

sandwich melalui metafora visual. Peneliti akan membahas empat adegan dalam penelitian ini sebagai batasan analisis:

1. Adegan Moko di rumah dan melihat foto bingkai kakak dan kakak iparnya yang baru saja meninggal.
2. Adegan Ais dititipkan dan berpindah ke rumah Moko.
3. Adegan Moko yang melakukan rekonsiliasi dengan adik-adiknya.

1.2. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana generasi *sandwich* berdasarkan teorinya, digambarkan melalui metafora visual melalui elemen sinematografi *framing* dan *camera angle* dalam film *1 Kakak 7 Ponakan*.

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua ranah. Yang pertama yaitu untuk memperluas kajian metafora visual dalam film Indonesia dengan menghubungkan teori tersebut dengan elemen sinematografi pada kasus spesifik yaitu generasi *sandwich*. Kedua adalah menjelaskan bagaimana generasi *sandwich* dalam film *1 Kakak 7 Ponakan* digambarkan melalui metafora visual. Dengan ini, kajian ini dapat menjadi rekomendasi praktis bagi sineas serta materi pembelajaran dalam analisis sinematografi.

2. KAJIAN LITERATUR

2.1. PENELITIAN TERDAHULU

Menurut Mukti & Rohman (2025), generasi *sandwich* adalah fenomena yang sudah merata terjadi di masyarakat era sekarang, khususnya pada sekelompok orang yang berada di kelas ekonomi menengah ke bawah. Dalam banyak kasus, generasi *sandwich* dikaitkan dengan kurangnya kontrol sosial. Hal ini berarti seorang individu tidak memiliki mekanisme yang cukup baik untuk menetapkan nilai-nilai dan norma yang berlaku. Peneliti menggunakan teori kontrol sosial Travis Hirschi untuk meneliti keterkaitan generasi *sandwich* dan perilaku *attachment*, *commitment*, *involvement*, dan *belief* pada film *1 Kakak 7 Ponakan*.

Pada aspek *attachment*, di mana menurut Travis Hirschi merupakan perilaku melibatkan diri sendiri terhadap orang lain yang akhirnya akan membuat individu memiliki kapasitas untuk memahami pikiran, emosi dan keinginan orang lain. Dalam film *1 Kakak 7 Ponakan*, hal ini terlihat pada karakter Moko yang setuju untuk merawat Ais karena ia memiliki rasa hormat kepada mantan guru pianonya Pak Nanang, meskipun alhasil tanggung jawabnya bertambah. Kedua peneliti menganalisis aspek *commitment* di mana pada film ini, Moko melihat kebutuhan finansial sebagai hal yang harus ditanggung sebagai tanggung jawab mutlak. Ia juga menolak untuk berkompromi pada saat Maurin menyatakan dampak buruk yang dapat dirasakan oleh Moko.

Kemudian, peneliti juga menemukan bahwa Moko mempunyai keterlibatan yang sangat tinggi dalam merawat keponakannya sebagai tanggung jawab mutlak yang harus ia penuhi. Hal ini selaras dengan pemahaman *involvement* yang berarti keterlibatan seorang individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam norma-norma sosial dengan dorongan yang kuat. Contohnya pada saat Moko berusaha untuk menghentikan keponakannya bekerja karena menurutnya mereka harus menempuh pendidikan dan bahwa ia sendiri yang bertanggung jawab untuk menanggung beban finansial. Terakhir, peneliti menemukan aspek *belief* yang berbicara mengenai penerimaan terhadap norma sosial sebagai hal yang benar seperti merawat keluarga dan membiayai mereka. Dalam film *1 Kakak 7 Ponakan*, hal ini digambarkan juga melalui perspektif Bi Erna, bibi Ais, di mana ia mengambil kembali Ais karena kepercayaannya bahwa pengasuhan anak adalah tanggung jawab dari keluarga inti.

Peneliti menyimpulkan bahwa kontrol sosial pada generasi *sandwich* sangat tergerak oleh faktor internal dibanding faktor eksternal. Meskipun kontrol sosial dapat mendorong individu untuk mematuhi norma dan tanggung jawab, hal ini menjatuhkan beban dan tekanan yang berdampak berat pada psikologis seseorang. Dalam film *1 Kakak 7 Ponakan*, realitas kompleks menavigasi tuntutan yang saling bertentangan digambarkan melalui karakter-karakter yang mengalami generasi *sandwich*.

Penelitian terdahulu kedua yang peneliti bahas adalah mengenai representasi generasi *sandwich* dalam film *Home Sweet Loan* melalui semiotika.

Rosanti et al. (2025) dalam penelitiannya membahas bagaimana generasi *sandwich* direpresentasikan melalui tokoh utama Kaluna pada saat ia harus membeli token listrik oleh kakaknya pada saat ia harus beristirahat. Kaluna juga bekerja lembur untuk mendapatkan pendapatan yang lebih demi kebutuhan keluarga.

Artikel ini juga membahas denotasi melalui adegan lain yaitu konflik Kaluna dan Hansa, kakak iparnya yang meminta dana bantuan dan Kaluna membayar hutang keluarga. Dari 6 adegan yang dibahas oleh peneliti, konotasi yang ditemukan adalah bagaimana Kaluna memiliki bebannya sendiri dalam membantu keluarganya sekaligus menanggung beban sosial yang jatuh padanya. Peneliti menjelaskan bahwa Kaluna sebagai generasi *sandwich* sering kali dimanfaatkan sebagai dana darurat bagi keluarga, dan dalam film tersebut sering kali Kaluna harus merelakan impian pribadinya demi keluarganya.

Konotasi yang dibahas oleh peneliti dalam artikel ini merepresentasikan generasi *sandwich* melalui gambaran beban individual, sosial, ekonomi, dan moral yang harus mereka tanggung untuk mencapai ekspektasi tertentu yang lebih tinggi dari ekspektasi biasanya. Oleh karena itu, generasi *sandwich* harus bekerja lebih banyak, di bawah tekanan kerja dan waktu, untuk mendapatkan penghasilan yang lebih untuk memenuhi kebutuhan keluarga. Peneliti berargumen bahwa film ini menggambarkan perempuan generasi *sandwich* yang terjepit antara impian masa depannya dan tekanan dari relasi sekitarnya, melambangkan bagaimana perempuan independen harus menyesuaikan gaya hidupnya agar memenuhi kebutuhan dan tanggung jawab yang dimiliki.

Penelitian ketiga digunakan untuk membahas mengenai bagaimana elemen sinematografi menggambarkan aspek feminisme dalam film *Women From Rote Island*. Sinematografi dapat membangun makna dan gagasan melalui elemen-elemen visual yang sekaligus menjadi representasi dari isu sosial yang ingin dibahas. Andari et al. (2025) berargumen bahwa teknik sinematografi merupakan salah satu aspek utama yang, dalam film ini, menekankan feminisme. Peneliti membahas teknik *framing*, penggunaan ruang, warna, dan juga pergerakan kamera yang tidak hanya dipilih karena alasan estetika, namun karena elemen tersebut merupakan usaha dalam menggambarkan wacana perempuan dalam film. Ia

menemukan bahwa *framing* dalam film tersebut digunakan untuk menyampaikan ruang terbatas dalam karakter perempuan, yang dalam konteks film tersebut, hidup dalam sistem sosial patriarki. *Framing* juga dapat menunjukkan kondisi psikologis karakter utama yang penuh tekanan dan keterbatasan.

Kedua, peneliti membahas mengenai pencahayaan dalam film tersebut. Penggunaan cahaya yang minim dalam adegan tertentu menyoroti wajah karakter utama, dan secara visual mengisolasi fokus penonton pada wajahnya. Sebaliknya, pada saat adegan memiliki makna harapan, cahaya cenderung terang. Hal ini menunjukkan bahwa cahaya dalam film tidak hanya berfungsi sebagai penguatan suasana namun juga berfungsi sebagai penggambaran kondisi psikologis tokoh yang terasingkan dan rentan (Andari et al., 2025).

Aspek ketiga yang dibahas adalah mengenai *angle* kamera dan tipe *shot* yang menurutnya merupakan alat yang berfungsi untuk memperlihatkan sudut pandang karakter. Ia berargumen bahwa *angle* kamera digunakan untuk memvisualisasikan aspek feminisme yang merupakan eksploitasi tubuh dan perempuan yang sering kali terbungkam dalam sistem sosial patriarki. Contohnya penggunaan *low angle close-up shot* yang digunakan untuk menggambarkan ketertindasan, trauma dan ketidakberdayaan karakter. Di lain sisi, penggunaan *high angle camera* digunakan untuk menekankan kerentanan dan kelemahan karakter karena tampak kecil.

Aspek keempat dan kelima yang dibahas adalah ruang dan warna. Menurut Andari et al. (2025), dalam konteks film ini, elemen ruang digunakan untuk mencerminkan kedudukan perempuan dalam masyarakat. Dalam film ini, peneliti membahas mengenai ruang domestik seperti dapur sebagai contoh penggambaran keterbatasan perempuan, sedangkan ruang yang lebih luas dalam film ini seperti pantai menggambarkan kebebasan. Sedangkan warna dalam film ini digunakan sebagai cermin identitas kultural karakter yang berasal dari pulau Rote. Dapat disimpulkan bahwa elemen sinematografi dalam film *Women From Rote Island* menjadi elemen-elemen yang merepresentasikan isu feminisme melalui visual dan memiliki peran penting dalam membangun sebuah makna atau gagasan dan menjadi representasi dari isu sosial yang terjadi di masyarakat.

Melalui tiga penelitian terdahulu ini, peneliti dapat memahami bagaimana metafora visual dibangun dan dapat diinterpretasikan dalam konteks audiovisual, melalui relevansi yang disadari oleh penonton dalam konteks budaya dan wacana tertentu. Kemudian, peneliti juga mendapatkan landasan kontekstual dan sosial mengenai generasi *sandwich* di Indonesia serta dampak dan solusi dari fenomena tersebut bagi individu muda. Terakhir, peneliti mempelajari bagaimana elemen sinematografi seperti *framing*, *camera angle*, warna dan ruang berkontribusi dalam menggambarkan kondisi psikologi karakter dan menjadi representasi feminisme pada film *Women from Rote Island*. Ketiga penelitian ini, kemudian, menjadi landasan bagi peneliti untuk mengkaji mengenai metafora visual isu generasi *sandwich* yang hingga sekarang masih terbatas.

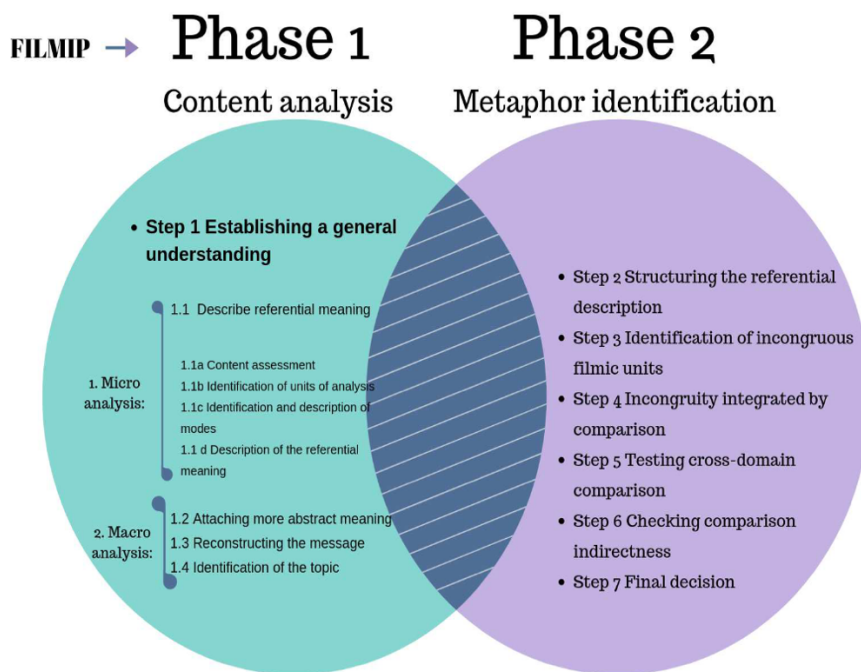
2.2. LANDASAN TEORI

2.2.1. Metafora Visual

Metafora visual merupakan salah satu kajian yang dikembangkan dari kajian *conceptual metaphor theory* dan diaplikasikan ke dalam bidang visual gambar statis maupun gambar bergerak. Forceville (2018) menjelaskan bahwa metafora visual merupakan penggantian elemen gambar dengan elemen gambar lain yang tidak terduga, yang mendorong penonton untuk memetakan satu konsep ke konsep lainnya. Metafora visual dapat dipahami melalui hubungan *source domain* dan *target domain*. Makna, emosi, persepsi, atau bahkan keadaan psikologis karakter yang merupakan hal abstrak, dalam hal ini disebut *target domain*, disalurkan melalui pengalaman konkret yang dirasakan oleh penonton yaitu *source domain*.

Menurutnya terdapat dua tipe kategori metafora yaitu metafora kontekstual dan hibrida. Metafora kontekstual merupakan metafora di mana *target domain* ditunjukkan melalui visual yang memiliki elemen yang berbeda sebagai *source domain*. Sedangkan metafora hibrida merupakan metafora di mana elemen *target* dan *source domain* digabung menjadi satu objek. *Pictorial Simile* juga menjadi salah satu metafora dengan cara menunjukkan *target* dan *source* sebagai entitas yang terpisah namun ditempatkan berdampingan sebagai perbandingan.

Forceville (2024) membahas dalam jurnalnya mengenai identifikasi dan interpretasi metafora visual dan *multimodal*, secara spesifik salah satu metode pendekatan yang digunakan untuk mengidentifikasi dan menginterpretasikan metafora visual yaitu *filmic metaphor identification procedure* (FILMIP.) FILMIP merupakan prosedur sistematis yang dikembangkan oleh Bort-Mir (2019) yang terdiri dari 7 langkah untuk menganalisis metafora gambar bergerak melalui media periklanan maupun film. Dalam artikelnya, ia menjelaskan bahwa dalam banyak kasus, analisis metafora dimulai dari adanya kesadaran dari wacana tersebut.



Gambar 2.1 Kerangka FILMIP Bort-Mir

(Bort-Mir, 2019)

Semisal dalam konteks iklan, peneliti perlu memiliki kesadaran akan tujuan komunikatif yang ingin dicapai iklan tersebut. Adanya kesadaran akan hal ini akan mengarahkan proses interpretasi mereka. Ia juga menjelaskan bahwa dalam FILMIP, kebanyakan metafora menggunakan struktur produk (*target*) merupakan makna (*source*). Dalam prosedur ini, Bort-Mir (2019) menjelaskan bahwa makna hanya dibentuk melalui adanya ketidakselarasan (*incongruity*) antara *target* dan *source*. Hal ini dijelaskan di dalam tahap dua FILMIP di mana isyarat yang

ditujukan kepada penonton tidak bersifat harafiah dan harus dipahami secara metaforis. Meskipun Forceville tidak menentang hal ini, ia menambahkan bahwa metafora dapat dibangun tanpa adanya ketidakselarasan dan tidak semua ketidakselarasan merupakan metafora. Menurutnya, relevansi merupakan hal yang membuat penonton dapat membangun sebuah makna, bukan adanya ketidakselarasan atau *incongruity*.

Dalam konteks film, Forceville berargumen bahwa penonton film terdiri atas individu dengan pengetahuan yang beragam tergantung dengan konteks budaya dan latar belakang mereka. Namun, kemungkinan interpretasi penonton diarahkan oleh adanya kesadaran bahwa komunikator sedang mencoba untuk menyampaikan sebuah pesan yang relevan bagi mereka. Contoh dalam film *Strike* di mana sineas menggunakan teknik *crosscutting* menggunakan adegan prajurit yang membantai pekerja dan lembu yang disembelih. Dengan ini makna yang dapat diambil adalah "prajurit membantai pekerja adalah tukang daging yang menyembelih lembu." Dalam artikel ini, ia juga berargumen bahwa metafora merupakan hal yang dibangun dan tidak diberi, yang berarti pada saat menginterpretasi sebuah metafora, hal yang perlu dipertanyakan adalah apakah relevan untuk membangun sebuah metafora di sini. Sebuah film dapat dikatakan menggunakan metafora jika dua hal yang berbeda dihubungkan dengan sedemikian rupa dan memenuhi empat syarat yaitu:

1. Sebuah kaitan identitas terbentuk saat dua hal yang berbeda memiliki kesamaan makna, meskipun dalam konteks tertentu dua elemen tersebut berasal dari kategori yang berbeda.
2. Kedua fenomena dipahami sebagai *target domain* dan *source domain* secara berurutan. Dalam konteks tertentu kedua *domain* tidak bisa ditukar. Misal, dalam konteks *multimodal metaphor*, peneliti harus meneliti menggunakan kerangka "A adalah B" dengan sifat tidak netral. Dengan kata lain, tindakan mendeskripsikan metafora visual sudah merupakan bentuk interpretasi yang terarah.
3. Penting untuk memetakan satu konotasi atau karakteristik yang berasal dari *source domain* ke dalam *target domain*. Pencipta metafora dapat

memberikan petunjuk pemetaan yang sangat spesifik. Oleh karena itu proses menentukan bentuk dari elemen yang dipetakan menjadi langkah utama dalam menginterpretasi metafora, meskipun pemetaan tersebut bisa ditafsirkan secara berbeda ketika dipetakan secara verbal.

4. Penafsiran metafora terjadi pada saat ada kesadaran bahwa sebuah kaitan tersebut relevan untuk dibentuk. Peneliti harus menyadari adanya relasi identitas yang muncul antara dua elemen berbeda dalam konteks tertentu. Relasi ini memungkinkan peneliti untuk memahami *target* melalui *source*, di mana karakteristik, konotasi maupun gagasan dari *source domain* ke *target domain* menciptakan makna yang relevan.

Dalam konteks film, metafora kontekstual dapat digunakan pada saat karakter atau elemen tertentu secara implisit dibandingkan dengan sesuatu yang lain. Forceville membahas hal ini melalui contoh film *Fellini's La Strada*, karakter protagonis Gelsomania secara metaforis diinterpretasikan sebagai Bunda Maria karena untuk beberapa saat, film tersebut menampilkan wajahnya dengan poster Bunda Maria. Komposisi ini membuat penonton secara kontekstual membandingkan karakter utama dengan sosok di dalam poster tersebut.

Sedangkan metafora jenis simile, menurut Forceville, dapat dilihat pada film *Strike* sebagai contoh. Pada akhir film, terdapat adegan penyembelihan lembu yang memiliki fungsi untuk menimbulkan kesamaan. Dalam konteks adegan tersebut, pasukan Tsaris menembaki warga yang tidak berdaya, sineas kemudian menggunakan teknik *crosscutting* untuk memperlihatkan penyembelihan lembu tersebut. Montase ini membuat penonton memetakan metafora seperti "rakyat tidak berdaya adalah seperti lembu yang disembelih" (Forceville, 2018).

Brown (2021) juga menjelaskan mengenai metafora visual yang menurutnya merupakan salah satu alat yang penting dalam menyampaikan pesan dan makna kepada penonton, inilah yang membuat sinema menjadi salah satu medium yang sangat kuat. Dalam bukunya, ia berargumen bahwa sebuah lukisan, yang tidak bisa menyampaikan informasi melalui dialog maupun teks, dapat menyampaikan makna melalui bingkai yang tidak bergerak. Hal ini berarti bahwa semua elemen yang termasuk dalam bingkai tersebut, penempatan karakter,

pencapaian, warna, dan bayangan telah dipikirkan dengan matang untuk menciptakan makna spesifik yang ingin ditunjukkan.

Salah satu hal yang menjadi pengembangan penting oleh Forceville adalah bagaimana metafora dalam film menggunakan metafora *multimodal* dan bukan *monomodal*. Film memiliki kemampuan untuk menggunakan beberapa mode komunikasi seperti melalui audio, musik, dialog lisan, teks, dan gambar bergerak. Oleh karena itu, dalam mengoperasikan metafora, film menggunakan beberapa mode sekaligus. Forceville (2018) menjelaskan bahwa sebuah metafora dalam konteks film dapat tidak harus digunakan setiap saat. Dalam saat tertentu, satu metafora visual dalam satu *shot* dapat menangkap esensi dari seluruh film tersebut, dan metafora visual ditunjukkan melalui perangkat sinematik seperti *mise-en-scène*, sinematografi, *editing* dan audio. Serta hal tersebut dapat bersifat *diegetic* maupun *non-diegetic*.

Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa metafora visual dalam film merupakan pemetaan konseptual yang menggunakan *target* dan *source domain* yang ditunjukkan melalui beberapa mode dalam sinema. Hal tersebut dapat berupa metafora kontekstual maupun hibrida, dan biasa muncul pada saat penggambaran yang literal tidak dapat dilakukan. Sineas dapat menyelipkan metafora dalam beberapa tingkat seperti *shot*, *sequence* maupun pada keseluruhan film. Serta, metafora visual muncul dari adanya elemen sinematik yang digunakan seperti *mise-en-scène*, sinematografi, *editing*, dan audio.

2.2.2. Sinematografi

Menurut Brown (2021), sinematografi tidak hanya membahas mengenai merekam sebuah gambar bergerak, namun merupakan sebuah proses menggabungkan semua bentuk komunikasi non-verbal seperti ide, kata-kata, aksi, emosi *subtext* dan *tone*, kemudian menerjemahkannya dalam bentuk visual. Menurutnya, secara etimologis istilah *cinematography* berasal dari bahasa Yunani yang berarti menulis dengan gerakan. Dalam kata lain, sinematografi merupakan seni dan keterampilan menerjemahkan narasi dan emosi dalam bentuk visual. Dengan sinematografi,

terdapat teknik-teknik yang dapat digunakan untuk menambahkan makna dan subteks pada sebuah film.

Film menurut Brown (2021), menghadirkan sebuah dunia bagi karakter, dan dunia ini menjadi penting karena dunia yang diciptakan memiliki kaitan dengan bagaimana penonton menangkap keseluruhan cerita. Dalam dunia yang berbeda-beda tergantung filmnya, tidak dapat dipungkiri bahwa pasti akan ada elemen yang membuat dunia tersebut dapat dipercayai seperti lokasi, kostum, properti, dan lain sebagainya. Namun Brown berargumen bahwa apa yang menciptakan kebanyakan dari dunia dalam film tersebut adalah sinematografi. Sehingga, terdapat alat-alat penting dalam sinematografi untuk membantu merealisasikan dunia tersebut.

Selain membahas mengenai alat fisik sinematografi, perangkat konseptual juga menjadi salah satu hal terpenting dalam sinematografi. Perangkat konseptual memungkinkan sinematografi untuk menyisipkan *layers of meaning* melalui berbagai teknik visual (Brown, 2021). Beberapa perangkat konseptual menurutnya adalah bingkai, cahaya dan warna, lensa, fokus, perspektif, gerakan, tekstur, informasi, sudut pandang, dan metafora visual. Dalam bukunya, ia menjelaskan beberapa secara spesifik mengenai *frame* atau bingkai, dan menurutnya *frame* adalah salah satu elemen penting dalam sinematografi yang menciptakan makna. Segala hal yang ada di dalam bingkai diletakkan secara sengaja untuk fungsi yang berbeda-beda.

Contohnya, salah satu perangkat konseptual yang penting dalam sinematografi adalah *the frame* yang merupakan elemen fundamental dalam pembuatan film. Brown menjelaskan bahwa *frame* memiliki banyak fungsi namun salah satunya adalah membantu mengarahkan atau mengalihkan perhatian audiens. Elemen-elemen yang terdapat dalam sebuah *frame*, termasuk komposisi, ritme, dan perspektif, dapat digunakan untuk menekankan emosi dan perasaan tertentu.



Gambar 2.2 *Memories of Murder* Frame-Within-Frame

(Bong, 2003)

Sebagai contoh, dalam film *Murder of Memories*, alat konseptual *the frame* digunakan untuk menekankan perasaan terisolasi dan keputusasaan karakter. Hal ini dicapai melalui penggunaan elemen *frame-within-frame* yang digunakan oleh pembuat film untuk menciptakan visual yang menggunakan kegelapan di sekitarnya untuk mengisolasi dua karakter tersebut. Jika dilakukan dengan benar dan baik, komposisi dapat membuat otak manusia menangkap dan mengorganisasi informasi dari elemen-elemen visual yang secara sengaja dipilih oleh pembuat film. Hal-hal yang dapat divisualisasikan melalui komposisi seperti ukuran, bentuk, dominasi, pola, dan bahkan ketidakharmonisan yang membuat komposisi tidak hanya memperlihatkan visual tapi memberikan makna tambahan melalui visual tersebut (Brown, 2021).

Dalam pembahasan komposisi, Brown menjelaskan beberapa prinsip fundamental dalam sebuah komposisi yang dapat digunakan untuk menambahkan makna. Prinsip-prinsip tersebut termasuk *unity, balance, perspective, rhythm, proportion, contrast, texture, directionality*. Prinsip-prinsip ini menjadi dasar yang membantu penonton menafsirkan sebuah gambar dari *shot* satu ke *shot* lainnya. Brown juga menjelaskan bahwa terdapat elemen-elemen visual yang dapat mengatur arah pandang penonton dalam sebuah *frame* seperti elemen garis, *power of the edge, frame-within-a-frame*, ruang positif dan negatif, dan gerakan.

Dalam pembahasan yang sama, Brown secara spesifik membahas bagaimana ketinggian lensa atau bisa juga disebut sudut kamera dapat menambahkan subteks pada sebuah *shot*. Ia berargumen bahwa adanya variasi dari *camera angle* dapat memberikan sebuah implikasi terhadap cerita, aspek psikologis dan sekaligus berfungsi sebagai perangkat komposisi. Sebagai contoh, penggunaan *low angle camera* pada film *Dr. Strangelove* dalam adegan ini digunakan agar penonton merasakan kegilaan karakter yang ditampilkan. Brown menjelaskan bahwa alasan tinggi kamera dapat membangun implikasi cerita dan nuansa psikologis kepada penonton adalah kaitannya dengan elemen-elemen komposisi yang dapat membuat subjek terlihat lebih besar atau kecil.

Low Angle digunakan agar mengundang audiens untuk merasakan ketegangan, rasa takut, kegilaan, dominasi dan *suspense* yang diberikan dalam adegan tersebut. Sebaliknya, *high angle* digunakan untuk menciptakan kesan bahwa audiens memiliki kuasa terhadap karakter karena mereka akan tampak lebih kecil. Sementara itu, *eye level* mengundang audiens untuk berpartisipasi dalam adegan tersebut melalui perspektif karakter. Penggunaan *angle*, tergantung dengan peletakkannya dalam adegan tertentu, dapat membangun implikasi cerita dan nuansa psikologis karena pada dasarnya, pemilihan *angle* berhubungan dengan elemen-elemen komposisi yang membuat subjek tampak lebih kecil atau besar dalam bingkai (Brown, 2021)

2.2.3. Sandwich Generation

Istilah generasi *sandwich* diciptakan oleh Dorothy Miller pada tahun 1981 dan digunakan untuk menjelaskan anak-anak yang sudah dewasa dari orang tua lansia pada usia 45-65 tahun yang terjepit antara kebutuhan orang tua mereka dan anak-anak mereka sendiri (Aji et al., 2023). Menurut Pashazade et al. (2024), generasi *sandwich* adalah orang dewasa yang masih bertanggungjawab untuk orang tuanya yang sudah lanjut usia dan anaknya yang masih bertumbuh. Menurutnya hal ini tidak hanya terjadi pada orang dewasa namun anak-anak dan dewasa muda juga.

Generasi sandwich menurutnya tidak hanya berbicara mengenai sekelompok orang yang terhimpit antara tanggung jawab kepada orang tua dan anak namun juga sekelompok orang muda yang belum menikah namun sudah harus merawat keluarga atau orang yang mereka sayangi. Fenomena ini dapat terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah perubahan demografis seperti penurunan kelahiran, ekonomi negara dan konteks budaya. Contohnya, keterbatasan fasilitas untuk lansia sehingga mereka harus dirawat bersama keluarga besar mereka.

Faktor lainnya yang menyebabkan hal ini terjadi adalah karena terdapat dua generasi yang hidup dalam satu rumah dan akhirnya membuat pengasuh mengalami tuntutan ganda di kehidupan sehari-hari mereka. Hal ini didukung oleh penelitian Irawaty & Gayatri (2023), di mana menurut mereka, generasi *sandwich* sering kali terjepit di antara tanggung jawab mengurus pekerjaan rumah tangga dan bekerja. Irawaty & Gayatri menjelaskan bahwa fenomena generasi *sandwich* memberikan sebuah tantangan tersendiri bagi individu yang mengalaminya.

Pertama, dihadapkan dengan ekspektasi dan kebutuhan yang lebih, individu akan mengalami tantangan finansial. Mereka cenderung harus mengeluarkan biaya yang lebih tinggi berdasarkan faktor-faktor tertentu seperti kesehatan anak dan orang tua yang dirawat, serta pengeluaran ekstra seperti biaya sekolah, asuransi dan lain sebagainya. Kedua, dalam penelitiannya yang berfokus pada generasi *sandwich* perempuan, mereka menemukan bahwa banyak dari generasi *sandwich* mengalami kesulitan dalam mengatur waktu mereka karena harus merawat anak-anaknya dan orang tuanya, sekaligus bekerja demi pendapatan yang lebih.

Lebih lagi, beban finansial dan tantangan dalam mengatur waktu mereka akan menimbulkan gejala *burnout*. Banyak dari perempuan yang mengalami generasi *sandwich* merasa diri mereka terisolasi karena kesulitan untuk keluar dari rumah akibat beban tanggung jawab merawat anak dan orang tua mereka. Hal ini dapat merambat ke kesehatan mental mereka seperti kecemasan, depresi, kesepian, dan lain-lain.

Menurut Ferrante & Derigne (2012), fenomena generasi *sandwich* yang menuntut pengasuh untuk merawat orang tua dan anak sekaligus dalam kehidupan

sehari-harinya memiliki kaitan dengan tingkat stres dan gangguan kesehatan mental yang lebih tinggi. Menurut mereka, generasi *sandwich* tidak hanya berdampak kepada kesehatan mental namun juga fisik yang disebabkan oleh alasan-alasan tertentu seperti keterbatasan waktu yang mengurangi frekuensi olahraga ataupun menyiapkan makanan yang memiliki gizi yang cukup. Selain itu, fokus yang terlalu berpusat pada orang lain juga berdampak kepada bagaimana mereka melindungi kesejahteraan mereka.

3. METODE PENELITIAN

3.1. METODE DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Peneliti menggunakan metode kualitatif dengan tujuan untuk memahami makna subjektif yang diberikan oleh individu maupun kelompok terhadap suatu fenomena sosial. Menurut Creswell (2017), penelitian kualitatif merupakan proses eksplorasi terhadap permasalahan yang kompleks melalui prosedur yang berkembang secara dinamis, pengumpulan data yang alamiah, dan analisis data secara induktif. Creswell menegaskan bahwa peneliti tidak hanya bertugas mengumpulkan data, tetapi juga menafsirkan makna dari data tersebut baik melalui bentuk teks maupun gambar. Dalam mencapai tujuan penelitian, peneliti akan melakukan analisis melalui metode *content analysis*.

Menurut Rose (2016), *content analysis* merupakan metode analisis yang digunakan untuk meneliti gambar visual. Metode ini bersifat metodologis eksplisit yang berarti peneliti menjelaskan secara rinci, dan tidak bergantung pada intuisi pribadi. Metode ini harus mengikuti kriteria dan tahapan yang terukur, karena salah satu sifat dari metodologis eksplisit adalah prosedur yang dapat diulang namun menghasilkan hasil yang konsisten. *Content analysis* sifatnya juga tidak terbatas oleh gambar di media massa, namun juga dapat diterapkan melalui bentuk visual lain seperti lukisan atau film yang merupakan media gambar bergerak.

Krippendorff (2019) berpendapat bahwa *content analysis* merupakan salah satu cara untuk menganalisis referensi simbolik dan elemen-elemen dalam teks