

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORITIS

2.1. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu memiliki peran penting dalam memberikan landasan konseptual sekaligus memperkuat posisi penelitian yang sedang dilakukan. Dalam kajian akademis, penelitian terdahulu digunakan sebagai rujukan untuk mengidentifikasi kesenjangan penelitian, memahami perkembangan isu yang dikaji, serta melihat penelitian sebelumnya terhadap perkembangan ilmu pengetahuan. Fungsi dari penelitian terdahulu adalah memberikan landasan konseptual dan referensi akademis untuk penelitian yang sedang dilakukan. Melalui penelitian tersebut, peneliti dapat memahami sejauh mana topik tertentu telah dikaji, metode apa yang digunakan, serta hasil apa yang diperoleh, sehingga dapat mengidentifikasi celah penelitian yang belum banyak dibahas. Peneliti berfungsi juga sebagai pembanding dan penguat argumen, sehingga dapat menempatkan penelitiannya dalam konteks ilmiah yang lebih luas. Metode semiotika merupakan pendekatan analisis yang digunakan untuk mengkaji tanda serta sistem makna yang terkandung dalam suatu teks, termasuk film. Semiotika membantu memahami bagaimana pesan sosial, budaya, dan ideologi.

Film *Ngeri-Ngeri Sedap*, film ini merepresentasi konflik keluarga serta proses penyelesaiannya melalui pendekatan semiotika John Fiske. Hasilnya menunjukkan bahwa konflik ditampilkan melalui perbedaan pandangan antara orang tua dan anak, benturan budaya, serta nilai keluarga. Penyelesaian konflik digambarkan melalui kompromi, pengorbanan, dan komunikasi terbuka, yang mencerminkan realitas sosial keluarga di Indonesia. Film *Miracle in Cell No. 7* penelitian ini menganalisis nilai-nilai kemanusiaan menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce. Menunjukkan bahwa film merepresentasikan kasih sayang, keadilan, dan anti kekerasan melalui hubungan ayah dan anak, serta menegaskan bahwa film dapat menjadi media penyampaian nilai moral dan pendidikan karakter. Film *Penyalin Cahaya*, penelitian film ini menggunakan

semiotika John Fiske untuk melihat representasi kepribadian tokoh Tariq, film tersebut menunjukkan bahwa maskulinitas tidak selalu identik dengan kekuatan, tetapi juga menyimpan kerentanan, dan menantang stereotip gender dengan menampilkan laki-laki sebagai korban kekerasan seksual. Film *Live Action Mulan*, membahas representasi kesetaraan gender dengan pendekatan semiotika Roland Barthes, film merepresentasikan seorang perempuan sebagai sosok yang kuat dan setara dengan laki-laki. Film *Sejuta Sayang Untuknya*, membuktikan makna komunikasi keluarga menggunakan semiotika Roland Barthes, dalam film ini menunjukkan bahwa komunikasi yang penuh kasih, meskipun di tengah keterbatasan ekonomi, menjadi kunci dalam menjaga keharmonisan keluarga dan menyelesaikan konflik. Film *Black Panther*, menunjukkan bahwa film merepresentasikan identitas budaya Afrika, kritik terhadap kolonialisme, serta simbol perjuangan dan kepemimpinan, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai hiburan tetapi juga sebagai media representasi budaya dengan menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce.

2.1.1 State of the Art

Berdasarkan kajian peneliti terdahulu, dapat diketahui bahwa film telah banyak digunakan sebagai objek penelitian untuk mengkaji berbagai representasi sosial, budaya, dan ideologi yang terdapat dalam media. Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pendekatan semiotika, khususnya semiotika John Fiske, efektif digunakan untuk mengungkap makna yang dibangun melalui unsur visual, dialog, karakter, maupun alur cerita dalam film. Namun, penelitian yang secara khusus membahas representasi generasi *sandwich* dalam film Indonesia masih relatif terbatas.

Sebagian besar penelitian terdahulu lebih berfokus pada isu konflik keluarga, komunikasi keluarga, kesetaraan gender, nilai kemanusiaan, dan identitas budaya. Oleh karena itu, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengkaji film Indonesia kontemporer *Home Sweet Loan* (2024) yang secara eksplisit mengangkat fenomena generasi *sandwich* sebagai konflik utama cerita. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada relasi keluarga secara umum, tetapi

secara khusus menelaah bagaimana tekanan ekonomi keluarga dialami dan direpresentasikan oleh generasi sandwich melalui tokoh utama.

Kebaruan lainnya terletak pada penggunaan analisis semiotika John Fiske secara komprehensif melalui tiga level analisis, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi, sehingga penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai konstruksi makna generasi sandwich dalam film Indonesia serta memperkaya kajian komunikasi dan representasi sosial dalam media film.



2.1. Tabel Penelitian Terdahulu

No	Item	Jurnal 1	Jurnal 2	Jurnal 3	Jurnal 4	Jurnal 5	Jurnal 6
1.	Judul Artikel Ilmiah	Representasi Penyelesaian Konflik Keluarga dalam Film Ngeri-Ngeri Sedap (Analisis Semiotika John Fiske)	Representasi Nilai-Nilai Kemanusiaan dalam Film <i>Miracle in Cell No 7</i> Versi Indonesia (Analisis Semiotika Charles Sanders Peirce)	Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Representasi Kepribadian Tokoh Tariq pada Film <i>Penyalin Cahaya</i>	Representasi Kesenjangan Gender pada Film <i>Live Action</i> “Mulan” Produksi Disney (Analisis Semiotika Perspektif Roland Barthes)	Representasi Makna Komunikasi Keluarga pada Film <i>Sejuta Sayang Untuknya</i>	<i>A Semiotic Analysis of the Movie “Black Panther”</i>
2.	Nama Lengkap Peneliti, Tahun Terbit, dan Penerbit	Muhammad Yusuf Rohmatulloh & A. Rahman, 2023, Universitas Esa Unggul	Azima Rahma Istifada & Yudha Wirawanda, 2022, Universitas Muhammadiyah Surakarta	Timurrana Dilematik, Rani Jayanti, Cahyo Hasanudin, 2022, Jubah Raja (Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pengajaran)	Marie Rose Jane & Woro Harkandi Kencana, 2021, IKON Jurnal Ilmu Komunikasi UPI Y.A.I	Ira Humaira Nur Afifah Wulandari & Wiki Angga Wiksana, 2022, Bandung <i>Conference Series: Communication Management</i>	Sadiq Aminu, 2021, <i>International Academy Journal of Management, Marketing and Entrepreneurial Series</i>
3.	Fokus Penelitian	Meneliti bagaimana penyelesaian konflik keluarga Batak dalam film Ngeri-Ngeri Sedap, direpresentasikan melalui simbol budaya,	Merepresentasikan nilai-nilai kemanusiaan, seperti cinta kasih, kebenaran, kedamaian, kebajikan, tanpa kekerasan, melalui	Menganalisis bagaimana kepribadian tokoh Tariq dalam film <i>Penyalin Cahaya</i> direpresentasikan melalui simbol, dialog,	Merepresentasikan kesetaraan gender melalui tanda-tanda yang dianalisis dengan semiotika Roland Barthes, bagaimana	Merepresentasikan makna komunikasi dalam keluarga, khususnya hubungan ayah dan anak, melalui tanda denotasi,	Menganalisis tanda-tanda (ikon, indeks, simbol) dalam film <i>Black Panther</i> (2018) menggunakan teori semiotika Charles

		percakapan, dan tindakan tokoh, serta bagaimana konflik tersebut dapat diselesaikan dengan kompromi, menyerah, atau mencari solusi.	tanda-tanda yang muncul dalam karakter, dialog, dan adegan, serta keterkaitannya dengan butir Pancasila sila kedua.	dan tindakan dengan menggunakan tiga level semiotika John Fiske: realitas, representasi, dan ideologi.	perempuan ditampilkan mampu berperan setara dengan laki-laki dalam ruang publik.	konotasi, dan mitos untuk menggambarkan realitas sosial dan pesan moral.	Sanders Peirce untuk mengungkapkan makna budaya, pesan tersembunyi, dan representasi identitas Afrika-Amerika. Berfokus pada bagaimana tanda visual, verbal, gestural, dan simbolis membentuk narasi tentang kekayaan budaya Afrika, kolonialisme, dan perlawanan.
4.	Teori	Semiotika John Fiske	Semiotika Charles Sanders Peirce	Semiotika John Fiske	Semiotika Roland Barthes	Semiotika Roland Barthes	Semiotika Charles Sanders Peirce
5.	Metode Penelitian	Kualitatif, paradigma kritis	Kualitatif, analisis semiotika	Kualitatif deskriptif, metode simak catat	Kualitatif, deskriptif, analisis semiotika	Kualitatif, analisis semiotika	Kualitatif, deskriptif
6.	Persamaan dengan penelitian	Sama-sama menganalisis film	Sama-sama membahas makna representasi dalam film	Sama-sama menganalisis film	Sama-sama menganalisis film	Sama-sama menggunakan	Sama-sama meneliti film dengan pendekatan semiotika

	yang dilakukan	sebagai media komunikasi sosial		dengan pendekatan semiotika	dengan pendekatan semiotika	semiotika untuk membedah film	untuk mengkaji representasi sosial dan budaya yang ditampilkan melalui media film
7.	Perbedaan dengan penelitian yang dilakukan	Fokus penelitian pada resolusi konflik keluarga Batak, objek film yang berbeda dengan film <i>Home Sweet Loan</i>	Teori berbeda (Peirce) & fokus pada nilai kemanusiaan, bukan pada generasi <i>sandwich</i> dalam film <i>Home Sweet Loan</i>	Fokus pada kepribadian individu korban pelecehan seksual, berbeda dengan tekanan ekonomi keluarga di film <i>Home Sweet Loan</i>	Menganalisis isu gender, bukan menganalisis generasi <i>sandwich</i> dalam menghadapi tekanan ekonomi keluarga di film <i>Home Sweet Loan</i>	Teori yang digunakan berbeda yaitu Roland Barthes, fokus pada hubungan komunikasi keluarga, berbeda dengan film <i>Home Sweet Loan</i> yang fokus pada generasi <i>sandwich</i>	Representasi budaya Afrika dan isu kolonialisme, sedangkan objek film <i>Home Sweet Loan</i> menggunakan teori John Fiske dan fokus pada representasi generasi <i>sandwich</i> dalam menghadapi tekanan ekonomi keluarga
8.	Hasil Penelitian	Hasil menunjukkan film menggambarkan bahwa konflik keluarga muncul dari benturan adat, budaya, dan	Menemukan representasi nilai cinta kasih (hubungan ayah dan anak), nilai kebenaran (upaya	Menunjukkan hasil tokoh Tariq digambarkan keras, tegas, dan mudah marah sebagai bentuk topeng	Film Mulan merepresentasikan kesetaraan gender melalui empat indikator BAPPENAS: akses,	Film memiliki makna denotatif, konotatif, dan mitos tentang hubungan ayah anak, menggambarkan kasoh	Film <i>Black Panther</i> merepresentasikan budaya Afrika dan identitas kulit hitam melalui ikon, simbol,

		generasi. Penyelesaian konflik ditampilkan melalui menyerah, berkompromi, dan mencari solusi, menekankan pentingnya komunikasi terbuka dan nilai kekeluargaan sebagai jalan keluar dari perbedaan generasi.	membela nama baik ayah), nilai kedamaian (solidaritas antar narapidana), nilai kebajikan (perilaku jujur dan penuh kasih), serta nilai tanpa kekerasan.	untuk menutupi trauma menjadi korban pelecehan seksual. Melalui tiga level analisis John Fiske, menyampaikan bahwa laki-laki juga dapat menjadi korban pelecehan seksual, sekaligus menghapus stigma gender dalam isu kekerasan seksual.	partisipasi, kontrol, dan manfaat. Menampilkan perempuan sebagai prajurit setara laki-laki, menolak stereotipe domestik, serta mengonstruksi ulang realitas sosial tentang peran perempuan.	sayang ayah tunggal, konflik ekonomi, pengorbanan demi anak, serta pesan moral bahwa komunikasi harmonis adalah kunci penyelesaian konflik dalam keluarga.	dan indeks. Ikon paling dominan, simbol menyampaikan makna kolonialisme dan perlawanan, sedangkan indeks berfungsi sebagai penanda situasi.
--	--	---	---	--	---	--	---

Representasi Penyelesaian konflik Keluarga dalam Film Ngeri-Ngeri Sedap. Perbedaan utama antara film Ngeri-Ngeri Sedap dan *Home Sweet Loan* terletak pada fokus konflik dan makna yang dianalisis. Ngeri-Ngeri Sedap lebih menampilkan konflik keluarga yang dipengaruhi oleh perbedaan nilai budaya dan hubungan emosional antara orang tua dan anak, sehingga penyelesaiannya berpusat pada komunikasi, kompromi, dan pengorbanan dalam konteks budaya. Sementara itu, *Home Sweet Loan* lebih menyoroti tekanan ekonomi yang dialami generasi *sandwich*, dengan konflik yang berkaitan pada tanggung jawab finansial, kemandirian, serta dilema antara kebutuhan pribadi dan kewajiban keluarga. Dari segi analisis, keduanya sama-sama menggunakan semiotika John Fiske, namun perbedaannya terletak pada fokus pembacaan makna. Pada Ngeri-Ngeri Sedap, analisis lebih diarahkan pada representasi hubungan keluarga dan nilai budaya, sedangkan pada *Home Sweet Loan*, analisis lebih menekankan pada representasi realitas sosial dan tekanan ekonomi yang membentuk pengalaman generasi *sandwich*.

Representasi Nilai-Nilai Kemanusiaan dalam Film *Miracle in Cell no 7* Versi Indonesia. Perbedaan antara film *Miracle in Cell No. 7* versi Indonesia dan *Home Sweet Loan* terletak pada tema utama dan fokus representasi yang ditampilkan. *Miracle in Cell No. 7* lebih menekankan pada nilai-nilai kemanusiaan universal, seperti cinta kasih, pengorbanan, keadilan, dan hubungan emosional antara ayah dan anak, dengan konflik yang bersumber dari ketidakadilan hukum dan kondisi sosial yang menindas. Sementara itu, *Home Sweet Loan* berfokus pada realitas kehidupan generasi *sandwich*, khususnya tekanan ekonomi dan tanggung jawab finansial dalam keluarga yang dihadapi oleh individu usia produktif. Pendekatan analisis penelitian *Miracle in Cell No. 7* menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce dengan penekanan pada ikon, indeks, dan simbol untuk memaknai pesan moral dalam film. Sebaliknya, penelitian terhadap *Home Sweet Loan* menggunakan semiotika John Fiske yang melihat makna melalui tiga level. sehingga lebih menekankan pada bagaimana realitas sosial generasi *sandwich* dikonstruksi dan disampaikan melalui media

film.

Analisis Semiotika John Fiske Mengenai Representasi Kepribadian Tokoh Tariq pada Film Penalin Cahaya. Film Penyalin Cahaya dan *Home Sweet Loan* terletak pada fokus isu yang diangkat, di mana Penyalin Cahaya lebih menyoroti kekerasan seksual, trauma, serta isu gender melalui pembentukan kepribadian tokoh, sedangkan *Home Sweet Loan* berfokus pada realitas generasi *sandwich* yang menghadapi tekanan ekonomi dan tanggung jawab finansial dalam keluarga; meskipun keduanya sama-sama menggunakan semiotika John Fiske, analisis pada Penyalin Cahaya lebih menekankan pada aspek psikologis dan representasi trauma, sementara pada *Home Sweet Loan* lebih diarahkan pada representasi realitas sosial dan kondisi ekonomi yang membentuk pengalaman hidup tokohnya.

Representasi Kesetaraan Gender pada Film *Live Action* Mulan Produksi Disney. Film Mulan versi live action menampilkan representasi kesetaraan gender dengan menggunakan pendekatan semiotika Roland Barthes yang menekankan pada makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam membangun pesan feminisme. Melalui pendekatan ini, setiap adegan, simbol, dan narasi dalam film dimaknai tidak hanya secara langsung, tetapi juga pada makna yang lebih dalam, seperti bagaimana perempuan digambarkan mampu melawan stereotip dan mengambil peran yang setara dengan laki-laki dalam ruang publik maupun militer. Sementara itu, film *Home Sweet Loan* dianalisis menggunakan semiotika John Fiske yang membagi makna ke dalam tiga level, yaitu realitas, representasi, dan ideologi. Pendekatan ini lebih menekankan pada bagaimana realitas sosial dikonstruksi melalui elemen-elemen film, seperti dialog, visual, dan adegan, untuk menggambarkan kehidupan generasi *sandwich*, terutama terkait tekanan ekonomi, tanggung jawab keluarga, serta dilema antara kebutuhan pribadi dan kewajiban sosial, sehingga perbedaan keduanya tidak hanya terletak pada isu yang diangkat, tetapi juga pada cara memaknai dan menganalisis pesan dalam film.

Representasi Makna Komunikasi Keluarga pada Film Sejuta Sayang Untuknya. Perbedaan antara film Sejuta Sayang Untuknya dan *Home Sweet Loan* terletak pada fokus isu yang diangkat dalam cerita. Sejuta Sayang Untuknya lebih menitikberatkan pada makna komunikasi dalam keluarga, khususnya hubungan antara orang tua dan anak yang dipenuhi dengan kasih sayang, pengorbanan, serta konflik yang muncul akibat keterbatasan ekonomi dan kesalahpahaman komunikasi. Film ini lebih menonjolkan aspek emosional dan bagaimana komunikasi yang baik dapat menjadi kunci dalam menjaga keharmonisan keluarga. Sementara itu, *Home Sweet Loan* lebih berfokus pada realitas generasi *sandwich* yang harus menghadapi tekanan ekonomi secara langsung, termasuk tanggung jawab finansial terhadap keluarga dan perjuangan untuk mencapai kemandirian hidup. Film Sejuta Sayang Untuknya menggunakan semiotika Roland Barthes yang menekankan pada makna denotasi, konotasi, dan mitos dalam membaca tanda-tanda yang muncul dalam film, terutama terkait nilai kasih sayang dan pengorbanan dalam keluarga. Sedangkan *Home Sweet Loan* menggunakan semiotika John Fiske yang membagi analisis ke dalam level realitas, representasi, dan ideologi, sehingga lebih menekankan pada bagaimana realitas sosial, khususnya kehidupan generasi *sandwich*, dikonstruksi dan direpresentasikan melalui elemen-elemen film seperti scene, dialog, dan visual.

A Semiotic Analysis of the Movie Black Panther. Tema film *Black Panther* dan film *Home Sweet Loan* sangatlah berbeda, film *black panther* mengangkat isu identitas budaya, politik, dan sejarah yang dikemas dalam konteks global, film ini dianalisis menggunakan semiotika Charles Sanders Peirce yang berfokus pada tanda seperti ikon, indeks, dan simbol. Sedangkan untuk film *Home Sweet Loan* merupakan film keluarga yang membahas tokoh utama Kaluna yang menempati posisi generasi *sandwich* yang berada di tengah tuntutan untuk memenuhi kebutuhan sendiri dan keluarganya, dengan demikian dari cara menganalisisnya pun berbeda, film ini menggunakan semiotika John Fiske yang menggunakan tiga level untuk merepresentasikan film *Home Sweet Loan*.

2.2. Landasan Teori

2.2.1 Semiotika

Semiotika merupakan kajian yang mempelajari tanda, kode, dan budaya sebagai unsur yang saling berkaitan dalam membentuk makna, fokus utama semiotika adalah menganalisis makna dikonstruksi dan dipahami melalui berbagai bentuk teks, baik berupa tulisan, gambar, maupun audiovisual seperti film (Fiske, 1990). Semiotika atau semiologi merupakan disiplin ilmu yang memiliki peran penting dalam studi komunikasi manusia, sebab manusia hidup senantiasa memerlukan tanda dan simbol. Istilah semiotika hingga kini masih kerap digunakan berdampingan dengan istilah semiologi, dalam sejarah perkembangan linguistik, selain kedua istilah tersebut dikenal juga sejumlah istilah lain seperti semasiologi, sememik, dan semik yang pada dasarnya merujuk pada bidang kajian yang sama, yaitu ilmu yang mempelajari makna atau arti dari suatu tanda atau lambang (Mudjiono, 2011). Menurut Sobur (2013) semiotika menjadi salah satu konsep yang paling sering dipakai dalam kajian komunikasi sering dengan adanya perkembangan. Dikutip dari gramedia.com secara etimologis kata “semiotik” berasal dari bahasa Yunani yaitu “*semeion*” yang berarti tanda, selain itu kata “semiotika” juga merupakan serapan dari bahasa Inggris yaitu “*semiotics*”, yang dalam literatur lain sering disebut dengan istilah *semiology*. Secara terminologis, semiotika dipahami sebagai ilmu yang mempelajari berbagai objek, peristiwa, maupun kebudayaan dengan memandang sebagai tanda (Wahjuwibowo, 2019).

Tanda merupakan perangkat yang digunakan manusia untuk memahami dan menavigasi kehidupan di tengah interaksi sosial. Semiotika menurut Roland Barthes disebut semiologi, pada dasarnya berfokus pada bagaimana manusia memberikan makna terhadap berbagai hal. Pemberian makna (*to signify*) berbeda dengan sekedar mengomunikasikan (*to communicate*). Memaknai berarti bahwa suatu

objek tidak hanya menyampaikan informasi atau berfungsi sebagai sarana komunikasi, melainkan juga membentuk suatu sistem tanda yang terstruktur. Roland Barthes (1998) dalam (Kurniawan, 2001) menegaskan bahwa tanda merupakan dasar dari seluruh proses komunikasi, di mana sebuah tanda merepresentasikan sesuatu di luar dirinya sendiri, sedangkan makna merupakan hasil dari hubungan antara tanda dengan objek atau gagasan yang diwakilinya.

2.2.2 Semiotika John Fiske

John Fiske dikenal memiliki keahlian dalam beberapa bidang kajian, antara lain *cultural studies*, analisis kritis budaya populer, semiotika media, dan kajian televisi. Dalam bukunya *Culture and Communication Studies: Sebuah Pengantar Paling Komprehensif*, John Fiske menjelaskan bahwa komunikasi pada dasarnya adalah proses berbicara satu sama lain. Menurut John Fiske, seluruh komunikasi selalu melibatkan tanda (*sign*) dan kode (*codes*). Tanda dipahami sebagai artefak atau tindakan yang merujuk pada sesuatu di luar dirinya, sedangkan kode merupakan sistem yang mengatur hubungan antartanda sehingga menghasilkan makna (Elu, 2023).

Menurut Vera (2024) John Fiske berpendapat bahwa setiap orang dapat memberikan respon yang berbeda terhadap makna tayangan televisi, karena dipengaruhi oleh latar belakang, budaya, kelas sosial, maupun faktor lainnya. Fiske menegaskan bahwa peristiwa yang ditampilkan di televisi sebenarnya sudah dikonstruksi melalui kode-kode sosial, yang kemudian dapat dipahami dalam tiga tingkatan. John Fiske menyatakan dalam kajian semiotika terdapat tiga aspek pokok, diantaranya:

1. Tanda itu sendiri

Tanda dipahami sebagai segala sesuatu, bisa berupa gambar, kata, suara, gestur ataupun simbol.

2. Kode atau sistem pengorganisasian data

Kode adalah aturan atau sistem yang mengatur bagaimana tanda akan digunakan, digabungkan, dan dimaknai. Kode juga dapat untuk dipahami secara kolektif.

3. Kebudayaan sebagai konteks beroperasinya tanda dan kode

Kebudayaan merupakan wadah tempat dan kode berfungsi serta di pahami.

Melalui analisis semiotika Jon Fiske, terdapat tiga level utama yang menjadi fokus kajian yaitu *reality*, *representation*, dan *ideology*.

Tabel 2.2 Level Semiotika John Fiske

Level	Cakupan
Realitas (<i>Reality</i>)	Ekspresi wajah, gestur tubuh, kostum, gaya bicara, lingkungan, dan pakaian.
Representasi (<i>Representation</i>)	Sudut pengambilan gambar, pencahayaan (<i>lighting</i>), <i>editing</i> , gaya penceritaan, musik, dan <i>sound effect</i> .
Ideologi (<i>Ideology</i>)	Ras, kapitalisme, individualisme, patriarki, dan materialisme.

Sumber : Data olahan peneliti (2025)

Berdasarkan Pah Darmastuti (2018) mengenai penerapan tiga level analisis semiotika John Fiske:

1. Level Realitas (*reality*) menunjukkan bahwa tanda-tanda sosial ditampilkan melalui aspek konkret seperti ekspresi wajah, gaya bicara, intonasi suara, pakaian, hingga latar tempat yang merefleksikan kehidupan masyarakat setempat, unsur ini akan dipahami sebagai penanda awal yang menghadirkan realitas keseharian dalam tayangan film.
2. Level representasi (*representation*) dikonstruksi melalui penggunaan bahasa media, seperti teknik pengambilan gambar, sudut kamera, pencahayaan (*lighting*), gaya penceritaan, musik, *sound effect*, dan *editing*,

serta alur narasi yang membingkai makna tertentu agar bisa diterima melalui sudut pandang media.

3. Level ideologi (*ideology*) menunjukan elemen yang menjadi sebuah kode ideologi seperti ras, kapitalisme, individualisme, patriarki, dan materialisme. Memperlihatkan bagaimana media berperan dalam menyebarkan nilai pembangunan dan memposisikan pendidikan sebagai strategi untuk mencetak generasi penerus yang berkualitas.

2.3. Landasan Konsep

2.3.1 Representasi Realitas Sosial Melalui Media Film

Dalam film *Home Sweet Loan* (2024) menceritakan tentang seorang perempuan muda yang sedang berusaha menjalani hidup mandiri, terutama untuk mewujudkan keinginannya memiliki rumah sendiri. Namun tokoh “Kaluna” tidak bisa hanya memikirkan dirinya sendiri karena harus membantu kondisi keuangan keluarga, sehingga penghasilannya harus dibagi untuk berbagai kebutuhan dirinya dan keluarganya. Hal ini membuat proses mencapai tujuan pribadinya menjadi tidak mudah. Film *Home Sweet Loan* juga memperlihatkan bagaimana tokoh Kaluna berusaha mengatur keuangan, menahan keinginan, dan tetap bertahan di tengah tekanan hidup yang cukup realistis. Kaluna yang harus membuat berbagai pertimbangan setiap kali mengambil keputusan, terutama ketika dihadapkan pada kebutuhan keluarga yang datang secara tiba-tiba. Film *Home Sweet Loan* menampilkan berbagai konflik yang tidak hanya berkaitan dengan masalah ekonomi, tetapi juga konflik batin yang dialami oleh Kaluna seperti perasaan lelah, tertekan hingga rasa bersalah menjadi bagian dari perjalanan yang harus Kaluna hadapi.

Film *Home Sweet Loan* juga memperlihatkan nilai-nilai yang cukup kuat dalam kehidupan keluarga, baik dari sisi tanggung jawab, pengorbanan, dan kepedulian terhadap orang tua. Melalui cerita yang sederhana di Film *Home Sweet Loan* memberikan gambaran tentang

realitas generasi *sandwich* di Indonesia. Tekanan ekonomi, tuntutan keluarga, serta konflik antara keinginan pribadi dan kewajiban menjadi hal yang terus menerus muncul dalam hidup Kaluna. Dengan dialog yang natural dan visual yang realistis, Film *Home Sweet Loan* dapat merepresentasikan kondisi sosial yang banyak dialami oleh generasi muda saat ini. Film adalah bentuk karya sastra yang dituangkan dalam media audiovisual, yang memadukan gambar, gerak, serta suara sehingga membentuk rangkaian naratif yang dapat diungkapkan dan dimaknai oleh penonton (Maisarah, 2024). Pada tahun 1888, Thomas A. Edison berhasil menciptakan kamera gambar gerak yang dikenal dengan nama kinematografi, beberapa tahun kemudian, tepatnya pada tahun 1895, dua bersaudara asal Perancis, Auguste dan Louis Lumiere mengembangkan temuan Edison tersebut hingga melahirkan perangkat yang mampu merekam gambar bergerak, menggandakannya, serta proyeksi ke layar pertunjukkan (*screen play*)

Dalam buku “5 Hari Mahir Bikin Film” (2021), menjelaskan bahwa film sering disebut “sinema”, gambar hidup merupakan bentuk kajian seni dan bentuk populer dari hiburan, bisnis, yang akan diperankan oleh tokoh sesuai karakter. Terdapat lima keistimewaan dalam film, yaitu:

1. Film memiliki potensi menghadirkan dampak emosional yang signifikan karena mampu menghubungkan penonton dengan alur cerita maupun pengalaman yang bersifat personal.
2. Film berfungsi untuk menampilkan kontras visual secara eksplisit, sehingga memudahkan penonton dalam memahami perbedaan makna yang disampaikan.
3. Film menjadi sarana komunikasi tanpa batas antara pembuat film dan audiens sekaligus memperluas jangkauan pesan hingga mempengaruhi cara pandang serta pola pikir masyarakat.
4. Film memiliki peran persuasif yang dapat memotivasi penonton untuk melakukan perubahan sikap maupun perilaku.

5. Film dapat diposisikan sebagai instrumen kultural yang menghubungkan penonton dengan pengalaman kolektif melalui representasi bahasa visual. Adapun jenis-jenis film yang tertulis dalam buku “5 Hari Mahir Bikin Film”, diantaranya:

1. Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Film dokumenter merupakan karya audio visual yang berupaya merepresentasikan realitas atau peristiwa nyata. Film dokumenter tidak bersifat fiksi, melainkan menampilkan fakta kehidupan sosial, budaya maupun fenomena tertentu dengan pendekatan observasi, wawancara, ataupun rekonstruksi peristiwa, yang memiliki tujuan dapat berupa penyampaian informasi, dan edukasi.

2. Film Pendek (*Short Films*)

Film pendek adalah karya fiksi dengan durasi kurang dari 60 menit, karya ini biasanya digunakan sebagai media eksperimental. Film pendek memberikan ruang untuk eksplorasi ide, teknik sinematografi, serta gaya bercerita yang padat namun tetap komunikatif.

3. Film Panjang (*Feature-Length Films*)

Feature-Length film merupakan karya fiksi dengan durasi lebih dari 60 menit, umumnya berkisar antara 90 - 120 menit. Film panjang banyak diproduksi untuk kebutuhan komersial maupun artistik dan lazim ditayangkan di bioskop. Film panjang memiliki alur cerita yang lebih kompleks, karakter lebih mendalam, dan aspek produksi yang lebih besar dibandingkan film pendek.

Dikutip dari detikjateng (Prastiyo, 2024) ada pula fungsi dari genre film yaitu, menjadi peran signifikan dalam mengorganisasi teks media sekaligus memudahkan audiens dalam menentukan pilihan tontonan sesuai dengan preferensi, dan juga membentuk ekspektasi serta kerangka pemahaman penonton terhadap isi film. Ada pula 11 jenis genre film menurut buku “*The Film Book: A Complete Guide To The World OF Film*” karya Ronald bergan, yaitu aksi (*action*), horor, komedi, drama, romantis

(*romance*), thriller, fiksi ilmiah, musikal, animasi, sejarah (*historical*), petualangan (*adventure*).

2.3.2 Komunikasi Massa

Menurut Kustiawan (2022), komunikasi Massa merupakan konsep yang terbentuk dari dua istilah utama, yaitu komunikasi dan massa, secara umum, komunikasi merujuk pada proses penyampaian pesan antara individu maupun kelompok untuk menciptakan pemahaman bersama. Menurut Wilbur Schramm yang dikutip oleh Kustiawan, istilah komunikasi berasal dari bahasa Latin *communis* yang memiliki makna “sama” atau *common*. Sementara itu, istilah massa merujuk pada sekumpulan orang dalam jumlah besar yang menjadi sasaran atau penerima pesan dalam proses komunikasi. P.J Bouman menjelaskan bahwa massa dapat digunakan untuk menggambarkan suatu kelompok masyarakat yang memiliki jumlah besar.

Efek komunikasi massa dapat dibagi menjadi tiga bentuk, yaitu efek kognitif yang berkaitan dengan pengetahuan, efek afektif yang berhubungan dengan emosi dan perasaan, serta efek behavioral yang berkaitan dengan perubahan perilaku. Ketiga efek tersebut juga dipengaruhi oleh faktor individu dan faktor sosial.

2.3.3 Fenomena Generasi *Sandwich* Merupakan Realitas Sosial

Sejarah generasi *sandwich* diciptakan pada tahun 1981 oleh Dorothy Miller, seorang professor dari Universitas Kentucky. Menurut *Cambridge dictionary* (2022) generasi *sandwich* merujuk pada kelompok individu yang berada dalam posisi harus menanggung beban ganda, yaitu merawat anak-anak sekaligus mengurus orang tua yang telah lanjut usia. *Pew Research* sebanyak 2.511 orang dewasa di Amerika menjadi responden dalam sebuah survei yang meneliti meningkatnya tekanan finansial yang dialami oleh masyarakat. Di Indonesia sendiri sebuah penelitian dilakukan

untuk membandingkan tingkat kebahagiaan antara generasi *sandwich* dan generasi *non-sandwich*, penelitian melibatkan 158 responden tersebut yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan signifikan dalam tingkat kebahagiaan antara kedua kelompok, faktor kesehatan dan pendapatan memiliki pengaruh lebih besar terhadap kebahagiaan generasi *sandwich*, sedangkan jumlah tanggungan keluarga maupun ketersediaan waktu luang tidak memberikan pengaruh langsung (Mengenal *Sandwich* Generation, 2022).

Menurut Plante (2012), generasi *sandwich* kini dihadapkan pada tantangan yang semakin kompleks, yaitu:

1. Usia harapan hidup yang lebih panjang membuat orang tua memiliki ekspektasi tinggi terhadap kualitas hidup di masa tua. Di Amerika, orang tua sangat jarang tinggal bersama anak maupun cucu, sehingga mereka lebih membutuhkan bantuan tenaga perawat, layanan kesehatan, dan perawatan khusus yang memerlukan biaya besar.
2. Anak-anak sangat membutuhkan dukungan orang tua dalam jangka waktu yang lebih lama dibandingkan generasi sebelumnya, banyak individu dewasa awal (usia 20 - 30 tahun) kesulitan untuk mandiri sehingga masih bergantung secara finansial pada orang tua, bahkan setelah menyelesaikan pendidikan tinggi. Tidak jarang pula mereka kembali tinggal bersama orang tua, dan apabila ingin melanjutkan pendidikan, hal tersebut menambah beban finansial keluarga.
3. Struktur keluarga menjadi lebih kompleks akibat meningkatnya angka perceraian, kondisi tersebut menciptakan lebih banyak pihak yang membutuhkan dukungan, baik orang tua kandung, orang tua tiri, maupun anak kandung dan tiri.
4. Meningkatnya biaya hidup juga menjadi masalah utama, adanya tuntutan untuk memenuhi gaya hidup dan kebutuhan yang lebih beragam, karena perkembangan teknologi dan perubahan generasi

menambah kebutuhan baru, mulai dari hiburan, perjalanan, biaya kesehatan, hingga aktivitas tambahan, yang semuanya akan memerlukan pengeluaran lebih besar.

Menurut Miller (Khalil & Santoso, 2022) dalam (*Resiliensi Pada Perempuan Sandwich Generation*, 2023) mengatakan bahwa *sandwich generation* berada pada posisi terjepit atau terhimpit diantara dua kelompok yaitu, generasi yang lebih tua serta anak-anak maupun saudara yang berada di bawah tanggungannya.

2.3.3 Teks Media

Teks media, terutama dalam konteks skenario film, televisi atau konten digital merupakan panduan tertulis yang menyatukan dengan unsur audio dan visual untuk menciptakan sebuah narasi. Tiga komponen utama yang membentuk naskah media, yaitu :

1. *Scene* (adegan / latar tempat & waktu):

Scene atau adegan dalam film merupakan satu kesatuan cerita yang menampilkan rangkaian peristiwa yang berlangsung pada waktu dan tempat tertentu. Di dalam sebuah adegan biasanya dapat interaksi antar tokoh, baik melalui dialog maupun tindakan yang saling berkaitan untuk membentuk alur cerita.

Adegan menjadi bagian penting dalam struktur naratif film karena berfungsi untuk mengembangkan cerita, dan memperlihatkan karakter. Adegan dapat dilakukan melalui satu pengambilan gambar secara berkelanjutan atau melalui beberapa rangkaian gambar yang disusun menjadi satu kesatuan makna, dan adegan juga memiliki peran besar dalam menentukan alur, ritme, serta keseluruhan penyampaian cerita dalam sebuah film. Melalui *scene* atau adegan dalam film, penonton dapat memahami situasi yang sedang terjadi, termasuk kondisi dan permasalahan yang dihadapi oleh tokoh.

2. Dialog

Dialog merupakan interaksi berupa percakapan, baik secara lisan maupun tertulis, yang terjadi antara satu atau lebih tokoh dalam sebuah cerita. Dalam karya naratif, dialog menjadi bentuk komunikasi verbal yang umum digunakan untuk menyampaikan informasi, emosi, serta alur cerita, dan biasanya ditampilkan dalam format khusus, seperti kutipan dalam karya tulis atau bagian tersendiri dalam naskah.

Dialog tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperlihatkan karakter, hubungan antar tokoh, serta nilai yang ingin disampaikan, dialog juga sering kali menjadi kunci untuk memperjelas makna yang tidak selalu terlihat secara visual.

3. Visual

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), visual berhubungan dengan penglihatan atau sesuatu yang dapat dilihat. Visual mencakup seluruh elemen yang tampak dalam film, seperti ekspresi wajah, gestur tubuh, kostum, pencahayaan, hingga komposisi gambar. Unsur visual berperan penting juga dalam memperkuat suasana, dan makna yang ingin disampaikan,

Visual juga membantu memperjelas karakter dan latar belakang, bahkan tanpa dialog sekalipun, visual juga dapat menjadi media yang kuat dalam menyampaikan pesan kepada penonton. Sebagai contoh hal kecil seperti cara berpakaian tokoh, kondisi rumah, atau lingkungan sekitar dapat memberikan gambaran tentang status sosial dan kepribadian, karena itu visual tidak hanya berfungsi sebagai pelengkap.

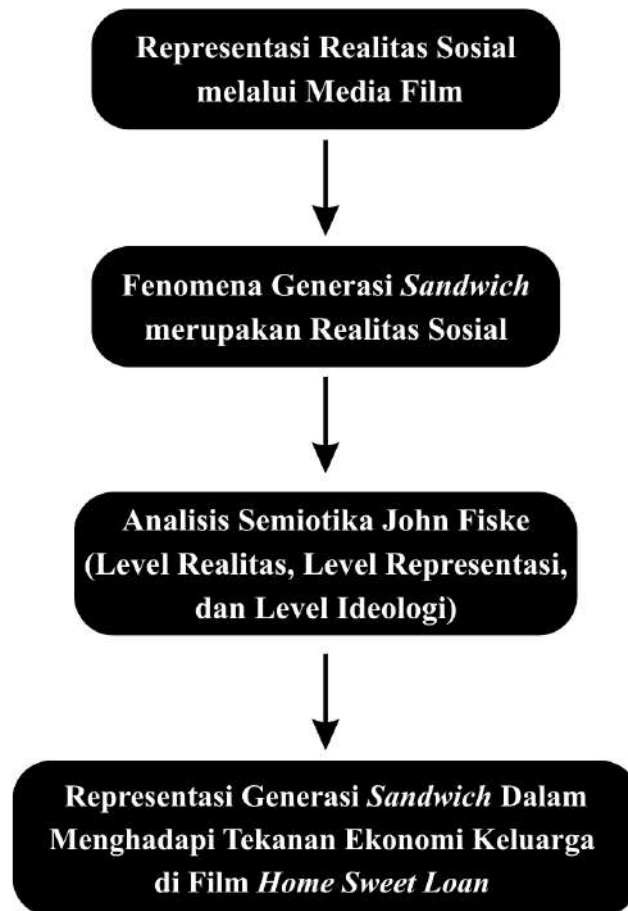
2.4. Kerangka Pemikiran

Fenomena generasi *sandwich* menjadi isu sosial yang semakin relevan di masyarakat *modern* khususnya Indonesia. Generasi *sandwich* merujuk pada individu yang berada dalam posisi terhimpit antara dua generasi sekaligus, yaitu orang tua dan generasi yang lebih muda (anak-anak). Kondisi ini menempatkan pada situasi yang berat karena harus menanggung beban ganda, beban ekonomi dan psikologis yang dialami generasi *sandwich* kemudian menimbulkan dinamika konflik dalam keluarga, seperti tekanan finansial, perbedaan dari cara pandang.

Dalam film *Home Sweet Loan*, film ini merepresentasikan kehidupan generasi *sandwich* melalui konflik yang dialami oleh tokoh utamanya. Film sebagai media audio visual tidak hanya menyajikan hiburan, melainkan berperan sebagai teks budaya yang menyimpan makna sosial, dengan melalui adegan, dialog, latar situasi, serta gaya penceritaan di film *Home Sweet Loan*, hal ini memberi gambaran nyata mengenai perjuangan generasi *sandwich* dalam menghadapi tekanan ekonomi keluarga. Untuk menelaah isu generasi *sandwich* dalam film *Home Sweet Loan* ini menggunakan analisis teori semiotika John Fiske. John Fiske membagikan kedalam 3 kajian level yaitu, level realitas (*reality*) yang dimana dalam penggunaan tanda ekspresi wajah, bahasa tubuh, pakaian, dan latar tempat, level representasi (*representation*) diperlihatkan dari bagaimana cara pengambilan sudut kamera, pencahayaan, dan musik, sedangkan dengan level ideologi (*ideology*) akan mengungkapkan sistem nilai dan norma yang terdapat dalam film.

Memadukan tiga level dari teori semiotika John Fiske, penelitian ini berupaya menemukan makna yang lebih dalam dari representasi generasi *sandwich* dalam film *Home Sweet Loan*, yang tidak hanya berhenti pada penampilan visual. Kerangka pemikiran ini berpijak pada asumsi bahwa film merupakan produk budaya yang sengaja dibentuk oleh realitas sosial untuk membentuk atau mengubah cara pandang masyarakat terhadap isu sosial. Kerangka pemikiran yang sudah dilakukan oleh peneliti ini memberikan landasan teoritis yang kuat untuk mengkaji bagaimana film drama keluarga *Home Sweet*

Loan tidak hanya menyajikan narasi hiburan, tetapi juga merefleksikan realitas sosial dengan ideologi dalam masyarakat.



Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran