasional yang tegas perlu ditarik untuk membedakan kepatuhan estetis dari empat gejala kultural lain yang sekilas memiliki kemiripan struktur.

Gejala pertama yang perlu didekonstruksi adalah tren estetis. Fenomena tren visual telah eksis jauh sebelum artikulasi platform digital lahir, di mana pergerakannya distimulasi oleh mekanisme imitasi horizontal antarindividu yang saling mengamati. Perbedaan mendasar di antara keduanya terletak pada keberadaan aktor perantara (*intermediary*). Dalam dinamika tren konvensional, subjek melakukan peniruan karena didorong oleh preferensi afektif berupa rasa suka atau keinginan identifikatif untuk tampak selaras dengan kelompok yang ditiru. Sebaliknya, dalam kepatuhan estetis, aktor melakukan penyesuaian bentuk visual karena berspekulasi terhadap keberadaan pihak ketiga selaku penilai eksternal, yaitu sistem rekomendasi algoritmik yang memegang otoritas untuk memberikan atau menahan visibilitas konten. Realitas empiris menunjukkan seorang kreator dapat saja secara personal tidak menyukai format visual yang digunakannya, namun tetap mereproduksinya setiap hari demi kelangsungan distribusi. Kondisi penundukan diri yang paradoksal seperti ini jelas tidak dapat diakomodasi oleh definisi tren.

Gejala kedua berkaitan dengan konvensi genre. Piliang (2019) mengingatkan bahwa gaya visual senantiasa beroperasi sebagai sistem kode, dan setiap kode memiliki struktur aturan baku yang diinternalisasi oleh penggunanya. Format video resep masakan, misalnya, memiliki konvensi estetikanya sendiri yang khas, serupa dengan pembingkaian estetik pada poster film. Kepatuhan estetis menunjukkan karakteristik yang berbeda karena konvensi rupa yang dihasilkannya bersifat trans-genre atau melintasi batas-batas genre secara radikal. Konten syiar keagamaan, literasi keuangan pribadi, dan dokumentasi kuliner secara inheren merupakan genre yang terpisah, namun kini ketiganya secara massal mengadopsi kerangka rupa dan sintaksis yang seragam. Ketika konvensi estetik tersebut berhenti melekat pada substansi isi dan mulai bergeser menempel pada institusi platform, fenomena yang sedang beroperasi bukan lagi pematuhan terhadap genre.

Gejala ketiga adalah tindakan imitasi organik yang menjadi karakteristik bawaan dari arsitektur platform digital. Zulli dan Zulli (2022) mengonseptualisasikan fenomena ini sebagai mimesis teknologis (*technological mimesis*), yaitu aktivitas peniruan yang secara sengaja difasilitasi oleh fitur bawaan platform seperti penggunaan audio bersama, fitur duet, hingga templat efek visual. Peniruan jenis ini bersifat eksplisit, terbuka, dan kerap dirayakan secara komunal sebagai representasi partisipasi aktif dalam percakapan kultural digital. Kepatuhan estetis beroperasi melalui mekanisme yang jauh lebih laten dan senyap. Ia tidak bekerja dengan cara meniru satu produk konten spesifik tertentu secara mentah, melainkan dengan menyelaraskan seluruh tata kelola rupa visual agar kompatibel dengan potret citra abstrak mengenai formula konten yang sukses di mata sistem rekomendasi.

Gejala keempat yang sering kali tumpang tindih adalah sensor diri (*self-censorship*). Kedua fenomena ini memang memiliki titik temu karena sama-sama bersumber dari kalkulasi antisipatif terhadap penilaian otoritas luar. Meskipun demikian, sensor diri berfokus pada dimensi substansi isi yang dieliminasi atau ditahan akibat adanya ketakutan terhadap sanksi hukum maupun sosial. Sementara itu, kepatuhan estetis bekerja pada wilayah bentuk visual yang dimodifikasi demi mengejar insentif berupa perluasan jangkauan visibilitas. Jika mekanisme sensor diri berujung pada bungkamnya subjek untuk bersuara, kepatuhan estetis justru mendorong subjek untuk terus berproduksi dan berbicara, hanya saja artikulasi wicara tersebut disampaikan dengan warna suara yang kian seragam dan menyerupai suara orang lain. Matriks perbandingan konseptual untuk mempertegas pembedaan tersebut dirangkum secara komparatif dalam Tabel 4.

Tabel 4. Batas Konseptual Kepatuhan Estetis terhadap Gejala Yang Serupa

Gejala	Penggerak utama	Objek yang berubah	Pembeda dari kepatuhan estetis
Tren estetis	Selera dan keinginan untuk tampak sejalan	Gaya, warna, busana, properti	Tidak mensyaratkan dugaan tentang penilai ketiga; dapat berlangsung tanpa platform
Konvensi genre	Kebiasaan yang melekat pada jenis isi	Struktur dan tata rupa dalam satu jenis konten	Terikat pada isi, sedangkan kepatuhan estetis melintasi genre
Mimesis teknologis	Fitur platform yang mengundang peniruan (Zulli & Zulli, 2022)	Konten tertentu yang ditiru secara terbuka	Meniru satu acuan, sedangkan kepatuhan estetis menyesuaikan tata rupa dengan citra umum
Sensor diri	Kekhawatiran pada sanksi	Isi yang ditahan atau dihapus	Mengurangi isi, sedangkan kepatuhan estetis mengubah bentuk demi imbalan visibilitas

Di lapangan, keempat gejala kultural tersebut jarang sekali ditemukan dalam kondisi terpisah secara rigid karena sebuah unggahan digital sering kali secara simultan mengikuti tren musiman, mematuhi konvensi genre tertentu, sekaligus mengimitasi audio latar yang tengah viral melalui mekanisme mimesis teknologis. Justru di sinilah letak signifikansi dari penarikan demarkasi konseptual tersebut, yakni bukan untuk mengotakkan realitas empiris yang cair, melainkan untuk membekali peneliti dengan pisau analisis dan pertanyaan metodologis yang jauh lebih tajam. Melalui pemisahan ini, peneliti dapat mengajukan pertanyaan kritis mengenai bagian mana dari keseluruhan keputusan rupa visual suatu konten yang akan seketika dieliminasi oleh kreator apabila orientasi terhadap perluasan jangkauan algoritmik dan visibilitas platform sepenuhnya dihilangkan. Bagian rupa yang luruh akibat hilangnya motif visibilitas itulah yang secara presisi dapat diidentifikasi sebagai manifestasi murni dari kepatuhan estetis.

Tiga Lapis Konvensi yang Menyeragam

Gejala penyeragaman visual ini perlu diurai ke dalam unit analisis yang lebih mikro agar kerangka konseptual yang dibangun dapat dioperasionalisasikan secara praktis oleh peneliti. Metafungsi komposisional yang digagas oleh Kress dan van Leeuwen (2006) menawarkan tiga pintu masuk metodologis yang strategis, yaitu nilai informasi (*information value*) yang ditentukan melalui penempatan spasial, keunggulan visual (*salience*) yang dibentuk oleh ukuran serta kontras, serta pembingkaian (*framing*) yang diindikasikan oleh ada tidaknya elemen pemisah antarunsur gambar. Ketika ketiga dimensi semiotika visual tersebut diaktualisasikan untuk membedah anatomi konten video pendek pada platform digital, maka akan bersalin rupa menjadi tiga lapisan konvensi struktural yang layak untuk diamati dan dianalisis secara terpisah.

Lapisan pertama berfokus pada dimensi pembingkaian spasial dan penempatan elemen. Karakteristik rasio bidang vertikal secara arsitektural memaksa komposisi visual disusun secara bertumpuk dari atas ke bawah, bukan melebar ke samping, sehingga zona atas bertransformasi menjadi wilayah spasial dengan nilai informasi paling tinggi. Segala elemen visual yang krusial dan ingin diprioritaskan agar dilihat pertama kali oleh audiens secara konsisten didorong ke area atas tersebut, sedangkan zona bawah dibiarkan tersisa untuk menampung elemen antarmuka bawaan platform serta teks keterangan (*caption*) yang jarang dibaca. Lapisan kedua mengkaji representasi wajah dan orientasi tubuh subjek. Jarak pengambilan gambar cenderung menggunakan skala *close-up*, dikombinasikan dengan arah tatapan mata yang secara konstan menghadap langsung ke lensa kamera guna mengonstruksi relasi intim pseudo-personal antara kreator dan pemirsa. Kress dan van Leeuwen

mengategorikan tatapan langsung semacam ini sebagai tindakan tuntutan (*demand image*), karena konfigurasi visual tersebut secara aktif menuntut keterlibatan dan perhatian penuh dari orang yang memandangnya. Lapisan ketiga menyangkut tipografi teks pada layar. Penggunaan huruf tebal berlatar kotak blok gelap, pembatasan jumlah kata secara rigid, serta sinkronisasi kemunculan teks dengan ritme pemotongan gambar telah mengeras menjadi konvensi rupa yang bersifat imperatif. Manovich (2017) mengonfirmasikan bahwa citra visual dalam ekosistem platform berbagi gambar bergerak secara masif menuju standardisasi estetika global yang diinternalisasi pengguna melalui proses belajar sosial mutual, sebuah tesis yang terbukti masih sepenuhnya valid untuk membedah format video pendek saat ini.

Ketiga lapisan analisis visual tersebut baru akan memberikan kontribusi metodologis yang nyata bagi agenda penelitian apabila diturunkan menjadi variabel operasional yang dapat diukur dan dicatat secara objektif. Formulasi turunan operasional tersebut disajikan secara terstruktur dalam Tabel 5. Pemilihan indikator di dalam tabel tersebut secara sengaja dirancang agar bersifat kuantifikabel dan dapat dikodekan oleh dua orang pengode secara independen (*inter-rater reliability*), sehingga tingkat keandalan serta validitas hasil pembacaan datanya dapat diuji secara ilmiah. Sebagai contoh konkret, variabel posisi wajah subjek dapat dicatat secara presisi dengan membagi ruang bidang vertikal ke dalam tiga zona geometris yang setara. Pada aspek kebahasaan, jumlah kata yang tertera pada teks pembuka dapat dihitung secara langsung secara leksikal. Sementara itu pada aspek ritme visual, durasi rata-rata perpindahan antarpotongan gambar dapat diukur secara akurat bahkan dengan menggunakan perangkat lunak penyunting video yang paling elementer sekalipun.

Tabel 5. Tiga Lapis Konvensi Rupa dan Indikator Pengamatannya

Lapis	Sumber daya komposisional (Kress & van Leeuwen, 2006)	Konvensi yang menguat	Indikator yang dapat dikodekan
Bingkai dan penempatan	Nilai informasi menurut posisi; pembingkaian	Rasio 9:16; elemen penting di zona atas; zona bawah dibiarkan untuk antarmuka platform	Letak elemen utama per zona (atas, tengah, bawah); proporsi bidang yang tertutup antarmuka; ada tidaknya pemisah antarelemen
Wajah dan tubuh	Kontak (tuntutan atau tawaran); jarak sosial; sudut pandang	Jarak dekat; tatapan langsung ke lensa; wajah mengisi sebagian besar bidang	Jenis bidikan (dekat, sedang, jauh); arah pandang; persentase durasi wajah tampil; sudut kamera
Teks di layar	Keunggulan visual menurut ukuran, tebal, dan kontras	Huruf sans-serif tebal berlatar blok; kalimat pembuka pendek yang menahan informasi	Jumlah kata dan baris teks pembuka; klasifikasi dan tebal huruf; kontras teks terhadap latar; detik kemunculan pertama

Kerangka analisis Kress dan van Leeuwen masih menyisakan keterbatasan dalam memetakan dimensi warna, suara, dan waktu pada konten video pendek. Warna sering kali bias dengan keputusan teknis akibat *preset* penyuntingan, sedangkan suara dan aspek temporal (durasi detik demi detik) menuntut perluasan konsep karena kerangka asli ini awalnya dirancang khusus untuk citra diam. Meskipun demikian, peluang pengembangan sangat terbuka mengingat pandangan van Leeuwen (2005) yang memposisikan suara, gerak, dan warna sebagai sumber daya semiotik yang sejajar.

Di sisi lain, pembagian analisis penyeragaman ke dalam tiga lapis dinilai krusial untuk membantu peneliti mengidentifikasi dinamika konten secara lebih spesifik, seperti kecepatan penyeragaman, ruang variasi lokal, dan konsekuensi biaya bagi kreator. Sejalan dengan temuan Purnama (2024) mengenai kemasan kopi, setiap keputusan visual sekecil apa

pun di bidang layar selalu membawa muatan komunikatif yang kuat. Oleh karena itu, adaptasi kerangka kerja ini sangat penting untuk memahami bagaimana logika visual bekerja saat bertransmisi ke media digital.

Harga yang Tidak Pernah Dibagi Sama Rata

Kepatuhan estetis terhadap konvensi platform menjadi isu penting dalam kajian budaya karena menciptakan ketimpangan representasi yang nyata di ruang digital. Meminjam pemikiran Hall (1997), konvensi rupa platform bertindak sebagai sistem makna eksternal yang jaraknya tidak sama bagi setiap orang. Kreator yang sudah dekat dengan konvensi dominan hanya perlu melakukan penyesuaian teknis minor, sementara mereka yang berada di luar arus utama dipaksa berkorban lebih banyak demi bisa bersaing di lini masa.

Tekanan platform ini menuntut para kreator marginal—baik yang bertutur lambat, menggunakan bahasa daerah, maupun yang tubuhnya tidak sesuai norma visual—untuk melepaskan keunikan identitas mereka. Fenomena ini bekerja bagaikan sensor halus atau larangan tidak tertulis. Tidak ada otoritas yang secara resmi melarang ekspresi lokal seperti penggunaan bahasa Bugis berdurasi panjang, tetapi algoritma secara konsisten memberikan peluang jangkauan yang jauh lebih kecil, yang pada akhirnya membungkam keragaman tersebut secara perlahan.

Kondisi ini diperparah oleh bias sistem penilaian algoritmik yang diwarisi dari perancangnya, sebagaimana diperlihatkan oleh Noble (2018) serta Duffy dan Meisner (2023). Dalam konteks Indonesia, kelompok yang menanggung "harga lebih mahal" demi visibilitas algoritmik ini sangat panjang, mencakup kreator lansia, penyandang disabilitas yang tak cocok dengan ritme potong cepat, masyarakat daerah dengan aksen non-komersial, hingga pelaku UMKM yang keterbatasan modal untuk menyewa editor video profesional.

Ketimpangan visibilitas ini melampaui teori pembacaan oposisional Stuart Hall (1980), karena konten yang disisihkan algoritma bahkan tidak pernah sampai ke layar penonton untuk bisa dimaknai dengan cara apa pun. Realitas ini membuktikan bahwa kritik klasik Adorno dan Horkheimer (2002) mengenai industri budaya yang menyeragamkan pilihan masih sangat relevan. Kepatuhan estetis menunjukkan bahwa kontrol budaya di era modern tidak lagi terjadi melalui sensor studio besar, melainkan telah berpindah mekanisme ke dalam antrean rekomendasi algoritma.

PEMBAHASAN

Patuh, Bersiasat, atau Menolak

Perlu ditambahkan satu hal supaya kerangka ini tidak terbaca sebagai keluhan. Kepatuhan estetis bukanlah bentuk kebodohan atau kemalasan kreatif, melainkan taktik rasional dari individu yang berhadapan dengan sistem tidak transparan dan tengah mempertaruhkan penghidupannya. Cotter (2019) menegaskan bahwa para kreator tidak sedang melanggar aturan permainan, melainkan justru memainkannya sebaik mungkin karena itulah satu-satunya cara yang tersedia. Oleh karena itu, kritik tidak sepatutnya diarahkan kepada kreator, melainkan harus ditujukan pada rancangan sistem yang membuat keragaman bentuk menjadi sebuah pilihan yang sangat mahal.

Jika kepatuhan estetis dipahami sebagai taktik, ia juga memiliki ragam penjelmaan. De Certeau (1984) membedakan antara strategi, yaitu cara bertindak pihak yang menguasai ruang, dengan taktik, yang merupakan cara bertindak pihak yang hanya bisa bermain di ruang milik orang lain. Kreator jelas berada di posisi kedua, namun bermain di ruang orang lain tidak sama dengan menyerahkan segalanya. Secara konseptual, setidaknya ada tiga pola respons yang dapat dibedakan dari sikap para kreator ini.

Pola pertama adalah kepatuhan penuh, di mana kreator mengadopsi seluruh konvensi pada ketiga lapis analisis termasuk cara bicara dan berpakaian; pola ini paling murah secara usaha dan paling menjanjikan jangkauan, tetapi paling banyak menghapus identitas pribadi serta kultural. Pola kedua adalah kepatuhan parsial atau patuh di bungkus, di mana kreator memakai umpan pembuka yang cepat dan teks tebal di awal untuk menahan perhatian penonton, sebelum akhirnya kembali ke bahasa, tempo, dan latar aslinya sendiri. Pola ketiga adalah penolakan, yaitu tetap konsisten memakai bentuk sendiri sambil menerima risiko capaian jangkauan yang lebih kecil, yang biasanya hanya mungkin dilakukan oleh kreator dengan sumber penghasilan alternatif atau basis komunitas yang sudah setia.

Pola kedua patut mendapat perhatian lebih dari peneliti Indonesia karena di dalamnya tersimpan pengetahuan praktis tentang bagaimana penanda lokal bisa bertahan di bawah tekanan penyeragaman global. Pola kepatuhan parsial ini sekaligus mengoreksi kesan keliru bahwa kerangka kepatuhan estetis memandang kreator sekadar sebagai korban pasif yang tidak berdaya. Kepatuhan estetis memang sebuah tekanan yang nyata, tetapi ia belum tentu menjadi takdir akhir yang tidak bisa dinegosiasikan.

Implikasi bagi Pendidikan Desain Komunikasi Visual

Persoalan ini dekat dengan ruang kuliah. Sebagian besar orang yang kelak mengisi lini masa dengan konten profesional sedang belajar di program studi desain hari ini, dan mereka tumbuh sebagai penonton video pendek jauh sebelum menjadi perancang. Habitus rupa platform sudah mereka bawa ke kelas, sering kali tanpa disadari. Wajar kalau ketika diminta merancang konten promosi, mahasiswa cenderung langsung menyusun bidang vertikal dengan wajah di atas dan teks tebal di tengah, seolah itu satu-satunya bentuk yang mungkin.

Kurikulum desain punya dua pilihan yang sama-sama kurang memadai. Mengajarkan konvensi platform semata sebagai keterampilan teknis membuat kepatuhan estetis ikut direproduksi di tingkat pendidikan, bahkan diberi nilai. Menolaknya sebagai selera rendah membuat mahasiswa tidak siap menghadapi medium tempat sebagian besar karya mereka kelak beredar.

Jalan yang lebih masuk akal adalah mengajarkan konvensi platform sebagai objek kritik sekaligus alat kerja. Mahasiswa perlu tahu mengapa wajah diletakkan di zona atas, apa yang dikorbankan ketika teks pembuka dibatasi tujuh kata, dan apa akibatnya bagi klien yang identitasnya bertumpu pada penanda lokal. Tabel 5 dapat dipakai langsung sebagai lembar analisis di kelas studio. Mahasiswa mengodekan sepuluh konten dari satu kategori, membandingkan hasilnya dengan teman sekelas, lalu merancang satu versi yang secara sadar mematuhi konvensi pada satu lapis dan melanggarnya pada lapis lain. Latihan semacam ini mengubah konvensi dari kebiasaan yang tak terlihat menjadi pilihan yang bisa dipertanggungjawabkan. Bourdieu (1984) menyebut habitus sulit diubah justru karena ia tidak disadari. Pendidikan desain bisa membuatnya terlihat, dan itu sudah separuh pekerjaan.

Agenda Pengujian Empiris

Kerangka konseptual baru bernilai kalau ia bisa salah. Karena itu proposisi yang dikandungnya perlu dirumuskan sedemikian rupa sehingga data dapat membantahnya. Tabel 6 menurunkan kerangka ini menjadi lima proposisi beserta rancangan pengujiannya.

Tabel 6. Proposisi Turunan dan Rancangan Pengujiannya

Proposisi	Rancangan pengujian	Data	Hasil yang membantah proposisi
P1. Ragam bentuk dalam satu kategori konten menyempit dari waktu ke waktu	Analisis isi visual longitudinal	Sampel unggahan dari satu kategori pada beberapa periode berselang	Variasi indikator Tabel 5 tetap atau justru melebar
P2. Penyempitan paling cepat terjadi pada lapis teks di layar	Analisis isi visual komparatif antarlapis	Data yang sama dengan P1	Lapis lain menyempit lebih cepat atau sama cepat
P3. Kreator menjelaskan keputusan rupa dengan merujuk pada dugaan tentang algoritma	Wawancara mendalam	Kreator dari beberapa kategori konten	Kreator menjelaskan keputusan rupa terutama dengan alasan selera atau genre
P4. Kreator yang jauh dari konvensi dominan kehilangan lebih banyak penanda ketika mengejar jangkauan	Studi kasus komparatif	Akun kreator berbahasa daerah atau penyandang disabilitas sebelum dan sesudah perubahan strategi	Penanda khas tetap bertahan setelah perubahan strategi
P5. Kepatuhan parsial menyimpan penanda lokal di bagian akhir konten	Analisis isi per segmen durasi	Konten kreator yang memadukan pembuka konvensional dengan isi lokal	Penanda lokal tersebar merata, tanpa perbedaan antarsegmen

Kelima proposisi itu tidak harus diuji sekaligus. P1 dan P2 bisa dikerjakan dengan anggaran kecil karena datanya terbuka dan indikatornya sudah disiapkan. P3 dan P4 menuntut akses ke kreator dan kepekaan etis, terutama bila informannya berasal dari kelompok rentan. P5 barangkali yang paling menarik bagi peneliti desain, karena ia menuntut pembacaan rupa yang cermat pada tiap segmen durasi.

SIMPULAN

Artikel ini mengusulkan istilah kepatuhan estetis untuk membaca penyeragaman rupa konten di platform digital, dirumuskan sebagai penyesuaian keputusan visual yang dilakukan kreator berdasarkan dugaan mereka mengenai preferensi sistem rekomendasi. Tiga ciri melekat pada proses tersebut. Ia antisipatif karena merespons aturan yang tidak pernah diumumkan. Ia kolektif karena pengetahuan tentang aturan itu beredar sebagai desas-desus antarkreator dan mengeras menjadi habitus. Ia tidak setara karena harga penyesuaian ditanggung paling berat oleh mereka yang paling jauh dari konvensi dominan. Konsep ini dibedakan dari tren, konvensi genre, mimesis teknologis, dan sensor diri; pembedanya terletak pada hadirnya dugaan tentang penilai ketiga dan pada sifatnya yang melintasi genre. Penyeragaman dipecah ke dalam tiga lapis yang dapat diamati terpisah, lengkap dengan indikator yang dapat dikodekan. Kreator tidak diposisikan sebagai korban pasif; di antara kepatuhan penuh dan penolakan terdapat kepatuhan parsial, siasat yang memperlihatkan bagaimana penanda lokal masih bisa diselamatkan.

Sebagai kajian konseptual, tulisan ini berhenti pada proposisi. Lima proposisi turunan beserta rancangan pengujiannya sudah dirumuskan pada Tabel 6, dan peneliti dapat memulainya dari analisis isi visual yang paling murah. Satu arah yang menurut kami paling mendesak untuk konteks Indonesia adalah menelusuri apa yang terjadi pada kreator yang memilih tidak patuh. Mereka jarang menjadi objek penelitian justru karena sistem yang sama membuat mereka sulit ditemukan. Bagi pengajar desain komunikasi visual, kerangka ini dapat dibawa ke kelas studio sebagai alat untuk membuat konvensi platform terlihat, dipersoalkan, lalu dipilih secara sadar, bukan diwarisi begitu saja dari lini masa.

DAFTAR PUSTAKA

Abidin, C. (2016). Visibility Labour: Engaging with Influencers' Fashion Brands and #OOTD Advertorial Campaigns on Instagram. *Media International Australia*, 161(1), 86-100. https://doi.org/10.1177/1329878X16665177

Abidin, C. (2021). Mapping Internet Celebrity on TikTok: Exploring Attention Economies and Visibility Labours. *Cultural Science Journal*, 12(1), 77-103. https://doi.org/10.5334/csci.140

Adorno, T. W., & Horkheimer, M. (2002). *Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments* (E. Jephcott, Trans.). Stanford University Press.

Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII]. (2024). *Survei Penetrasi Internet Indonesia 2024*. APJII.

Bishop, S. (2019). Managing Visibility on YouTube through Algorithmic Gossip. *New Media & Society*, 21(11-12), 2589-2606. https://doi.org/10.1177/1461444819854731

Bourdieu, P. (1984). *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Harvard University Press.

Bucher, T. (2012). Want to be on the Top? Algorithmic Power and the Threat of Invisibility on Facebook. *New Media & Society*, 14(7), 1164-1180. https://doi.org/10.1177/1461444812440159

Bucher, T. (2017). The Algorithmic Imaginary: Exploring the Ordinary Affects of Facebook Algorithms. *Information, Communication & Society*, 20(1), 30-44. https://doi.org/10.1080/1369118X.2016.1154086

Cotter, K. (2019). Playing the Visibility Game: How Digital Influencers and Algorithms Negotiate Influence on Instagram. *New Media & Society*, 21(4), 895-913. https://doi.org/10.1177/1461444818815684

de Certeau, M. (1984). *The Practice of Everyday Life* (S. Rendall, Trans.). University of California Press.

Duffy, B. E. (2017). *(Not) Getting Paid to Do What You Love: Gender, Social Media, and Aspirational Work*. Yale University Press.

Duffy, B. E., & Meisner, C. (2023). Platform Governance at the Margins: Social Media Creators' Experiences with Algorithmic (In)visibility. *Media, Culture & Society*, 45(2), 285-304. https://doi.org/10.1177/01634437221111923

Foucault, M. (1977). *Discipline and Punish: The Birth of the Prison* (A. Sheridan, Trans.). Pantheon Books.

Gillespie, T. (2014). The Relevance of Algorithms. In T. Gillespie, P. J. Boczkowski, & K. A. Foot (Eds.), *Media Technologies: Essays on Communication, Materiality, and Society* (pp. 167-194). MIT Press.

Hall, S. (1980). Encoding/Decoding. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, Media, Language* (pp. 128-138). Hutchinson.

Hall, S. (1997). *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*. Sage Publications.

Halliday, M. A. K. (1978). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. Edward Arnold.

Ida, R. (2014). *Metode Penelitian: Studi Media dan Kajian Budaya*. Prenada Media.

Jaakkola, E. (2020). Designing Conceptual Articles: Four Approaches. *AMS Review*, 10(1-2), 18-26. https://doi.org/10.1007/s13162-020-00161-0

Kaye, D. B. V., Zeng, J., & Wikström, P. (2022). *TikTok: Creativity and Culture in Short Video*. Polity Press.

Kress, G. (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Routledge.

Kress, G., & van Leeuwen, T. (2006). *Reading Images: The Grammar of Visual Design* (2nd ed.). Routledge.

Lim, M. (2017). Freedom to Hate: Social Media, Algorithmic Enclaves, and the Rise of Tribal Nationalism in Indonesia. *Critical Asian Studies*, 49(3), 411-427. https://doi.org/10.1080/14672715.2017.1341188

Manovich, L. (2017). *Instagram and Contemporary Image*. Cultural Analytics Lab.

Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Simbiosa Rekatama Media.

The New London Group. (1996). A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60-92. https://doi.org/10.17763/haer.66.1.17370n67v22j160u

Nieborg, D. B., & Poell, T. (2018). The Platformization of Cultural Production: Theorizing the Contingent Cultural Commodity. *New Media & Society*, 20(11), 4275-4292. https://doi.org/10.1177/1461444818769694

Noble, S. U. (2018). *Algorithms of Oppression: How Search Engines Reinforce Racism*. NYU Press.

Petre, C., Duffy, B. E., & Hund, E. (2019). "Gaming the System": Platform Paternalism and the Politics of Algorithmic Visibility. *Social Media + Society*, 5(4). https://doi.org/10.1177/2056305119879995

Piliang, Y. A. (2019). *Semiotika dan Hipersemiotika: Kode, Gaya, dan Matinya Makna*. Cantrik Pustaka.

Poell, T., Nieborg, D., & van Dijck, J. (2019). Platformisation. *Internet Policy Review*, 8(4). https://doi.org/10.14763/2019.4.1425

Purnama, A. P. (2024). Analisis Semiotika pada Produk Kemasan Kopi Siap Minum Nescafe. *Nuansa Journal of Arts & Design*, 8(1). https://ojs.unm.ac.id/Nuansa/article/view/65968

van Dijck, J., Poell, T., & de Waal, M. (2018). *The Platform Society: Public Values in a Connective World*. Oxford University Press.

van Leeuwen, T. (2005). *Introducing Social Semiotics*. Routledge.

Zulli, D., & Zulli, D. J. (2022). Extending the Internet Meme: Conceptualizing Technological Mimesis and Imitation Publics on the TikTok Platform. *New Media & Society*, 24(8), 1872-1890. https://doi.org/10.1177/1461444820983603