



Analisis Wacana Multimodal Kesenjangan Sosial sebagai Hiburan Massa pada Kanal YouTube @TretanUniverse

Rizki Syahrul Saputra¹, Muhammad Irsyad Afianto², Rifma Ghulam Dzaljad³

^{1,2,3} Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka

E-mail : lordk7229@gmail.com^{1*}, muhammadirsyad6305@gmail.com²,

rifmaghulam@uhamka.ac.id³

ABSTRACT

This study analyzes the representation and instrumentalization of social inequality as an entertainment asset in digital media. Using a qualitative approach with Multimodal Discourse Analysis, this study examines the video "Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra" on the Podcast Kesenjangan Sosial program on the @TretanUniverse YouTube channel through the analytical lens of the Frankfurt School's Culture Industry Theory. The results indicate that social inequality is narratively constructed through the clash between the bourgeois and proletarian classes, where poverty is exploited as a source of humor and bewilderment for the upper class. These findings suggest the existence of entertainment standardization practices and instrumental rationality that transform structural reality into a source of economic profit for the sake of audience engagement metrics. This study concludes that digital media actively reproduces social inequality through the mechanisms of the culture industry, and underscores the importance of critical media literacy toward symbolic exploitation in the digital space.

Keyword : Multimodal Discourse Analysis; Cultural Industry; Social Inequality; @TretanUniverse; YouTube.

ABSTRAK

Penelitian ini menganalisis representasi dan instrumentalisasi kesenjangan sosial sebagai aset hiburan dalam media digital. Menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode Analisis Wacana Multimodal, studi ini membedah video "Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra" pada program Podcast Kesenjangan Sosial di kanal YouTube @TretanUniverse melalui pisau analisis Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kesenjangan sosial dikonstruksikan secara naratif melalui benturan kelas borjuis dan proletar, di mana kemiskinan dieksploitasi menjadi sumber humor dan keheranan bagi kelas atas. Temuan ini mengindikasikan adanya praktik standarisasi hiburan dan rasionalitas instrumental yang mengubah realitas struktural menjadi sumber keuntungan ekonomi demi metrik keterlibatan (engagement) audiens. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media digital aktif mereproduksi ketimpangan sosial melalui mekanisme industri budaya, serta menegaskan pentingnya literasi media kritis terhadap eksploitasi simbolik di ruang digital.

Kata Kunci : Analisis Wacana Multimodal; Industri Budaya; Kesenjangan Sosial; @TretanUniverse; YouTube.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak hal dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari cara orang bertukar kabar, mengikuti berita, hingga bertransaksi. Internet dan media sosial kini telah berkembang menjadi ruang di mana siapa pun dapat membuat dan menyebarkan konten tanpa hambatan berarti. Nasrullah (2022) menyebut media sosial sebagai medium berbasis internet yang memberi ruang bagi penggunaannya untuk berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan

berbagai bentuk konten secara interaktif. Dari sinilah muncul ekosistem ekonomi baru, di mana platform digital tidak lagi sekadar alat komunikasi, melainkan telah menjadi sumber penghasilan yang nyata. Di antara berbagai platform yang terus berkembang, YouTube menjadi salah satu yang paling menonjol sebagai tempat tumbuhnya format konten podcast video atau gelar wicara. Format ini tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga membentuk cara baru dalam mengemas realitas sosial guna menarik perhatian penonton, mengoptimalkan algoritma, sekaligus menghasilkan pendapatan melalui iklan digital. Hal ini menunjukkan bahwa media sosial telah jauh melampaui fungsi awalnya dan kini menjadi bagian integral dari ekosistem ekonomi digital kontemporer.

Media, bagaimanapun, tidak pernah hadir sebagai entitas yang sepenuhnya netral. Habibie (2018) menegaskan bahwa media mengemban fungsi ganda: selain menyampaikan informasi, pendidikan, hiburan, dan kontrol sosial, media secara bersamaan membentuk cara pandang masyarakat dalam memahami dan memaknai realitas di sekitarnya. Dalam ekosistem media digital, konten yang disajikan melalui platform seperti YouTube tidak semata-mata merepresentasikan kehidupan sosial secara apa adanya, melainkan turut mengonstruksi persepsi publik terhadap berbagai fenomena sosial, termasuk kemiskinan, perbedaan kelas, dan ketimpangan ekonomi yang masih mengakar dalam struktur masyarakat. Melalui pengemasan visual dan narasi yang dramatis, kondisi sosial yang timpang dapat ditransformasikan menjadi tontonan yang dikonsumsi secara luas oleh audiens digital.

Salah satu fenomena yang secara gamblang mencerminkan dinamika tersebut dapat ditemukan dalam konten video berjudul "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*" dari program Podcast Kesenjangan Sosial di kanal YouTube @TretanUniverse. Konten ini secara eksplisit mempertemukan dua realitas sosial yang kontras: kelas atas yang direpresentasikan oleh figur publik Nita Vior, dan kelas bawah yang diwakili oleh Mpok Citra beserta Pandu. Kondisi tempat tinggal Mpok Citra yang jauh dari layak dijadikan topik utama yang memantik ekspresi keheranan dari Vior. Fenomena ini menjadi menarik sekaligus patut dipersoalkan, mengingat kondisi kemiskinan dan kerentanan ekonomi masyarakat urban tidak dihadirkan dalam bingkai kritik sosial, melainkan secara sadar dikemas sebagai bahan hiburan dan sumber kelucuan. Praktik semacam ini memunculkan pertanyaan kritis mengenai bagaimana relasi kuasa bekerja dalam ruang media digital, sejauh mana ketimpangan kelas direproduksi melalui konten hiburan, serta bagaimana subjek dari kelas bawah diposisikan dalam industri hiburan digital.

Fenomena ini tidak dapat dipisahkan dari persoalan ketimpangan kelas yang hingga kini masih melekat dalam struktur sosial masyarakat. Menurut Weber (1978), ketimpangan sosial terjadi karena distribusi sumber daya, status sosial, dan kekuasaan yang tidak merata dalam masyarakat sehingga membentuk hierarki sosial antar kelompok. Dalam kerangka pemikiran Marxis, kelompok proletar didefinisikan sebagai mereka yang tidak memiliki kendali atas alat produksi dan sepenuhnya menggantungkan keberlangsungan hidupnya pada kapasitas kerja yang dimiliki. Dalam konteks kapitalisme platform digital, posisi proletar mengalami bentuk reifikasi yang lebih halus namun tidak kalah nyata. Ketika individu dari kelas bawah berbagi kisah hidup atau kondisi keterbatasan mereka di platform digital, aktivitas tersebut berpotensi menghasilkan nilai ekonomi yang signifikan, sementara kendali atas infrastruktur produksi dan akumulasi keuntungan tetap berada di tangan pengelola kanal dan pemilik platform. Ritzer (2019) menjelaskan bahwa eksploitasi berlangsung ketika satu pihak memperoleh keuntungan dari aktivitas atau kondisi pihak lain dalam relasi sosial dan ekonomi yang tidak setara. Penderitaan serta keterbatasan hidup

kelompok proletar dengan demikian diposisikan sebagai komoditas tontonan yang menguntungkan demi mendongkrak jumlah penonton dan keterlibatan audiens di platform digital.

Kerangka analisis yang paling relevan untuk membedah fenomena ini adalah Teori Industri Budaya yang digagas oleh Adorno dan Horkheimer (2002). Keduanya menegaskan bahwa industri budaya merupakan mekanisme khas masyarakat kapitalis yang mengubah berbagai dimensi kehidupan, termasuk kreativitas, ekspresi, bahkan penderitaan manusia, menjadi produk yang diproduksi dan dikonsumsi secara massal demi akumulasi keuntungan. Mekanisme ini bekerja melalui rasio instrumental, yakni suatu logika di mana realitas kesenjangan sosial tidak dipandang sebagai persoalan struktural yang menuntut penyelesaian, melainkan diinstrumentalisasi untuk memenuhi kepentingan industri hiburan. Adorno (1991) lebih lanjut mengemukakan bahwa industri budaya beroperasi melalui sajian hiburan yang secara konsisten mereproduksi kesadaran tertentu sekaligus mereduksi daya kritis masyarakat. Senada dengan itu, Marcuse (1964) mengingatkan bahwa dominasi sosial kerap diterima begitu saja justru karena ia hadir dalam wujud yang tampak lumrah, menarik, dan menghibur. Dalam konteks Podcast Kesenjangan Sosial, bungkus komedi yang digunakan dalam penyajian konten menjadi instrumen yang memungkinkan ketimpangan kelas mengalami proses naturalisasi, sehingga kondisi yang sesungguhnya problematik secara struktural perlahan direduksi menjadi sesuatu yang dianggap wajar, bahkan menggelikan.

Perlu ditekankan pula bahwa konstruksi makna dalam konten ini tidak semata-mata terbentuk melalui bahasa verbal, melainkan melalui jalinan berbagai mode komunikasi yang bekerja secara bersamaan. Elemen visual seperti rekaman rumah beratap asbes, fasilitas sanitasi yang tidak memadai, ekspresi keheranan Vior, gestur tubuh Mpok Citra yang pasrah, hingga efek audio pemantik tawa, semuanya saling bertautan membentuk lapisan makna yang utuh. Oleh karena itu, analisis yang komprehensif terhadap fenomena ini meniscayakan pendekatan multimodal yang mampu mengkaji berbagai mode komunikasi secara simultan dan menyeluruh, tidak hanya dari apa yang diucapkan secara verbal, tetapi juga dari apa yang ditampilkan secara visual dalam layar digital. Kress dan van Leeuwen (1996) Menjelaskan bahwa penelitian-penelitian terdahulu mengenai platform video digital umumnya masih terpusat pada aspek ekonomi kreator, budaya partisipatif, komedi satir, serta pemanfaatan media sebagai sarana ekspresi identitas. Kajian yang secara spesifik menelaah bagaimana ketimpangan kelas dan kehidupan kelompok proletar diinstrumentalisasi sebagai hiburan massa melalui pendekatan analisis multimodal dalam perspektif Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt masih sangat jarang ditemukan. Kesenjangan inilah yang menjadi titik berangkat penelitian ini. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara kritis representasi ketimpangan kelas dan instrumentalisasi proletar dalam konten video "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*" pada program Podcast Kesenjangan Sosial di kanal YouTube @TretanUniverse, dengan menggunakan pendekatan analisis multimodal dalam kerangka Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dibangun di atas pendekatan kualitatif dengan menerapkan metode Analisis Wacana Multimodal sebagaimana dikembangkan oleh Kress & van Leeuwen (2021). Pemilihan pendekatan kualitatif didasarkan pada kebutuhan untuk memahami, menginterpretasikan, dan menguraikan secara mendalam konstruksi

makna yang terbentuk dalam praktik komunikasi digital. Adapun penerapan Analisis Wacana Multimodal dipandang sesuai mengingat objek kajian berupa konten video yang menyampaikan pesan tidak semata melalui bahasa verbal, melainkan juga melalui sejumlah mode semiotik lain meliputi dimensi visual, gestural, dan audio yang bekerja secara bersamaan dalam proses pembentukan makna. Subjek penelitian adalah kanal YouTube resmi @TretanUniverse, sementara fokus objek kajian diarahkan pada representasi kesenjangan sosial sekaligus praktik instrumentalisasi kelompok proletar dalam video berjudul "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*," yang merupakan bagian dari program Podcast Kesenjangan Sosial. Video ini dipilih karena secara gamblang mempertemukan dua latar belakang sosial yang berbeda: kelompok dengan akses ekonomi yang lebih mapan dan kelompok yang berada dalam kondisi keterbatasan ekonomi. Perbedaan tersebut menjadi elemen penyusun utama yang menopang narasi, percakapan, serta dinamika interaksi yang berlangsung sepanjang tayangan.

Data primer penelitian berupa rekaman audio visual video "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*" yang dihimpun melalui teknik dokumentasi digital dari kanal YouTube resmi @TretanUniverse. Materi yang dianalisis mencakup cuplikan visual berupa frame, tuturan verbal, ekspresi gestural, serta elemen audio yang relevan dengan representasi kesenjangan sosial dalam tayangan. Sementara itu, data sekunder bersumber dari literatur yang berkaitan, mencakup buku, artikel jurnal ilmiah, serta penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan Analisis Wacana Multimodal dan Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt. Unit observasi dalam penelitian ini adalah adegan atau segmen tayangan yang memperlihatkan representasi kesenjangan sosial, baik secara tersurat maupun tersirat. Adegan yang dipilih meliputi momen penampilan kondisi tempat tinggal Mpok Citra, interaksi antara partisipan yang mencerminkan perbedaan pengalaman sosial, serta respons verbal dan nonverbal yang muncul sebagai akibat dari benturan latar belakang sosial yang berbeda. Dari keseluruhan durasi tayangan, peneliti menetapkan tiga adegan utama yang dinilai paling merepresentasikan fokus penelitian.

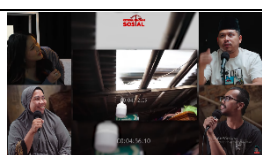
Unit analisis mencakup unsur visual, verbal, gestural, dan audio yang terdapat dalam setiap adegan terpilih. Analisis dijalankan dengan mengacu pada tiga metafungsi semiotik yang dirumuskan Kress dan van Leeuwen, yakni *representational meaning*, *interactional meaning*, dan *compositional meaning*. *Representational meaning* dimanfaatkan untuk mengidentifikasi cara realitas sosial direpresentasikan dalam tayangan. *Interactional meaning* digunakan guna menganalisis relasi sosial, posisi, serta jarak sosial yang terbangun di antara para partisipan. Adapun *compositional meaning* diterapkan untuk mengkaji bagaimana unsur visual, verbal, dan audio ditata sedemikian rupa sehingga menghasilkan makna tertentu bagi audiens. Pengumpulan data dilaksanakan melalui observasi non-partisipan dengan cara menonton tayangan secara berulang, mencatat data yang relevan, dan mendokumentasikan adegan-adegan terpilih melalui teknik screenshot. Data yang terkumpul selanjutnya diklasifikasikan ke dalam tabel analisis multimodal berdasarkan tiga metafungsi semiotik Kress dan van Leeuwen. Hasil analisis kemudian diinterpretasikan dengan menggunakan Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt khususnya pemikiran Adorno, Horkheimer, dan Marcuse untuk menjelaskan bagaimana kesenjangan sosial direpresentasikan sekaligus diinstrumentalisasi sebagai komoditas hiburan dalam ranah media digital. Guna menjaga kredibilitas penelitian, diterapkan teknik ketekunan pengamatan melalui peninjauan ulang data secara berkala, sehingga konsistensi dan keabsahan interpretasi dapat dipertanggungjawabkan secara akademis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Wacana Multimodal pada Konten "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*"

Gambar	Representational Meaning	Interactional Meaning	Compositional Meaning
 Gambar 1: Nita Vior bingung dengan keadaan rumah Mpok Citra	Nita Vior direpresentasikan sebagai individu yang berasal dari latar sosial-ekonomi yang berbeda dengan Mpok Citra. Ekspresi kebingungan dan keterkejutan menunjukkan benturan pengalaman sosial ketika berhadapan dengan realitas kemiskinan yang tidak familiar dalam kehidupannya. Kehadiran Vior dalam tayangan berfungsi sebagai representasi sudut pandang kelas yang memiliki privilese ekonomi lebih tinggi.	Penggunaan medium close-up dan sudut kamera sejajar mata menciptakan kedekatan emosional antara Vior dan audiens. Penonton diarahkan untuk mengikuti reaksi dan sudut pandang Vior ketika menyaksikan kondisi kehidupan Mpok Citra. Relasi yang terbentuk menempatkan Vior sebagai subjek pengamat terhadap realitas sosial yang sedang ditampilkan.	Fokus visual ditempatkan pada wajah dan ekspresi Vior sehingga respons emosionalnya menjadi pusat perhatian. Latar studio podcast yang nyaman dan modern menciptakan kontras simbolik dengan kondisi rumah Mpok Citra yang sedang dibahas. Susunan visual tersebut memperkuat narasi mengenai perbedaan kelas sosial yang menjadi tema utama tayangan.
 Gambar 2 : Mpok Citra dan Pandu	Mpok Citra dan Pandu direpresentasikan sebagai kelompok masyarakat kelas bawah melalui kondisi lingkungan tempat tinggal, pengalaman hidup, dan cerita keseharian yang disampaikan dalam tayangan. Berbagai penanda visual yang muncul menggambarkan keterbatasan ekonomi yang	Posisi tubuh yang santai serta ekspresi yang relatif tenang menunjukkan penerimaan terhadap situasi yang sedang dibicarakan. Tatapan mereka lebih banyak diarahkan kepada lawan bicara dibanding audiens sehingga penonton ditempatkan sebagai pengamat terhadap	Mpok Citra dan Pandu ditempatkan sebagai pusat perhatian visual dalam frame. Latar belakang yang berkaitan dengan lingkungan tempat tinggal tetap dipertahankan sehingga berfungsi memperkuat identitas sosial yang direpresentasikan. Komposisi ini membuat pengalaman hidup mereka menjadi

dialami keduanya. . pengalaman hidup fokus utama narasi.
yang sedang
diceritakan.



Gambar 3 : Kreator
menonton room
tour rumah Mpok
Citra

Rumah Mpok Citra direpresentasikan sebagai simbol utama kesenjangan sosial melalui kondisi bangunan, keterbatasan ruang, dan fasilitas yang ditampilkan dalam video *room tour*. Rumah tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai penanda visual status sosial-ekonomi pemiliknya.

Tretan (host) dan Vior (tamu) berperan sebagai pihak yang mengamati kondisi rumah, sedangkan kehidupan Mpok Citra menjadi objek pengamatan bersama. Situasi ini menunjukkan adanya relasi sosial antara pihak yang melihat dan pihak yang dilihat, yang memperlihatkan jarak pengalaman sosial antar kelas.

Video *room tour* ditempatkan sebagai elemen visual yang paling dominan, sementara reaksi para kreator berfungsi sebagai penguat makna. Penyusunan elemen visual tersebut mengarahkan perhatian audiens pada kondisi rumah sebagai pusat narasi. Reaksi para partisipan memperkuat interpretasi penonton terhadap kesenjangan sosial yang sedang ditampilkan.

Berdasarkan hasil analisis yang disajikan pada Tabel 1, representasi kesenjangan sosial dalam tayangan "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*" terbentuk melalui perpaduan berbagai mode komunikasi yang mencakup unsur visual, verbal, gestural, dan audio. Ketiga gambar yang dikaji memperlihatkan bahwa kesenjangan sosial tidak sekadar ditampilkan sebagai kondisi objektif yang dialami Mpok Citra, melainkan turut dikonstruksi melalui sejumlah unsur komunikasi yang saling menopang dalam mengarahkan perhatian audiens pada perbedaan kondisi sosial-ekonomi antarpartisipan. Melalui kombinasi mode komunikasi tersebut, realitas sosial yang dihadirkan tidak hanya diserap sebagai informasi semata, tetapi juga menjadi bagian dari pengalaman menonton yang membentuk pemaknaan tertentu bagi audiens.

Pada Gambar 1, representasi kesenjangan sosial muncul melalui ekspresi keterkejutan yang diperlihatkan oleh Nita Vior ketika menyaksikan dan mendengar kondisi kehidupan Mpok Citra. Secara representasional, ekspresi tersebut mengindikasikan adanya jarak pengalaman sosial antara individu yang berlatar belakang ekonomi berbeda. Keterkejutan yang tertampil menunjukkan bahwa kondisi kehidupan Mpok Citra diposisikan sebagai sesuatu yang asing atau berada di luar batas pengalaman hidup Vior. Dalam konteks demikian, kesenjangan sosial tidak semata direpresentasikan melalui kemiskinan sebagai kondisi itu sendiri, tetapi juga melalui respons yang timbul ketika realitas tersebut diperhadapkan kepada individu dari kelompok sosial yang berbeda. Dari sisi interaksional, pengambilan gambar yang

terpusat pada ekspresi wajah Vior menciptakan kedekatan emosional dengan audiens, sehingga penonton diarahkan untuk mengikuti cara pandang dan reaksi yang ditunjukkan Vior terhadap kondisi yang sedang dipaparkan. Pada aspek komposisional, perhatian visual dipusatkan pada ekspresi keterkejutan tersebut sehingga respons emosional menjadi elemen penting dalam pembentukan makna mengenai kesenjangan sosial yang dihadirkan.

Pada Gambar 2, representasi kesenjangan sosial ditampilkan secara lebih langsung melalui kehadiran Mpok Citra dan Pandu selaku tokoh yang menuturkan pengalaman hidup mereka. Unsur representasional tampak melalui berbagai gambaran keterbatasan ekonomi yang mengemuka dalam percakapan maupun kondisi lingkungan yang terlihat dalam tayangan. Keseharian yang diceritakan oleh kedua tokoh berfungsi sebagai representasi realitas sosial kelompok masyarakat kelas bawah. Dari sisi interaksional, audiens ditempatkan pada posisi sebagai pengamat terhadap pengalaman hidup yang sedang dipaparkan; penonton tidak terlibat langsung dalam percakapan, tetapi diarahkan untuk menyaksikan dan memaknai realitas yang sedang diceritakan. Pada dimensi komposisional, Mpok Citra dan Pandu ditempatkan sebagai pusat perhatian visual sehingga pengalaman hidup mereka menjadi fokus utama narasi. Penataan unsur visual tersebut mengindikasikan bahwa tayangan berupaya membangun perhatian audiens pada kisah dan kondisi sosial yang dialami kedua tokoh.

Sementara itu, Gambar 3 memperlihatkan bentuk representasi kesenjangan sosial yang paling eksplisit melalui penayangan video *room tour* rumah Mpok Citra. Pada dimensi representasional, rumah berfungsi sebagai simbol utama yang merepresentasikan kondisi sosial-ekonomi pemiliknya; berbagai elemen fisik yang tampak menjadi penanda nyata atas keterbatasan ekonomi dan kondisi hidup yang berbeda dari para kreator yang menyaksikannya. Pada dimensi interaksional, relasi yang terbentuk memperlihatkan adanya perbedaan antara pihak yang mengamati dan pihak yang diamati. Para kreator bertindak sebagai pengamat yang memberikan respons terhadap kondisi rumah, sedangkan rumah beserta kehidupan Mpok Citra menjadi objek yang diamati secara bersama-sama, sehingga jarak pengalaman sosial antara kedua kelompok tampak dengan cukup jelas. Pada aspek komposisional, tayangan *room tour* ditempatkan sebagai elemen visual yang paling dominan sehingga perhatian audiens diarahkan pada kondisi rumah sebagai pusat informasi sekaligus pusat makna dalam adegan tersebut.

Apabila ketiga gambar dianalisis secara menyeluruh, tampak adanya pola representasi yang konsisten dalam membangun narasi kesenjangan sosial. Pada dimensi *representational meaning*, kesenjangan sosial direpresentasikan melalui kombinasi kondisi fisik tempat tinggal, pengalaman hidup, serta respons yang muncul dari individu berlatar sosial berbeda. Kesenjangan tidak hadir semata sebagai fakta sosial, tetapi dikonstruksi melalui berbagai unsur visual dan verbal yang dapat dikenali oleh audiens. Pada dimensi *interactional meaning*, relasi yang dominan adalah relasi antara pihak yang mengamati dan pihak yang diamati, di mana audiens diarahkan untuk menyaksikan pengalaman hidup Mpok Citra melalui sudut pandang para kreator dan tamu yang merespons kondisi tersebut. Adapun pada dimensi *compositional meaning*, penataan unsur visual secara konsisten menempatkan kondisi rumah, pengalaman hidup, dan respons emosional para partisipan sebagai fokus utama perhatian.

Temuan ini menunjukkan bahwa makna mengenai kesenjangan sosial dalam tayangan tidak dibentuk oleh satu unsur komunikasi secara tunggal, melainkan oleh perpaduan berbagai mode yang bekerja secara simultan dalam membangun pemahaman audiens terhadap realitas yang dihadirkan. Unsur visual berupa kondisi

rumah dan ekspresi partisipan, unsur verbal berupa percakapan seputar pengalaman hidup, unsur gestural berupa ekspresi wajah dan bahasa tubuh, serta unsur audio berupa intonasi dan respons percakapan, semuanya saling menopang dalam membentuk pemahaman tertentu mengenai realitas sosial yang ditampilkan. Dengan demikian, kesenjangan sosial dalam tayangan "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*" tidak hanya direpresentasikan sebagai kondisi sosial yang dialami individu tertentu, tetapi juga dikonstruksi sebagai pusat perhatian naratif yang menggerakkan keseluruhan alur komunikasi dalam konten tersebut. Temuan tersebut sejalan dengan perkembangan studi multimodal kontemporer yang menunjukkan bahwa makna dalam media digital terbentuk melalui integrasi berbagai sumber semiotik seperti visual, verbal, suara, dan gestur yang saling melengkapi dalam proses produksi makna. Dengan demikian, pengalaman audiens terhadap suatu konten tidak hanya ditentukan oleh bahasa, tetapi juga oleh bagaimana berbagai mode komunikasi tersebut diorganisasikan secara simultan, seperti yang disampaikan oleh Lim (2018).

Secara keseluruhan, hasil analisis memperlihatkan bahwa tayangan ini memanfaatkan keterkaitan antarmode komunikasi untuk memperkuat representasi kesenjangan sosial. Kondisi rumah Mpok Citra, pengalaman hidup yang dituturkan, ekspresi keterkejutan para partisipan, serta respons yang muncul sepanjang tayangan merupakan unsur-unsur yang saling berjaln dalam membangun makna. Melalui pengorganisasian unsur-unsur tersebut, kesenjangan sosial tidak hanya dihadirkan sebagai realitas kehidupan sehari-hari, tetapi juga sebagai fokus utama yang menarik perhatian audiens sepanjang tayangan berlangsung. Temuan ini selanjutnya menjadi landasan untuk memahami bagaimana representasi kesenjangan sosial dalam konten digital dibentuk melalui proses konstruksi multimodal, sebelum dikaji lebih lanjut menggunakan perspektif Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt.

Analisis Temuan dalam Perspektif Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt

Berdasarkan hasil analisis multimodal, ditemukan bahwa representasi kesenjangan sosial dalam tayangan "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*" tidak semata berfungsi sebagai penyampaian realitas sosial, melainkan juga menjadi elemen utama yang membangun daya tarik hiburan dalam konten tersebut. Melalui perpaduan unsur visual, verbal, gestural, dan audio, kondisi kehidupan Mpok Citra dikonstruksi sebagai pusat perhatian yang mampu memantik respons emosional berupa keterkejutan, keheranan, dan rasa ingin tahu dari para partisipan maupun audiens. Temuan ini dapat dipahami melalui Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt yang digagas oleh Adorno & Horkheimer (2002), yang menjelaskan bahwa media modern cenderung mengubah berbagai aspek kehidupan sosial menjadi komoditas yang dapat dikonsumsi sebagai hiburan massa.

Dalam lingkungan platform digital, Poell et al. (2022) proses komersialisasi tersebut semakin diperkuat oleh logika ekonomi perhatian. Konten yang mampu memancing emosi dan rasa penasaran audiens memiliki peluang lebih besar memperoleh visibilitas melalui sistem rekomendasi platform, sehingga pengalaman sehari-hari maupun realitas sosial dapat diperlakukan sebagai sumber nilai ekonomi baru. Salah satu temuan utama penelitian ini adalah dominasi representasi kondisi rumah Mpok Citra sebagai objek sentral narasi. Pada Gambar 3, rumah ditempatkan sebagai fokus visual yang paling menonjol melalui tayangan *room tour* yang disaksikan bersama oleh para kreator. Dalam perspektif Industri Budaya, kondisi ini mencerminkan proses komodifikasi realitas sosial, yakni ketika pengalaman hidup dan kondisi sosial seseorang diubah bentuknya menjadi materi yang memiliki nilai konsumsi dalam media. Kehidupan pribadi yang sejatinya merupakan bagian dari

realitas sosial sehari-hari dikemas menjadi konten yang mampu menarik perhatian publik sekaligus menghasilkan nilai ekonomi melalui jumlah penonton, interaksi, dan distribusi digital. Dengan demikian, rumah Mpok Citra tidak lagi sekadar berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi telah berubah menjadi objek media yang memiliki nilai hiburan tersendiri.

Temuan berikutnya tampak pada Gambar 1, ketika Nita Vior memperlihatkan ekspresi keterkejutan terhadap kondisi kehidupan Mpok Citra. Dalam perspektif Mazhab Frankfurt, respons emosional tersebut dapat dimaknai sebagai bagian dari mekanisme rasionalitas instrumental, yaitu suatu kondisi ketika realitas sosial dimanfaatkan untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks media digital, ekspresi keterkejutan tidak hanya hadir sebagai reaksi yang bersifat spontan, tetapi juga menjadi elemen yang memperkuat daya tarik tayangan. Reaksi tersebut mendorong audiens untuk terus mengikuti jalannya konten dan menciptakan keterlibatan emosional yang memperbesar nilai hiburan. Pada akhirnya, kesenjangan sosial tidak lagi hadir semata-mata sebagai persoalan yang menuntut refleksi kritis, melainkan juga sebagai sumber daya yang dimanfaatkan untuk mempertahankan perhatian audiens.

Selain itu, hasil analisis menunjukkan bahwa pengalaman hidup Mpok Citra dan Pandu menjadi bagian penting dari narasi yang dibangun dalam tayangan. Berbagai penuturan mengenai keterbatasan ekonomi, kondisi tempat tinggal, dan kehidupan sehari-hari disajikan dalam format percakapan yang ringan dan mudah diterima oleh penonton. Fenomena ini sejalan dengan gagasan Adorno mengenai standarisasi dalam industri budaya. Meskipun setiap individu memiliki pengalaman hidup yang khas, media cenderung mengemas pengalaman tersebut ke dalam format yang seragam dan mudah dikonsumsi. Dalam tayangan ini, kesenjangan sosial dikemas melalui pola yang lazim ditemukan pada konten digital, yakni menghadirkan pertemuan antara kelompok yang memiliki latar belakang sosial berbeda guna menghasilkan reaksi yang menarik bagi audiens.

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa budaya kreator di media sosial kontemporer cenderung mengandalkan format yang mudah dikenali dan dapat direproduksi secara berulang. Pola naratif yang menampilkan pertemuan antara individu dengan latar sosial yang berbeda menjadi salah satu bentuk formula konten yang banyak digunakan untuk mempertahankan perhatian audiens dan meningkatkan keterlibatan pengguna. Dalam konteks ini, Cunningham & Craig (2021) melihat bahwa pengalaman personal yang unik tetap disajikan melalui struktur hiburan yang relatif seragam.

Temuan penelitian juga memperlihatkan kecenderungan pseudo-individualization atau individualisasi semu. Di satu sisi, kisah hidup Mpok Citra tampak khas karena bersumber dari pengalaman pribadi yang spesifik. Namun di sisi lain, cara penyajiannya mengikuti pola yang jamak digunakan dalam industri konten digital, yaitu menampilkan kehidupan masyarakat yang dianggap berbeda atau tidak lazim untuk membangkitkan rasa penasaran audiens. Dengan demikian, keunikan yang dihadirkan sesungguhnya tetap berada dalam bingkai produksi media yang seragam. Kondisi ini menunjukkan bahwa industri budaya tidak hanya memproduksi hiburan secara massal, tetapi juga menciptakan kesan keunikan agar konten senantiasa menarik bagi publik.

Lebih jauh, hasil analisis memperlihatkan bahwa perhatian audiens lebih banyak diarahkan pada kondisi fisik rumah, ekspresi keterkejutan, dan dinamika interaksi antarpartisipan ketimbang pada akar struktural yang melahirkan kesenjangan sosial itu sendiri. Dalam perspektif Mazhab Frankfurt, kondisi ini dapat dipahami sebagai bentuk pengalihan perhatian dari persoalan sosial yang lebih mendasar menuju aspek hiburan

yang lebih mudah dikonsumsi. Penonton diajak menikmati pengalaman menyaksikan perbedaan kondisi sosial tanpa harus mempertanyakan secara kritis faktor ekonomi, politik, maupun kebijakan yang melatarbelakangi ketimpangan tersebut. Akibatnya, kesenjangan sosial berpotensi dipahami sebagai pengalaman yang menghibur daripada sebagai persoalan sosial yang menuntut perhatian dan tindakan kritis. Kondisi tersebut sebagaimana yang dianalisis oleh (Couldry & Hepp, 2023), menunjukkan kecenderungan media digital yang lebih mengedepankan aspek afektif dan pengalaman emosional ketimbang membedah akar struktural suatu persoalan. Dampaknya, isu sosial lebih sering dikonsumsi sebagai hiburan yang personal daripada sebuah fenomena yang menuntut refleksi kritis.

Berdasarkan keseluruhan temuan, penelitian ini menunjukkan bahwa tayangan "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*" merepresentasikan praktik instrumentalisasi kesenjangan sosial dalam media digital. Melalui pengelolaan unsur visual, verbal, gestural, dan audio, kondisi kehidupan kelompok masyarakat yang berada dalam keterbatasan ekonomi dikonstruksi menjadi pusat perhatian yang memiliki nilai hiburan. Dalam perspektif Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt, fenomena tersebut memperlihatkan bagaimana media digital mampu mengubah realitas sosial menjadi komoditas yang dapat diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi oleh khalayak luas sebagai bagian dari industri hiburan kontemporer.

Berdasarkan hasil analisis, Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt terbukti relevan dalam menjelaskan bagaimana kesenjangan sosial dalam tayangan "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*" dikonstruksi menjadi materi hiburan yang mampu menarik perhatian audiens. Konsep komodifikasi, rasionalitas instrumental, dan industri budaya memberikan kerangka yang memadai untuk menjelaskan bagaimana kondisi rumah, pengalaman hidup, serta keterbatasan ekonomi Mpok Citra diolah menjadi konten yang memiliki nilai konsumsi dalam media digital. Meskipun demikian, peneliti menemukan sejumlah aspek yang belum sepenuhnya dapat dijangkau oleh teori tersebut.

Pertama, Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt cenderung memandang individu yang ditampilkan dalam media sebagai objek yang dieksploitasi oleh industri budaya. Akan tetapi, temuan penelitian memperlihatkan bahwa posisi Mpok Citra tidak sepenuhnya bersifat pasif. Dalam tayangan tersebut, Mpok Citra memperoleh ruang untuk menuturkan pengalaman hidupnya secara langsung kepada publik. Kehadiran media digital membuka peluang bagi kelompok yang sebelumnya kurang mendapat perhatian publik untuk menyuarakan pengalaman dan realitas sosial yang mereka jalani. Oleh karena itu, hubungan antara media dan subjek yang direpresentasikan tidak selalu berlangsung secara searah sebagaimana yang banyak ditekankan dalam perspektif Frankfurt.

Kedua, Teori Industri Budaya lahir dalam konteks media massa konvensional yang didominasi oleh lembaga penyiaran dan industri media berskala besar. Sementara itu, temuan penelitian menunjukkan bahwa produksi dan distribusi konten pada digital seperti YouTube turut dipengaruhi oleh sistem algoritma, jumlah penonton, interaksi pengguna, serta mekanisme monetisasi platform. Faktor-faktor tersebut memegang peranan penting dalam menentukan visibilitas dan popularitas suatu konten. Dengan demikian, teori Frankfurt belum sepenuhnya mampu menjelaskan bagaimana teknologi platform digital berkontribusi dalam memperluas penyebaran konten yang memanfaatkan isu kesenjangan sosial sebagai daya tarik utama. Perkembangan media berbasis platform menunjukkan bahwa visibilitas konten tidak hanya ditentukan oleh produsen media, tetapi juga oleh mekanisme algoritmik yang bekerja melalui pengumpulan data, personalisasi, dan sistem rekomendasi. Menurut (Bucher, 2021),

Mekanisme tersebut memiliki peran penting dalam menentukan distribusi perhatian publik terhadap suatu konten

Ketiga, hasil penelitian menunjukkan bahwa respons audiens terhadap tayangan tidak selalu mengarah pada penerimaan yang pasif sebagaimana diasumsikan oleh sebagian pemikiran Mazhab Frankfurt. Meskipun konten dikemas dalam format hiburan, terbuka kemungkinan bahwa sebagian audiens justru memperoleh kesadaran mengenai kondisi sosial yang dialami kelompok masyarakat tertentu. Dalam konteks ini, tayangan berpotensi menghasilkan beragam pemaknaan yang berbeda pada setiap penonton. Oleh karena itu, asumsi bahwa audiens hanya berperan sebagai konsumen pasif perlu ditinjau kembali ketika diterapkan untuk menganalisis media digital kontemporer.

Temuan tersebut sejalan dengan perkembangan studi media digital yang menekankan bahwa audiens tidak hanya berperan sebagai konsumen pesan, tetapi juga sebagai pihak yang secara aktif memaknai, membagikan, serta memberi nilai terhadap suatu konten. Dalam konsep budaya partisipatif yang diusung oleh Jenkins et al. (2023), proses penyebaran makna berlangsung melalui interaksi antara kreator dan pengguna, sehingga respons terhadap suatu tayangan dapat menghasilkan beragam interpretasi yang berbeda sesuai dengan konteks sosial masing-masing audiens.

Berdasarkan keseluruhan temuan tersebut, peneliti berpandangan bahwa Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt tetap relevan untuk menjelaskan praktik komodifikasi kesenjangan sosial dalam media digital, namun memiliki keterbatasan dalam menguraikan peran aktif subjek yang direpresentasikan, dinamika algoritma platform digital, serta keberagaman interpretasi audiens terhadap konten yang dikonsumsi. Oleh karena itu, kajian mengenai representasi kesenjangan sosial di media digital pada masa mendatang dapat diperkaya dengan perspektif lain, seperti ekonomi politik media digital, digitalisasi media, maupun studi audiens, sehingga mampu menghadirkan pemahaman yang lebih komprehensif terhadap fenomena tersebut.

Berdasarkan hasil analisis wacana multimodal dan interpretasi melalui Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt, penelitian ini menemukan bahwa kesenjangan sosial dalam tayangan "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*" dikonstruksi melalui perpaduan unsur visual, verbal, gestural, dan audio yang saling menopang dalam membentuk makna. Kondisi rumah Mpok Citra, pengalaman hidup yang dituturkan dalam percakapan, ekspresi keterkejutan para partisipan, serta respons yang muncul sepanjang tayangan menjadi elemen-elemen utama yang mengarahkan perhatian audiens pada perbedaan kondisi sosial yang dihadirkan.

Hasil analisis memperlihatkan bahwa representasi kesenjangan sosial tidak semata hadir melalui penggambaran kondisi ekonomi yang dialami Mpok Citra, tetapi juga melalui cara tayangan tersebut membingkai dan menyajikan realitas itu kepada audiens. Pada level representasional, kesenjangan sosial dikonstruksi melalui kondisi fisik tempat tinggal serta pengalaman hidup yang mencerminkan keterbatasan ekonomi. Pada level interaksional, relasi yang terbentuk memperlihatkan perbedaan antara pihak yang mengamati dan pihak yang diamati, sehingga jarak pengalaman sosial antarpartisipan menjadi semakin tampak. Adapun pada level komposisional, berbagai unsur dalam tayangan ditata sedemikian rupa sehingga kondisi rumah dan respons emosional para partisipan menempati posisi sebagai pusat perhatian.

Ketika temuan tersebut dibaca melalui kacamata Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt, tampak bahwa realitas kesenjangan sosial tidak hanya direpresentasikan sebagai fenomena sosial, melainkan juga diolah menjadi materi hiburan yang memiliki nilai konsumsi dalam media digital. Kondisi rumah, pengalaman hidup, serta

keterbatasan ekonomi yang dialami Mpok Citra dikemas dalam format konten yang mampu membangkitkan rasa penasaran, keterkejutan, dan ketertarikan audiens. Dengan demikian, kesenjangan sosial tidak hanya berfungsi sebagai realitas yang ditampilkan, tetapi juga sebagai elemen yang memperkuat daya tarik dan nilai hiburan konten.

Meskipun demikian, hasil penelitian sekaligus menunjukkan bahwa Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt belum sepenuhnya mampu menjangkau kompleksitas media digital kontemporer. Temuan penelitian mengindikasikan bahwa subjek yang direpresentasikan tidak selalu berada dalam posisi yang sepenuhnya pasif, sementara audiens pun tidak selalu menyerap pesan media secara seragam. Di samping itu, faktor algoritma dan sistem distribusi platform digital turut menentukan visibilitas konten, suatu aspek yang tidak banyak dibahas dalam kerangka teori tersebut. Oleh karena itu, fenomena representasi kesenjangan sosial dalam media digital tidak cukup dipahami melalui proses komodifikasi semata, melainkan perlu pula ditempatkan dalam konteks dinamika platform digital serta hubungan yang lebih kompleks antara kreator, subjek yang direpresentasikan, dan audiens.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa tayangan "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*" merepresentasikan praktik instrumentalisasi kesenjangan sosial dalam media digital melalui konstruksi multimodal yang menjadikan pengalaman hidup kelompok masyarakat kelas bawah sebagai pusat perhatian dan konsumsi publik. Temuan ini menegaskan bahwa media digital tidak hanya berperan sebagai sarana penyampaian realitas sosial, tetapi juga sebagai ruang produksi makna yang mampu mengubah realitas tersebut menjadi bagian dari hiburan yang dapat dikonsumsi oleh khalayak luas.

KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa konten video berjudul "*Vior Pusing Liat Rumah Mpok Citra*" pada program *Podcast Kesenjangan Sosial* di kanal YouTube @TretanUniverse tidak hanya berfungsi sebagai hiburan digital, tetapi juga merepresentasikan praktik instrumentalisasi kesenjangan sosial dalam ruang media kontemporer. Melalui analisis wacana multimodal yang mencakup dimensi *representational meaning*, *interactional meaning*, dan *compositional meaning*, penelitian ini menemukan bahwa kondisi kehidupan, ruang privat, serta pengalaman hidup Mpok Citra dikonstruksi melalui kombinasi unsur verbal, visual, dan audio yang secara sistematis mengarahkan perhatian audiens pada perbedaan kelas sosial yang ditampilkan. Kesenjangan sosial dalam tayangan tersebut tidak hanya direpresentasikan sebagai realitas sosial, tetapi juga dihadirkan sebagai sumber hiburan yang mampu memunculkan rasa heran, takjub, dan kelucuan bagi penonton. Dalam perspektif Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt, temuan ini memperlihatkan bagaimana realitas sosial dapat ditransformasikan menjadi materi hiburan yang mudah dikonsumsi oleh khalayak. Rasionalitas instrumental (*instrumental reason*) bekerja melalui proses pengemasan pengalaman hidup yang penuh keterbatasan ke dalam format hiburan yang menarik dan ringan. Akibatnya, persoalan ketimpangan sosial yang seharusnya dapat mendorong refleksi kritis justru lebih banyak hadir sebagai bagian dari pengalaman menonton yang menghibur. Kondisi ini menunjukkan bagaimana industri budaya berperan dalam membentuk cara masyarakat memahami realitas sosial melalui mekanisme hiburan massa.

Penelitian ini juga menunjukkan bahwa relasi antara subjek yang ditampilkan dalam tayangan tidak sepenuhnya setara. Perbedaan latar belakang sosial dan ekonomi

menjadi elemen utama yang membangun narasi serta dinamika interaksi sepanjang program. Dalam konteks tersebut, kesenjangan sosial berfungsi sebagai elemen penting yang mendukung daya tarik konten dan mempertahankan perhatian audiens dalam ekosistem media digital. Kontribusi penelitian ini terletak pada upaya memperluas kajian Analisis Wacana Multimodal dalam studi media digital dengan memfokuskan perhatian pada representasi dan instrumentalisasi kesenjangan sosial sebagai hiburan massa. Selain itu, penelitian ini menunjukkan relevansi Teori Industri Budaya Mazhab Frankfurt dalam membaca fenomena konten digital kontemporer yang mengolah realitas sosial menjadi bagian dari konsumsi hiburan publik. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini merekomendasikan peningkatan literasi media kritis agar masyarakat mampu memahami bahwa konten hiburan digital tidak selalu hadir secara netral, melainkan dibentuk melalui proses seleksi, konstruksi, dan pengemasan makna tertentu. Di sisi lain, kreator konten dan rumah produksi digital diharapkan lebih memperhatikan aspek etika representasi ketika menampilkan kelompok masyarakat yang berada dalam kondisi rentan, sehingga produksi hiburan digital tidak berpotensi memperkuat stereotip sosial maupun memperlebar jarak simbolik antar kelompok dalam masyarakat.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Adorno, M. H. & T. W. (2002). *Dialectic of Enlightenment: Philosophical Fragments* (G. S. Noerr (ed.)). Stanford University Press.
- Adorno, T. (1991). Adorno, T. W., & Bernstein, J. M. (2020). *The culture industry Selected essays on mass culture*. Routledge.
- Bucher, T. (2021). *If... then: Algorithmic power and politics*. Oxford University Press.
- Couldry, N., & Hepp, A. (2023). *The mediated construction of reality* (2nd ed.). John Wiley & Sons.
- Cunningham, S., & Craig, D. (2021). *Creator Culture: An Introduction to Global Social Media Entertainment*. New York University Press.
- Habibie, D. K. (2018). Dwi Fungsi Media Massa. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.14710/interaksi.7.2.79-86>
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2023). *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* (2nd ed.). New York University Press.
- Kress T., G. & van L. (1996). *Reading Images: the Language of Visual Design*.
- Lim, F. V. (2018). Developing a systemic functional approach to teach multimodal literacy. *Functional Linguistics*, 5, 13.
- Marcuse-One-Dimensional-Man-1-29.pdf. (n.d.).
- Nasrullah, R. (2022). *Teori dan Riset Media Siber (Cybermedia)*. Prenada Media.
- Poell, T., Nieborg, D. B., & Duffy, B. E. (2022). *Piattaforme digitali e produzione culturale*. Il Mulino.
- Ritzer, G. (2019). *The McDonaldization of Society: Into the Digital Age* (9 (Ed.)). SAGE Publications.
- Weber, M. (1978). *Economy and Society: An Outline of Interpretive Sociology*. University of California Press.