

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Film merupakan media komunikasi yang mampu mengirimkan pesan melalui audio visual kepada khalayak luas. Sebagai media komunikasi massa, film memiliki fungsi untuk menyampaikan pesan dalam bentuk informasi, edukasi dan juga hiburan (Danardana *et al.*, 2022). Pesan-pesan yang terkandung dalam film dapat mempengaruhi cara pandang masyarakat terhadap sesuatu. Selain itu, film umumnya mengangkat sebuah tema atau fenomena yang terjadi di tengah-tengah masyarakat (Masruro *et al.*, 2021). Adapun berbagai fenomena berupa isu sosial pada masyarakat yang seringkali diangkat dalam film, seperti kriminalitas, masalah kesehatan, kemiskinan hingga kesenjangan sosial dan masalah pendudukan.

Salah satu fenomena tentang kesenjangan sosial dan ekonomi yang sedang terjadi di masyarakat dan diangkat menjadi tema dalam film ialah generasi *sandwich*. Berdasarkan data dari Tempo.co, isu mengenai generasi *sandwich* telah disorot oleh beberapa film seperti Cinta Pertama, Kedua, Ketiga (2021), Gampang Cuan (2023), Home Sweet Loan (2024) dan 1 Kakak 7 Ponakan (2025) (K. Putri, 2025). Kehadiran fenomena generasi *sandwich* disebabkan oleh adanya fase penuaan penduduk dan meningkatnya angka rasio ketergantungan penduduk lansia terhadap penduduk usia produktif. Pada tahun pada tahun 2021 jumlah penduduk lansia tercatat sebesar 10,82% dan meningkat pada tahun 2023 menjadi 11,75% (Prameswari, 2024). Sedangkan data terbaru dari Badan Pusat Statistik (BPS), pada

tahun 2024 persentase jumlah usia lansia di Indonesia secara keseluruhan telah mencapai angka 12% (Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2024).

Permasalahan yang muncul dari meningkatnya jumlah penduduk lansia di Indonesia ialah meningkatnya rasio ketergantungan (*dependency ratio*) dari lansia terhadap penduduk dengan usia produktif. Menurut statistik Badan Pusat Statistik (BPS), rasio ketergantungan Indonesia pada tahun 2023 berada di angka 17,08, sementara pada tahun 2024 meningkat menjadi 17,76 (Direktorat Statistik Kesejahteraan Rakyat, 2024). Maka dapat diartikan bahwa setiap 100 penduduk usia produktif (usia 15-59 tahun) harus menanggung beban finansial dan harus merawat setidaknya 17 penduduk lansia. Hal ini kemudian menimbulkan fenomena sosial berupa generasi *sandwich*.

Istilah generasi *sandwich* pertama kali diperkenalkan pada tahun 1981 oleh Dorothy A. Miller, seorang profesor di University Kentucky. Generasi *sandwich* merupakan sebuah individu yang berada pada posisi terhimpit di antara dua jenis generasi berbeda, yakni orang tua mereka dan anak mereka atau saudara yang masih membutuhkan bantuan (Cahyani *et al.*, 2024). Menurut penelitian dari Hammer & Neal, menyatakan bahwa generasi *sandwich* setidaknya berusia 30 tahun atau lebih (Luthfiannisa & Meidiaswati, 2024). Secara ringkas, generasi *sandwich* disimpulkan sebagai fenomena di mana seseorang dengan usia produktif harus menanggung beban dari semua anggota keluarga.

Fenomena generasi *sandwich* sudah dirasakan penduduk dengan usia produktif di Indonesia sejak beberapa tahun terakhir, khususnya generasi Z dan

generasi milenial. Berdasarkan hasil survei CNBC Indonesia pada tahun 2021, sebanyak 48,7% masyarakat produktif (25-45 tahun) merupakan bagian dari generasi *sandwich* yang memiliki tanggungan finansial atas keluarganya (Laucereno, 2023). Tak hanya itu, angka generasi *sandwich* di Indonesia juga semakin berkembang pada tahun-tahun setelahnya. Menurut survei Diverse Asia 2024 yang diadakan oleh Manulife Investment Management terhadap 4.000 orang di enam wilayah Asia termasuk Indonesia, sebanyak 94% di Indonesia responden mengaku harus mengesampingkan kebutuhan pribadi demi memenuhi kebutuhan orang tua mereka yang sudah pensiun (Christian, 2025). Data-data di atas menunjukkan bahwa banyak penduduk dengan usia produktif mulai mengalami fenomena generasi *sandwich*, karena terhimpit tanggungan keluarga.

Kehadiran generasi *sandwich* mencerminkan adanya peran dan tanggung jawab ganda yang ditanggung oleh generasi produktif yang tentunya memiliki berbagai dampak. Menurut Salmon, generasi *sandwich* memiliki beberapa dampak negatif dari segi fisik, psikologis, emosional dan beban keluarga (Kusumaningrum, 2018). Hal ini juga diperkuat dengan beberapa survei terkait kesehatan mental pada generasi z dan milenial yang menjadi bagian dari generasi *sandwich*. Menurut laporan Survei Kesehatan Indonesia (SKI) tahun 2023 dari Kementerian Kesehatan, prevalensi masalah kesehatan jiwa pada kelompok umur 15-24 tahun berada di angka 2,8 persen, diikuti kelompok umur 45-54 tahun dengan angka 1,8 persen dan kelompok 25-34 tahun dengan persentase 1,7 persen (Kementerian Kesehatan Republik Indonesia, 2023).

Sejalan dengan data masalah kesehatan pada kelompok umur produktif di atas, tingkat *stress* dan *anxiety* pada generasi z dan generasi milenial ternyata dipengaruhi oleh faktor finansial dan keluarga. Temuan data Deloitte tentang *Mental Health Deep Dive* pada generasi z dan generasi milenial pada tahun 2024, menyebutkan bahwa kekhawatiran terhadap finansial jangka panjang merupakan faktor pemicu *stress* dan *anxiety* yang paling banyak disebutkan oleh gen z dengan persentase 50 persen dan generasi milenial dengan persentase 47 persen (Deloitte, 2024). Dalam laporan survei yang sama, sebanyak 46 persen gen z dan 43 persen generasi milenial menyatakan bahwa kesehatan dan kesejahteraan keluarga adalah faktor pemicu *stress* dan *anxiety* terbesar kedua setelah finansial jangka panjang.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan di atas, isu mengenai generasi *sandwich* jelas menunjukkan adanya dampak terhadap generasi dengan usia produktif, khususnya dalam hal kesehatan mental. Hal ini menjadikan fenomena generasi *sandwich* sorotan oleh berbagai media termasuk film. Pada penelitian ini, penulis memilih film *Home Sweet Loan* sebagai objek penelitian untuk dikaji dengan pendekatan semiotika John Fiske. Film *Home Sweet Loan* adalah film yang diproduksi oleh Visinema Pictures dan ditayangkan pertama kali pada 26 September 2024.

Home Sweet Loan mengisahkan tentang perjuangan Kaluna, seorang pekerja kantoran yang hidup satu atap bersama keluarga besarnya dan bertekad untuk mengejar mimpinya memiliki rumah sendiri. Namun sebagai generasi *sandwich*, Kaluna lalu dihadapkan dengan berbagai tantangan finansial di mana Kaluna harus membagi gajinya untuk memenuhi kebutuhan keluarga besarnya dan

akhirnya kesulitan untuk mewujudkan mimpinya. Dibintangi oleh beberapa aktor besar seperti Yunita Siregar, Derby Romero, Ayu shita Nugraha, film Home Sweet Loan berhasil meraih 1,7 juta penonton sejak penayangan perdana di Bioskop (Imanuel R Matatula, 2024).

Tidak hanya mengantongi jumlah penonton yang banyak, film ini pun berhasil masuk dalam kategori film *trending* pada tahun 2024. Film Home Sweet Loan masuk dalam urutan kelima pada pelurusan *trending* kategori film dan series dalam laporan Google Indonesia bertajuk “Google Year in Search 2024” (Dhanya, 2024). Selain menarik perhatian audiens dengan menjadi film tren, film Home Sweet Loan juga memberikan dampak positif bagi audiens. Hal ini ditunjukkan dari kolaborasi yang dilakukan oleh Pinhome dan YouGov Indonesia sebagai salah satu sponsor film Home Sweet Loan. Kedua perusahaan tersebut berkolaborasi melakukan riset yang berjudul, “Langkah Generasi Sandwich Menuju Kepemilikan Properti” yang memperlihatkan data bahwa terdapat 41 juta generasi *sandwich* di Indonesia (Ardiyansyah & Maulana, 2024).

Laporan riset ini juga mengidentifikasi tiga tantangan utama yang dihadapi generasi *sandwich* untuk memiliki properti rumah, yakni kesulitan menemukan properti yang tepat, biaya tambahan yang tidak transparan serta jumlah cicilan yang tinggi. Berkaca dari hal tersebut, Pinhome menawarkan solusi bagi masyarakat yang tergolong sebagai generasi *sandwich* dengan menghadirkan simulasi KPR transparan, jutaan *listing* properti dan fitur PinValue untuk melihat nilai harga pasar pada properti yang diinginkan (Noviana Geby, 2024). Kolaborasi ini tidak hanya menjadi bentuk dukungan bagi produksi film Home Sweet Loan, namun juga

berupaya untuk memberikan wawasan dan motivasi bagi generasi *sandwich* di Indonesia. Sehingga, riset dan solusi dari kolaborasi tersebut menjadi bentuk aksi nyata perubahan yang dihasilkan oleh film Home Sweet Loan untuk membantu generasi *sandwich* dalam mewujudkan mimpi mereka untuk memiliki rumah.

Pada penelitian terdahulu, Home Sweet Loan juga menjadi sorotan dan objek untuk diteliti. Penelitian yang dilakukan oleh Totok Wahyu Abadi dengan judul “Cognitive Communication terhadap Persepsi Penonton pada Film Sweet Loan (Studi Kasus pada Akun Instagram @homesweetloanfilm)” (Abadi, 2025). Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana tayangan penonton film Home Sweet Loan dipengaruhi oleh komunikasi kognitif di media sosial Instagram. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik observasi partisipasi *online*. Kesimpulan dari penelitian ini, yakni bahwa komunikasi kognitif yang diterapkan oleh Instagram resmi Home Sweet Loan berhasil membentuk persepsi penonton terhadap film, melalui konten media sosial dengan visual yang menarik, narasi emosional hingga interaksi digital yang terjadi.

Penelitian dari Umi Khomsatun dan Sugen Riadi yang berjudul “Konflik Sosial Dalam Novel Home Sweet Loan Karya Almira Bastari” (Khomsatun & Riadi, 2023), berfokus untuk mengetahui konflik sosial dalam novel Home Sweet Loan karya Almira Bastari dengan menggunakan metode kualitatif deskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa konflik sosial yang ditampilkan oleh penulis cenderung pada konflik yang sering dijumpai di kalangan masyarakat, seperti konflik kepercayaan diri, percintaan dengan perbedaan status sosial, dan konflik keluarga.

Berbeda dengan dua penelitian di atas, peneliti juga menemukan bahwa terdapat penelitian terdahulu yang telah membahas generasi *sandwich* dalam film. Penelitian oleh Paramitha Amelia Putri dan Arie Prasetyo dengan judul “Makna Generasi Sandwich Pada Film Cinta Pertama, Kedua, dan Ketiga (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)” (P. A. Putri & Prasetyo, 2024), bertujuan untuk menganalisis realitas sosial dan kompleksitas dari kehidupan generasi *sandwich*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan semiotika Charles Sanders Peirce dan teori Konstruksi Realitas Sosial oleh Peter L. Berger. Hasil analisis penelitian ini menunjukkan bahwa tanda dan simbol semiotika dalam film memberikan makna mendalam terkait tekanan, kewajiban dan konflik yang dihadapi oleh generasi *sandwich*.

Berdasarkan 3 penelitian di atas, peneliti melihat bahwa belum ada penelitian terkini yang mengangkat tentang penggambaran generasi *sandwich* yang berfokus pada tokoh Kaluna dari film Home Sweet Loan. Selain itu, pada penelitian lain tentang generasi *sandwich*, peneliti juga belum menemukan penelitian lain yang menggunakan teori semiotika John Fiske. Berangkat dari hal tersebut, peneliti menawarkan kebaruan dengan mengkaji representasi generasi *sandwich* oleh tokoh Kaluna dalam film Home Sweet Loan dengan pendekatan semiotika John Fiske. Diharapkan penelitian ini mampu memberikan visualisasi secara mendalam terkait kehidupan generasi *sandwich* dan membantu masyarakat untuk lebih paham dalam mengenal dan menangani fenomena generasi *sandwich*.

A. Rumusan Masalah

Pada penelitian ini, rumusan masalah yang akan menjadi bahan penelitian, yaitu: Bagaimana representasi generasi *sandwich* oleh tokoh Kaluna dalam film “Home Sweet Loan” (2024)?

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana representasi generasi *sandwich* pada tokoh utama perempuan, yaitu Kaluna dalam film “Home Sweet Loan”.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi perkembangan Ilmu Komunikasi, khususnya pada perkembangan teori dan penelitian yang berfokus pada pembahasan generasi *sandwich* dengan analisis semiotika dalam kajian media film di Indonesia. Hasil dari penelitian ini juga dapat menjadi acuan dan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan wacana generasi *sandwich* untuk diteliti lebih lanjut dalam konteks yang lebih luas.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi tambahan informasi dan juga dapat menambah wawasan masyarakat dalam memahami serta menghadapi fenomena generasi *sandwich*. Secara khusus, penelitian ini diharapkan dapat memberikan evaluasi dan sumbangan pemikiran bagi para penonton serta praktisi film di Indonesia mengenai wawasan tentang fenomena generasi *sandwich*.

D. Kerangka Teori

1. Representasi

Penelitian ini juga menggunakan teori representasi yang berkaitan makna dan tanda dalam film. Representasi berasal dari bahasa Inggris, yakni “representation” yang memiliki arti perwakilan atau penggambaran. Marcel Danesi mengartikan representasi sebagai penggunaan suatu tanda-tanda (gambar, suara dan sebagainya) untuk menggambar atau memproduksi sesuatu yang dapat dilihat, dibayangkan atau dirasakan dalam bentuk fisik (Pratiwi & Kuncorowati, 2021). Pengertian mengenai representasi juga disampaikan oleh beberapa ahli lain. Menurut John Fiske, representasi adalah sesuatu yang merujuk pada adanya realitas yang terbentuk dan disampaikan dalam komunikasi melalui kata-kata, bunyi, citra dan kombinasinya (Wahyuni *et al.*, 2021).

Sedangkan menurut Chris Barker, representasi merupakan konstruksi sosial yang mengharuskan kita untuk mengeksplorasi pembentukan makna kontekstual melalui penyelidikan tentang bagaimana cara makna dihasilkan dalam berbagai konteks (Vera, 2022). Secara singkat, representasi dapat dikatakan sebagai proses pembentukan dan pertukaran makna yang melibatkan tanda, simbol, bahasa yang tertera pada gambar atau objek visual lainnya. Stuart Hall menjelaskan bahwa terdapat tiga pendekatan untuk melihat bagaimana suatu makna dapat dihasilkan dan tersampaikan (Nuria & Rizqi, 2025), yaitu sebagai berikut:

1. Pendekatan Reflektif (*Reflective Approach*)

Pendekatan yang memandang bahasa sebagai refleksi atas makna sebenarnya yang terkandung dalam tanda atau objek. Dalam pendekatan ini, makna akan tergantung pada objek dan tidak terpisahkan dari dunia nyata.

2. Pendekatan Intensional (*Intentional Approach*)

Pendekatan ini menjelaskan makna sebagai bagian dari cara pandang kita atau penutur (*author*). Sehingga makna dalam suatu pesan akan terletak pada intensi atau tujuan penutur dalam memberikan makna.

3. Pendekatan Konstruksional (*Constructionist Approach*)

Pendekatan ini menyatakan bahwa makna tidak melekat dalam objek, namun terbentuk melalui konstruksi sosial dan budaya. Penutur memiliki peran aktif untuk menentukan dan mengkonstruksi makna melalui simbol atau tanda yang dibuat.

2. Film Sebagai Komunikasi Media Massa

Effendy menyebutkan bahwa film adalah media komunikasi yang berbentuk audio visual untuk menyampaikan pesan kepada khalayak yang berkumpul pada suatu tempat (Hastuti & Rifa'i, 2024). Sedangkan menurut Baskin, film adalah salah satu bentuk komunikasi massa dari berbagai macam teknologi dan beragam unsur kesenian (Asri, 2020). Film juga disebut sebagai media komunikasi massa yang dinilai ampuh terhadap massa sasarannya, karena bersifat audio visual di mana film mampu bercerita banyak dalam waktu yang singkat. Menurut Baran, ketika menonton film, audiens seakan dibawa menembus ruang dan waktu yang dapat

menceritakan kehidupan bahkan mampu mempengaruhi khalayak (Prima, 2022). Sehingga, film dapat mempengaruhi dan menggerakkan audiens berdasarkan pesan dan elemen yang terkandung di dalamnya.

3. Film

Film adalah gambar bergerak atau gambar hidup yang dilengkapi dengan warna, suara dan cerita (Dewanta, 2020). Adapun definisi lain dari film menurut beberapa ahli, seperti Effendy yang mendefinisikan film sebagai hasil budaya dan bentuk ekspresi kesenian (Hakim & Purba, 2020). Tidak hanya sebagai bentuk budaya dan seni, film juga menyajikan potret dari realitas kehidupan. Menurut Alex Sobur, film merupakan bentuk media komunikasi yang menampilkan peran-peran dari refleksi kehidupan di masyarakat (Saputra, 2020). Kemampuan film dalam mengkonstruksi realitas dan fenomena yang terjadi di masyarakat dapat memberikan dampak bagi audiens, seperti dampak psikologi maupun dampak sosial. Pesan dalam film umumnya menggunakan mekanisme kode atau lambang-lambang yang terdapat dalam pikiran manusia, seperti isi pesan, suara, percakapan dan sebagainya (Liliweri, 2018).

Film terbagi dalam dua jenis utama, yakni film fiksi dan film non fiksi. Film fiksi merupakan film yang dibuat berdasarkan kisah fiktif atau cerita karangan (Vera, 2022). Sedangkan film non fiksi ialah film yang menampilkan kejadian nyata atau berupa dokumentasi. Adapun dua jenis unsur yang membentuk sebuah film. Menurut Pratista, unsur pembentuk film dibagi secara mendalam menjadi dua jenis (Chairun Nisa & Nugroho, 2019), yaitu antara lain:

- 1) Unsur naratif ialah bahan materi yang akan diolah. Unsur naratif merujuk pada aspek cerita yang disampaikan dalam film. Elemen-elemen unsur naratif terdiri atas tokoh, lokasi, waktu, konflik dan tujuan.
- 2) Unsur sinematik ialah teknik untuk mengolah bahan materi atau cerita, yakni, *mise-en-scene* dan sinematografi.

4. Teknik Sinematografi

Sinematografi merupakan bidang ilmu yang membahas tentang teknik pengambilan gambar dan menggabungkan rangkaian gambar tersebut, sehingga dapat menjadi ide atau cerita tertentu (Hutagalung et al., 2024). Menurut Alton, teknik sinematografi mencakup komposisi dan pergerakan kamera, pencahayaan hingga kesesuaian atau manipulasi warna yang menciptakan efek tertentu untuk mendukung narasi (Evrita & Munandar, 2025). Teknik sinematografi memiliki kaitan yang erat dengan film. Dalam pembuatan film, teknik sinematografi memiliki peran penting untuk mempengaruhi nilai estetika dari film dan memberikan kesan maupun rasa tersendiri bagi penonton melalui berbagai teknik sinematografi yang digunakan (Dheviyani & Manesah, 2024).

Menurut Joseph V. Mascelli, terdapat beberapa elemen penting dalam teknik sinematografi untuk menghasilkan nilai sinematik yang baik (Tamsil, 2022), yakni sebagai berikut:

a. *Composition* (Komposisi)

Komposisi merupakan cara untuk meletakkan atau memposisikan objek di dalam layar (*frame*), sehingga gambar terlihat menarik dan mendukung alur cerita.

b. *Camera Angle* (Sudut pengambilan gambar)

Camera angle adalah posisi kamera dalam pengambilan gambar yang mewakili penonton. Posisi sudut pandang kamera memiliki peran penting untuk menciptakan makna tertentu dan menghadirkan visualisasi dramatik yang membuat alur cerita lebih menarik. Terdapat beberapa tipe *camera angle* atau sudut pandang kamera, yakni:

- *Objective Camera Angle*, yaitu sudut pandang kamera yang diambil dengan menggunakan sudut pandang penonton. Sistem sudut pandang ini tidak melibatkan penonton dan mewakili pemain tertentu, sehingga seolah-olah membuat penonton menjadi pengamat yang tidak kelihatan ketika menyaksikan suatu adegan.
- *Subjective Camera Angle*, yaitu sudut pandang kamera yang melibatkan penonton. Sudut pandang ini memungkinkan adanya interaksi antara penonton dan pemain dalam suatu adegan, sehingga penonton seperti merasakan berpartisipasi dalam adegan tersebut.
- *Point of View Camera Angle*, yaitu sudut pandang kamera yang merupakan gabungan dari *objective camera angle* dan *subjective camera angle*. Pada sudut pandang ini, kamera akan diposisikan pada pemain yang sudut pandangnya digunakan (pemain subjektif). Kelebihan dari sudut pandang ini ialah dapat membuat penonton merasakan apa yang dialami oleh pemain.

Dalam aspek *camera angle* juga terdapat penempatan kamera atau *level camera angle* yang dapat memberi pengaruh pada cerita dalam film dan membangkitkan emosi penonton. Adapun beberapa jenis *level camera angle*, yaitu:

- *High Angle*, yakni posisi kamera ditempatkan di atas objek atau lebih tinggi dari objek, sehingga menampilkan seluruh latar dan objek. Kegunaan *angle* ini ialah untuk menciptakan kesan seolah-olah objek terlihat kecil, sepi serta rendah atau tidak superior terhadap pemain lain.
- *Normal Angle* atau *Eye Angle*, yaitu penempatan sudut pandang kamera yang sejajar antara mata objek dan mata penonton. Sudut pandang ini bertujuan untuk menampilkan kesan setara dan netral.
- *Low Angle*, yakni kamera diposisikan lebih rendah atau di bawah dari objek, sehingga menimbulkan kesan bahwa objek tampak lebih besar atau raksasa. Fungsi dari *angle* ini adalah untuk menghadirkan kesan dominan, kuat, tangguh dan berkuasa atau superior terhadap pemain lain.

c. *Close Up* atau *Shot Size* (Ukuran gambar)

Shot size diartikan sebagai ukuran bidikan dalam teknik pengambilan gambar yang digunakan untuk mengambil gambar yang berhubungan dengan objek manusia atau benda tertentu. Masing-masing ukuran gambar dapat mengandung makna tersendiri dalam tujuan penggunaannya. Berikut beberapa jenis ukuran gambar yang mampu memperkuat penyampaian pesan, yakni sebagai berikut:

- *Extreme Long Shot* (ELS), *shot* yang digunakan untuk memperlihatkan lokasi atau pemandangan dalam secara keseluruhan. Pada jenis *shot* ini, objek umumnya akan terlihat sangat kecil dan tidak jelas.
- *Long Shot* (LS), jenis *shot* ini serupa dengan *extreme long shot* akan tetapi teknik *long shot* memiliki cakupan yang lebih sempit dan lebih berfokus pada objek utama (Mesa *et al.*, 2025). *Long shot* berfungsi untuk menunjukkan objek dan lingkungan di sekitarnya.
- *Medium Long Shot* (MLS), teknik *shot* yang menampilkan aktivitas subjek dari lutut hingga kepala. *Medium long shot* juga dikenal dengan *Knee Shot*.
- *Medium Shot* (MS), *shot* yang menampilkan aktivitas atau gerakan tubuh subjek dari pinggang sampai ke kepala dan ekspresi subjek.
- *Medium Close Up* (MCU), teknik *shot* yang memperlihatkan subjek dari area dada ke atas. *Shot* ini juga mampu menciptakan keseimbangan antara ekspresi dan visual subjek, sehingga membuat penonton dapat merasakan emosi dari karakter dalam film.
- *Close Up* (CU), metode *shot* yang diambil dari jarak yang cukup dekat dengan menampilkan bagian dagu ke atas. *Close up shot* menekankan pada detail ekspresi wajah subjek secara jelas, tetapi juga memberikan ruang di atas kepala (*headroom*).
- *Big Close Up* (BCU), *shot* yang menampilkan subjek dari dagu ke atas dan memotong bagian *headroom*. Tipe *shot* ini digunakan untuk menunjukkan ekspresi wajah secara detail untuk mempertegas emosi

yang berusaha disampaikan oleh subjek atau karakter (Mesa et al., 2025).

- *Extreme Close Up* (ECU), *shot* yang diambil dengan jarak sangat dekat, di mana teknik pengambilan gambar ini dapat berfokus pada salah satu bagian dari wajah maupun ekspresi subjek, misalnya mata atau bibir. Umumnya jenis *shot* ini berfungsi untuk mendramatisasi ekspresi subjek.
- *Over the Shoulder* (OTS), teknik *shot* yang dilakukan untuk dua subjek dengan mengambil gambar dari belakang bahu dari salah subjek untuk menampilkan sudut pandang lawan bicara subjek.
- *Point-of-View* (POV), jenis *shot* yang menggunakan sudut pandang orang pertama, sehingga penonton seperti turut serta melihat apa yang sebenarnya dirasakan atau dilihat oleh subjek. Pada tipe *shot* ini, kamera seakan-akan menjadi mata dari subjek (Mujahid, 2024).

d. *Cutting* atau *Editing* (Penyuntingan)

Cutting atau editing adalah tahap di mana seluruh gambar yang telah diambil akan diseleksi dan disusun menjadi satu *scene*, yang nantinya dirapikan menjadi suatu *sequence* dan akhirnya menghasilkan suatu cerita yang utuh (Dheviyani & Manesah, 2024).

e. *Continuity* (Kesinambungan)

Continuity merupakan kesinambungan cerita dalam film antara adegan yang satu dengan adegan lainnya. Pada tahap ini, *scene* akan ditampilkan secara urut

sesuai dengan naratif dan visual yang konsisten, sehingga dapat dinikmati oleh penonton. Aspek kesinambungan terbagi dalam tiga jenis, yaitu kesinambungan cerita, ruang dan waktu.

5. Semiotika John Fiske

Semiotika berasal dari bahasa Yunani, *semeion* yang diartikan sebagai tanda. Charles Sanders Peirce sebagai salah satu tokoh pelopor studi semiotika, mendefinisikan semiotika sebagai cabang ilmu tentang tanda dan segala hal yang berhubungan dengan tanda, seperti sistem tanda dan serta proses penggunaan tanda (Saleha & Yuwita, 2023). Adapun pandangan ahli lain mengenai definisi semiotika. Menurut John Fiske, semiotika merupakan studi tentang petanda dan makna yang dihadirkan oleh sistem tanda, seperti bagaimana tanda dimaknai dalam teks, media serta karya lainnya yang mampu memberikan makna (Vera, 2022). Tujuan dari semiotika ialah untuk memahami dan menafsirkan makna-makna yang terkandung dalam sebuah tanda atau simbol, sehingga pembaca tanda tersebut dapat menangkap pesan yang tersimpan di dalamnya (Yuliantini & Putra, 2017).

Penelitian ini berfokus untuk menguraikan makna-makna yang merepresentasikan generasi *sandwich* dalam film dan menganalisisnya dengan menggunakan metode semiotika John Fiske. Semiotika John Fiske berpusat pada analisis acara televisi sebagai “teks” untuk memeriksa berbagai lapisan sosio-budaya dalam makna dan isi (Shabrina, 2018). Namun dalam perkembangan model semiotika John Fiske, konteks “teks” ini dapat diartikan secara luas, seperti segala sesuatu yang memiliki sistem tanda komunikasi. Sehingga, model semiotika John

Fiske tidak hanya digunakan untuk menganalisis acara televisi, tetapi juga dapat diterapkan untuk menganalisis teks media lain, seperti film, iklan, drama dan lain sebagainya (Vera, 2022).

Selain itu, John Fiske juga menyebutkan bahwa semiotika diklasifikasikan ke dalam tiga kajian utama (Furkan & Putra, 2015), yaitu:

- a. Tanda itu sendiri. Studi ini mengkaji berbagai jenis tanda yang berbeda dan bagaimana cara tanda-tanda yang berbeda tersebut menyampaikan makna. Hal yang dikaji dalam bidang ini, meliputi unsur tanda, tipe tanda hingga cara tanda berkaitan dengan orang yang menggunakannya.
- b. Kode atau sistem yang mengatur dan mengorganisasikan tanda. Bidang ini meliputi beragam kode yang dibangun untuk memenuhi kebutuhan masyarakat atau budaya.
- c. Budaya merupakan tempat dari bagaimana suatu kode beroperasi dan tanda bekerja.

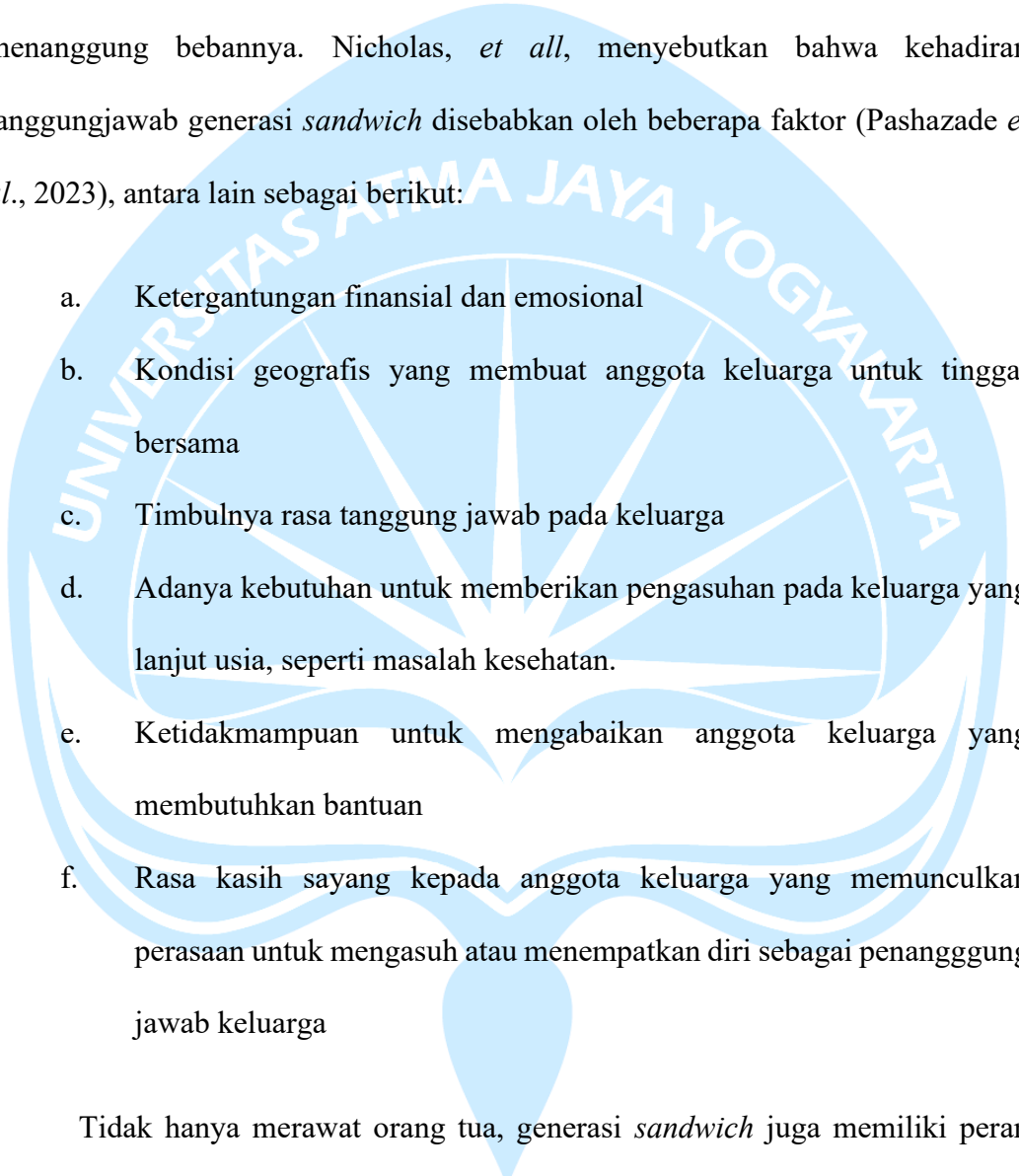
Prinsip semiotika John Fiske awalnya berfokus pada kode-kode televisi yang juga dapat diimplementasikan pada film. Kode-kode yang muncul dan disampaikan dalam acara televisi saling berhubungan, sehingga membentuk sebuah makna yang nantinya dapat dianalisis (Nugroho & Nurul, 2021). Semiotika John Fiske memiliki tiga level analisis kode televisi, yakni level realitas, representasi, dan ideologi (Pandrianto *et al.*, 2023).

- a. Level realitas, yakni level yang berkaitan dengan kode teknis yang dapat dilihat oleh indera, mencakup penampilan, pakaian, dialog, bahasa, *gesture*, ekspresi, suara dan lingkungan.
- b. Level representasi, yakni level yang dipahami melalui hal-hal teknis seperti kamera, pencahayaan, *editing*, musik dan suara. Level ini juga menyatakan bahwa kode dipahami melalui representasi konvensional berupa naratif, konflik, karakter, aksi, dialog, lingkungan serta *casting*.
- c. Level ideologi, yakni gabungan dari segala hal yang dikategorikan atau digolongkan ke dalam kode-kode ideologis yang nantinya membentuk ideologi, seperti patriarki, ras, kelas, kapitalisme, individualisme dan sebagainya.

6. Konsep Generasi *Sandwich*

Istilah ‘Generasi *Sandwich*’ pertama kali dipopulerkan oleh seorang profesor pekerja sosial di Amerika Serikat bernama Dorothy A. Miller pada tahun 1981, melalui artikel jurnalnya yang berjudul “*The Sandwich Generation: Adult Children of The Aging*” (Husain *et al.*, 2021). Kehadiran fenomena generasi *sandwich* dalam jurnal Miller awalnya merujuk pada perempuan yang berusia awal 40 tahun yang memiliki tanggungan untuk mengasuh anak dan orang tua mereka yang lanjut usia (Kumar, 2024). Generasi *sandwich* merupakan generasi yang berada di posisi “terhimpit” di antara dua generasi berbeda, yaitu orang tua mereka yang mulai menua dan anak-anak mereka ataupun saudara masih membutuhkan bantuan dengan umur yang berkisar delapan belas tahun atau lebih (Siddik *et al.*, 2023).

Kondisi yang terhimpit ini lalu dianalogikan seperti sebuah roti *sandwich*, di mana orang tua menjadi lapisan atas roti dan anak atau saudaranya menjadi lapisan bawah roti, sementara isian tengahnya seperti daging, sayur dan keju digambarkan sebagai individu yang terjebak di antara dua generasi tersebut untuk menanggung bebannya. Nicholas, *et all*, menyebutkan bahwa kehadiran tanggungjawab generasi *sandwich* disebabkan oleh beberapa faktor (Pashazade *et al.*, 2023), antara lain sebagai berikut:

- 
- a. Ketergantungan finansial dan emosional
 - b. Kondisi geografis yang membuat anggota keluarga untuk tinggal bersama
 - c. Timbulnya rasa tanggung jawab pada keluarga
 - d. Adanya kebutuhan untuk memberikan pengasuhan pada keluarga yang lanjut usia, seperti masalah kesehatan.
 - e. Ketidakmampuan untuk mengabaikan anggota keluarga yang membutuhkan bantuan
 - f. Rasa kasih sayang kepada anggota keluarga yang memunculkan perasaan untuk mengasuh atau menempatkan diri sebagai penanggung jawab keluarga

Tidak hanya merawat orang tua, generasi *sandwich* juga memiliki peran ganda lainnya. Menurut Miller, generasi *sandwich* memiliki kewajiban untuk memenuhi kebutuhan hidup keluarganya, seperti membayar utang, menanggung biaya kesehatan dan pendidikan anggota keluarga baik saudara atau anak, serta membiayai hidup dirinya sendiri (Aisyah & Rahman, 2024). Beban dan

tanggungjawab yang diemban oleh generasi *sandwich* tidak hanya memberikan dampak negatif secara finansial dan fisik, tetapi juga dampak psikologis serta emosional. Yuliana menyebutkan bahwa peran ganda yang dijalankan oleh generasi *sandwich* juga berimplikasi pada penurunan kesehatan, seperti stres dan ketidakmampuan untuk menemukan keseimbangan dalam hidupnya (Khalil & Santoso, 2022). Menurut Miller, terdapat beberapa dampak negatif lain dari generasi *sandwich*, yakni *stress* kerja, penurunan motivasi, depresi hingga konflik atau disharmoni dalam keluarga (Husna & Wahyuni, 2024).

Generasi *sandwich* memiliki beberapa kategori yang terbagi atas rentang usia dan tanggung jawab yang berbeda. Menurut Carol Abaya, generasi *sandwich* diklasifikasikan ke dalam tiga kategori (Lagandhy, 2023), yakni sebagai berikut:

- a. *The Traditional Sandwich Generation*, ialah orang dewasa dengan rentang usia antara 40-50 tahun yang terhimpit untuk merawat orang tua yang sudah lanjut usia, pasangan hidup serta anak sudah memasuki usia produktif, namun yang belum mandiri secara finansial.
- b. *The Club Sandwich Generation*, merujuk pada orang dewasa yang berusia akhir 60 tahunan yang dihipit oleh orang tua yang semakin menua dan anak mereka yang sudah dewasa atau bahkan cucunya. Kategori ini juga berlaku pada individu dengan usia dewasa awal, seperti 30-40 tahun yang bertanggung jawab atas orang tua, anak, saudara hingga kakek dan nenek mereka.
- c. *The Open Sandwich Generation* adalah siapapun yang terlibat aktif dalam memberikan perawatan bagi orang tua atau kerabat yang sudah berumur.

7. Konsep Gender

Gagasan generasi *sandwich* memiliki hubungan erat dengan konsep gender dan peran gender. Hal ini disebabkan oleh fenomena generasi *sandwich* yang dapat dialami oleh perempuan dan laki-laki, namun terdapat perbedaan beban peran gender ketika menghadapi kondisi generasi *sandwich* tergantung pada lingkungan sosial (Khairunnisa & Hartini, 2022). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model semiotika John Fiske yang mempunyai tiga tahapan analisis, yakni level realitas, representasi dan ideologi. Sehubungan dengan hal tersebut, peneliti menguraikan konsep gender dan peran gender sebagai bentuk level ideologi dari gagasan generasi *sandwich*. Istilah gender pertama kali dicetuskan oleh seorang ilmuwan bernama Robert Stoller pada tahun 1968 untuk membedakan perempuan dan laki-laki berdasarkan definisi secara psikologis dan biologis (Jatiningsih, 2024). Konsep gender seringkali dianggap sama dengan seks, namun kedua konsep ini cukup berbeda.

Menurut Santrock, gender dan seks mempunyai perbedaan dari segi dimensi (Sovitriana, 2020). Istilah seks merujuk pada dimensi biologis atau alamiah dari laki-laki dan perempuan, seperti jenis kelamin. Sedangkan istilah gender mengacu pada dimensi sosial budaya baik dari laki-laki serta perempuan. Adapun beberapa definisi gender dari beberapa ahli. Badriyah Fahyumi mendefinisikan gender sebagai suatu sikap peran, tanggung jawab, fungsi dan perilaku yang melekat pada diri laki-laki dan perempuan yang terbentuk dari budaya maupun lingkungan tempat seseorang tersebut bertumbuh (Utaminingsih, 2023).

Menurut Deaux dan Kite, gender adalah konsep yang dibangun dari faktor sosial dan kultural yang membedakan karakteristik antara maskulin dan feminin (Dalimoenthe, 2020). Karakteristik maskulin dan feminin juga memiliki perbedaan. Handayani menyebutkan bahwa karakteristik feminin yang dimiliki perempuan umumnya menunjukkan lemah lembut, sabar, keibuan dan emosional (Rokhmansyah, 2016). Berbeda dengan feminin, karakteristik maskulin lebih mengedepankan sikap kuat, rasional atau membatasi emosi, tegas dan dominan. Gender memiliki sifat dinamis dan dapat berubah sesuai dengan tempat, mengikuti waktu, budaya, status sosial, ideologi dan lain sebagainya. Selain itu, gender juga bersifat relatif dan sosial, di mana konsep gender yang telah diciptakan, dapat diubah serta dipertukarkan (Hartati, 2020).

Terbentuk dari konstruksi sosial, konsep gender tidak lepas dari ideologi gender. Ideologi gender adalah ideologi yang mengkotak-kotakan peran maupun posisi ideal perempuan dalam keberadaannya dalam rumah tangga dan masyarakat (Partini, 2013). Menurut Davis dan Greenstein, ideologi gender merupakan pandangan mengenai peran gender dan harapan mengenai peran gender itu sendiri (Thera & Utami, 2021). Ideologi mengenai peran gender dapat mempengaruhi tindakan, harapan serta pengalaman dari laki-laki dan perempuan. Peran gender adalah peran yang terbentuk dari konstruksi gender di masyarakat dan bagaimana masyarakat memandang laki-laki dan perempuan (Jatiningsih, 2024). Hubeis mengklasifikasi peran gender dalam tiga jenis peran (Sukesi *et al.*, 2021), yakni:

1. Peran produktif, mengacu pada peran seseorang dalam menghasilkan barang maupun jasa, baik untuk dikonsumsi atau diperjualbelikan. Peran ini mencakup pekerjaan di kantor, pabrik atau pertanian.
2. Peran reproduktif merupakan peran yang dilaksanakan seseorang untuk memelihara sumber daya manusia dan melakukan pekerjaan maupun urusan rumah tangga. Peran reproduktif juga dikenal dengan sebutan peran sektor domestik yang meliputi kegiatan memasak, mengasuh anak, merawat anggota keluarga, membersihkan rumah dan sebagainya (Harahap, 2022).
3. Peran sosial, merujuk pada peran seseorang dalam berpartisipasi pada kegiatan sosial atau aktivitas kemasyarakatan. Bentuk dari peran sosial, yaitu gotong royong, menyelesaikan pekerjaan kantor dengan rekan kerja dan mengikuti kegiatan lembaga tani atau PKK.

E. Metodologi Penelitian

a. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif. Menurut Mukhtar, jenis penelitian kualitatif deskriptif merupakan sebuah metode yang digunakan untuk menemukan suatu pengetahuan atau teori dari suatu subjek penelitian (Umrati & Wijaya, 2020). Tujuan dari penelitian kualitatif, yakni untuk mengkaji makna yang ada pada suatu fenomena yang sedang terjadi. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan mengamati dan memaparkan pengetahuan melalui fenomena mengenai generasi *sandwich* yang direpresentasikan oleh media. Bogdan dan Taylor menyebutkan bahwa jenis penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian

yang menghasilkan data berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Mamik, 2015). Oleh karena itu, data yang nanti diperoleh oleh peneliti akan yang disajikan dan diolah dalam bentuk naratif.

b. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, yakni penelitian kualitatif dengan metode analisis semiotika model John Fiske. Pada penelitian ini, peneliti mencoba untuk mencermati dan mendeskripsikan isi dari konten film untuk menjawab rumusan masalah yang telah disusun melalui tiga level pada teori semiotika John Fiske, yaitu level realitas, level representasi, level ideologi. Analisis semiotika John Fiske digunakan secara khusus untuk media televisi, iklan maupun film (Pandrianto *et al.*, 2023). Peneliti memilih semiotika John Fiske sebagai metode, karena dirasa model ini relevan dan cocok untuk membongkar makna serta nilai ataupun ideologi tersembunyi dalam sebuah film.

c. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan permasalahan yang diteliti dalam suatu penelitian. Menurut Sugiyono, objek penelitian adalah atribut yang dimiliki oleh seseorang atau kegiatan dengan variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari maupun dikaji dan ditarik kesimpulannya (Hartini *et al.*, 2019). Pada penelitian ini objek yang digunakan berupa film dengan judul *Home Sweet Loan*, di mana film yang berdurasi 112 menit akan dibagi menjadi beberapa potongan *scene* yang akan dianalisis. Peneliti akan menyeleksi objek dengan menggunakan unit analisis yang telah dibuat dengan berdasarkan pada teori representasi, film dan

konsep generasi *sandwich* yang dipaparkan pada kerangka teori. Berikut daftar *scene* yang telah diseleksi oleh peneliti berdasarkan pada unit analisis, yakni:

Tabel 1. 1 Daftar Scene Yang Diteliti

No	Durasi (Menit ke-)	<i>Scene</i>
1	(04:19 - 04:40)	Gambar 3.1
2	(05:28 - 05:42)	Gambar 3.2
3	(14:27 - 14:49)	Gambar 3.3
4	(01:02:24 - 01:02:44)	Gambar 3.4
5	(01:03:18 - 01:04:01)	Gambar 3.5
6	(01:16:54 – 01:17:32)	Gambar 3.6
7	(01:23:15 - 01:23:29)	Gambar 3.7

Sumber: Olahan data peneliti (2025)

d. Unit Analisis

Unit analisis adalah elemen atau satuan dalam penelitian yang ditentukan oleh peneliti sebagai panduan menyeleksi data untuk dianalisis dan menjawab pertanyaan penelitian (Pratama *et al.*, 2021). Dalam penelitian ini unit analisis akan mengacu pada tokoh utama dalam film Home Sweet Loan, yaitu Kaluna. Sehingga, unit analisis akan berfokus pada visualisasi dalam adegan yang menampilkan faktor dan bentuk generasi *sandwich* dari tokoh utama. Peneliti akan mengkategorikan unsur visual seperti penampilan, ekspresi, dialog, konflik dan komponen lainnya yang dengan berlandaskan tiga level pemaknaan menurut John Fiske, yaitu level realitas, level representasi dan level ideologi. Unit analisis tersebut akan digunakan

sebagai acuan untuk mengidentifikasi tanda maupun simbol yang menunjukkan representasi dan mengandung makna generasi *sandwich*.

Tabel 1. 2 Unit Analisis

Level Realitas	
Verbal (Teks)	1) Teks 2) Dialog
<i>Appearance</i> (Tampilan)	1. Objek yang tampak pada gambar 2. Ekspresi serta <i>gesture</i>
<i>Wardrobe</i> (Kostum)	Pakaian maupun riasan yang digunakan oleh pemeran dalam adegan
<i>Environment</i> (Lingkungan)	<i>Setting</i> dan aktivitas dalam adegan
Level Representasi	
Teknik Sinematografi	Komposisi, teknik pengambilan gambar, <i>editing</i> , audio, konflik dan karakter
Level Ideologi	
Generasi <i>Sandwich</i> dan Ideologi Gender	Aspek ideologi peran gender dalam generasi <i>sandwich</i> yang ditunjukkan oleh subjek penelitian berdasarkan level realitas dan level representasi

Sumber: (Utomo *et al.*, 2018) dengan sedikit modifikasi dari peneliti.

e. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan informasi (Ramdhan, 2021). Terdapat dua jenis data yang

didapatkan oleh peneliti, yakni data primer dan data sekunder. Data primer atau data utama yang digunakan peneliti, yakni film “Home Sweet Loan”. Data yang didapatkan akan berupa potongan-potongan gambar atau visual, teks dan dialog yang terdapat dalam film yang berhubungan dengan rumusan masalah. Sedangkan data sekunder yang digunakan sebagai pendukung data primer dalam penelitian ini, diperoleh dari buku-buku, artikel *online*, jurnal dan penelitian terdahulu yang menjadi referensi pada penelitian ini. Dalam menjalankan penelitian ini, digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data atau informasi dengan mempelajari dan menganalisis dokumen yang terkait dengan masalah penelitian (Kusumastuti *et al.*, 2025). Pada penelitian ini studi dokumentasi dijadikan sebagai teknik untuk mengumpulkan data primer oleh peneliti. Dalam melakukan studi dokumentasi, peneliti akan menonton dan mengamati *scene*, dialog dan unsur lain dalam film Home Sweet Loan untuk memperoleh fakta dan data mengenai objek, yang kemudian akan diuraikan dan dianalisis dengan menggunakan kerangka teori yang sudah ditentukan.

b. Studi Pustaka

Menurut Salma, studi pustaka atau studi literatur adalah teknik pengumpulan data untuk menemukan jawaban dan menyelesaikan persoalan dalam penelitian dengan menelaah buku, sumber-sumber dan tulisan yang pernah dibuat sebelumnya (Purwanto, 2022). Pada penelitian ini, peneliti melakukan studi pustaka

dengan mengumpulkan data melalui buku, literatur-literatur serta referensi yang berkaitan dengan penelitian.

f. Teknik Analisis Data

Teknis analisis data merupakan tahapan untuk mengorganisasikan dan memilah data yang dapat diolah dan dianalisis. Menurut Moleong, proses analisis data dilakukan dengan untuk memeriksa seluruh data dari instrumen penelitian, seperti catatan, dokumen, rekaman dan lain-lain untuk dapat memahami secara mendalam tentang fenomena yang diteliti. (Purwanto, 2022). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model analisis semiotika John Fiske. Data akan dianalisis dengan tiga levelitas pemaknaan yang mencakup, level realitas, level representasi dan level ideologi (Vera, 2022). Sedangkan, tahapan analisis yang digunakan pada penelitian ini merujuk pada tahapan menurut Miles & Huberman, yakni tahapan analisis melalui tiga proses, antara lain reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan serta verifikasi (Sarosa, 2021).

Peneliti menggabungkan model semiotika John Fiske dan tahapan analisis Menurut Miles & Huberman, sehingga dimodifikasi menjadi tiga tahapan analisis yaitu sebagai berikut:

a. Memilih *scene*

Tahap pertama ialah pemilihan *scene* atau adegan dengan teknik reduksi data yang akan menyeleksi adegan dalam film Home Sweet Loan untuk mendapatkan data-data yang sesuai dengan penelitian. Adegan yang akan dipilih

mencakup tanda-tanda serta simbol yang mewakili generasi *sandwich* dengan berdasar pada kriteria dalam unit analisis. Pada tahap ini, scene-scene yang dipilih akan didokumentasikan dengan cara menangkap layar atau *screenshot*.

b. Menganalisis *scene* yang telah dipilih

Setelah memilih *scene* atau adegan, peneliti kemudian menganalisis adegan dengan metode semiotika. Komponen-komponen film dalam setiap adegan akan dijabarkan berdasar pada tabel analisis semiotika John Fiske yang terdiri dari tiga level pemaknaan, yakni level realitas, level representasi dan level ideologi. Pada tahap ini, data akan dianalisis dan dideskripsikan dengan rinci sebelum peneliti akhirnya menarik kesimpulan.

c. Menarik Kesimpulan

Tahap penarikan kesimpulan merupakan tahapan akhir yang dilakukan oleh peneliti. Dalam tahapan ini, peneliti akan menarik kesimpulan dari uraian temuan data yang dikumpulkan dan dianalisis sebagai hasil akhir penelitian.