

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Penelitian ini erat kaitannya dengan hasil penelitian sebelumnya yang dilakukan sebagai bahan pembanding dan penelitian. Terdapat penelitian terkait sebelumnya dari jurnal akademis yang membahas permasalahan. Adapun penelitian terdahulu yang relevan adalah sebagai berikut:

1. Ririn Nofita, 2025. Strategi Komunikasi Generasi Sandwich dalam Novel “Home Sweet Loan”: Analisis Berbasis Naratif. Studi ini mengkaji dinamika keluarga sandwich yang dihadapi oleh karakter utama novel Home Sweet Loan, Kaluna. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Kaluna mengalami ketimpangan peran, perbedaan prioritas antara dirinya dan keluarga, dan tidak memahami dan menghargai keadaan finansial dan emosionalnya. Situasi menjadi lebih buruk karena struktur hierarki keluarga yang mengutamakan anggota keluarga yang lebih tua, sehingga Kaluna sering diabaikan dalam pengambilan keputusan. Temuan ini dapat dikaitkan dengan gagasan tentang komunikasi interpersonal *DeVito*, yang menekankan bahwa dukungan, keterbukaan, dan empati sangat penting untuk membangun hubungan yang sehat. Melalui komunikasi interpersonal, Kaluna berusaha membangun kedekatan emosional dengan keluarganya, tetapi seringkali menghadapi

kesulitan untuk mencapai pemahaman yang seimbang. Selain itu, Kaluna menunjukkan batasan untuk menolak tekanan ketidakadilan peran dalam keluarga, yang sejalan dengan teori komunikasi asertif. Pada situasi yang telah mencapai puncaknya, Kaluna menggunakan strategi *coping*, yaitu penarikan diri karena komunikasi verbal yang digunakan tidak lagi berfungsi. Secara praktis, penelitian ini menunjukkan betapa pentingnya memahami antar individu dalam keluarga sandwich. Individu seperti Kaluna dapat menggunakan teknik komunikasi untuk menjaga keseimbangan peran, sementara keluarga dan masyarakat perlu meningkatkan kesadaran mengenai tekanan yang dihadapi oleh generasi sandwich, sehingga tercipta lingkungan yang lebih ramah. Namun, karena penelitian ini berbasis naratif dalam, sehingga tidak memiliki data empiris yang menggambarkan kehidupan sehari-hari generasi sandwich. Hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan sepenuhnya ke dalam konteks sosial yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang strategi komunikasi yang digunakan oleh generasi sandwich dalam kehidupan nyata.

sementara keluarga dan masyarakat perlu meningkatkan kesadaran mengenai tekanan yang dihadapi oleh generasi sandwich, sehingga tercipta lingkungan yang lebih ramah. Namun, karena penelitian ini berbasis naratif dalam, sehingga tidak memiliki data empiris yang menggambarkan kehidupan sehari-hari generasi sandwich. Hasil penelitian ini tidak dapat digeneralisasikan

sepenuhnya ke dalam konteks sosial yang lebih luas. Oleh karena itu, penelitian lebih lanjut dapat dilakukan guna memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif tentang strategi komunikasi yang digunakan oleh generasi sandwich dalam kehidupan nyata.

Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas Generasi Sandwich dalam Novel “Home Sweet Loan tetapi pada penelitian terdahulu membahas strategi komunikasinya secara umum sedangkan pada penelitian ini khusus pada representasinya.

2. Uswatun Khasainah, 2024. Persepsi Generasi Sandwich Terhadap Makna Pengorbanan Dalam Film “Cinta Pertama, Kedua Dan Ketiga”. Hasil penelitian ini yaitu menghasilkan persepsi yaitu pengorbanan adalah ketika melakukan segalanya untuk keluarga termasuk mengorbankan kebahagiaan sendiri dan pengorbanan adalah ketika melakukan segalanya untuk keluarga dengan tidak mengorbankan kebahagiaan sendiri. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa generasi sandwich memiliki persepsi yang beragam dipengaruhi oleh frame of references dan field of experiences. Pula terdapat faktor internal dan faktor eksternal bahwa karakteristik individu, pengaruh lingkungan dan genetika, serta pendidikan dan karir juga mempengaruhi persepsi. Oleh karena itu, terdapat variasi efek sesuai dengan perbedaan individual pada setiap anggota generasi sandwich.

Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas Generasi Sandwich tetapi dalam film yang berbeda pada penelitian terdahulu membahas persepsi sedangkan pada penelitian ini khusus pada representasinya.

3. Indra Wiguna Mahfud, 2024. Representasi Makna pada Film Cinta Pertama, Kedua, dan Ketiga. Kesimpulan dari makna denotasidan konotasi dalam film "Cinta Pertama, Kedua, dan Ketiga" menunjukkan bahwa setiap elemen visual dan naratif memiliki lapisan makna yang mendalam. Secara denotatif, tanda-tanda dalam film seperti tarian, cincin, dan aktivitas sehari-hari menggambarkan aspek-aspek literal dari kehidupan Raja dan Asia, mulai dari hubungan romantis hingga tanggung jawab keluarga. Tarian, sebagai contoh, secara literal adalah gerakan fisik, namun adegan perpisahan dan pemberian cincin juga secara jelas menunjukkan tindakan-tindakan spesifik dalam narasi yang menandakan komitmen dan pengorbanan. Di sisi lain, makna konotatif yang dikandung oleh elemen-elemen tersebut mencerminkan kompleksitas emosi dan nilai-nilai yang lebih dalam. Tarian tidak hanya melambangkan kebebasan dan keintiman tetapi juga mengungkap ketegangan antara keinginan pribadi dan tanggung jawab. Cincin yang diberikan oleh ayah Raja melambangkan penyatuan dua keluarga sekaligus menambah keraguan tentang masa depan hubungan Raja dan Asia. Adegan rumah tangga dan jalan sepi menyoroti beban emosional dan isolasi yang dihadapi mereka, sedangkan perpisahan dan kado ulang

tahun menggambarkan pengorbanan dan kenangan yang memperkaya narasi cinta mereka. Dengan demikian, film ini menggambarkan cinta tidak hanya sebagai pengalaman romantis tetapi juga sebagai perjalanan yang melibatkan pengorbanan pribadi dan tanggung jawab terhadap keluarga. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah sama-sama membahas representasi film tetapi dalam film yang berbeda pada penelitian terdahulu membahas film cinta pertama.

2.2 Kerangka Konsep dan Landasan Teori

2.2.1 Representasi

Representasi merupakan penghubung antara makna dan bahasa dengan budaya, dimana yang bisa diartikan sebagai tentang sesuatu yang digunakan untuk mewakili dunia yang penuh arti kepada orang lain. Pemahaman utama dari teori representasi menurut teori dari Stuart Hall adalah penggunaan bahasa (*language*) untuk menyampaikan sesuatu yang berarti (*meaningful*) kepada orang lain. Representasi merupakan bagian terpenting dari proses dimana arti (*meaning*) diproduksi dan dipertukarkan antara anggota kelompok dalam sebuah kebudayaan (*culture*). Representasi adalah mengartikan konsep (*concept*) yang ada di pikiran kita dengan menggunakan bahasa (Rosengrant et al., 2017). Stuart Hall secara tegas mengartikan representasi sebagai proses produksi arti dengan menggunakan bahasa. Menurut David Croteau dan William Hoynes, representasi adalah sebuah

cara untuk memaknai apa yang diberikan pada benda yang digambarkan, representasi merupakan kegunaan dari tanda. Selain itu Marcel Danesi mendefinisikan istilah representasi itu sendiri menunjuk pada bagaimana seseorang atau kelompok, gagasan atau pendapat tertentu ditampilkan dalam pemberitaan. Representasi ini penting dalam dua hal. Yang pertama, apakah seseorang, kelompok atau gagasan tersebut ditampilkan sebagaimana mestinya. Kata semestinya ini mengacu pada apakah seseorang atau kelompok itu diberitakan apa adanya, ataukah diburukkan. Kedua, bagaimana representasi tersebut ditampilkan. Dengan kata, kalimat, dan bantuan foto macam apa seseorang, kelompok atau gagasan tersebut ditampilkan dalam pemberitaan kepada khalayak. Lebih penting lagi, penggambaran itu tidak hanya berkenaan dengan tampilan fisik (*appearance*) dan deskripsi, melainkan juga terkait dengan makna (atau nilai) dibalik tampilan fisik (Rosengrant et al., 2017).

Tampilan fisik representasi adalah sebuah jubah yang menyembunyikan bentuk makna sesungguhnya yang ada dibalikinya. Representasi menghubungkan antara konsep (*concept*) dalam benak kita dengan menggunakan bahasa yang memungkinkan kita untuk mengartikan benda, orang atau kejadian yang nyata (*real*), dan dunia imajinasi dari obyek, orang, benda dan kejadian. Yang tidak nyata (*fictional*). Berbagai istilah itu muncul dalam bahasan selanjutnya yaitu sistem representasi (*sistem of representation*) (Steffe dkk, 2002:46).

Terdapat dua proses dalam sistem representasi yaitu; pertama, representasi mental (*mental representation*) dimana semua obyek, orang dan kejadian dikorelasikan dengan seperangkat konsep yang dibawa kemana-mana di dalam kepala kita. Tanpa konsep, kita sama sekali tidak bisa mengartikan apapun di dunia ini. Disini, bisa dikatakan bahwa arti (*meaning*) tergantung pada semua sistem konsep (*the conceptual map*) yang terbentuk dalam benak milik kita, yang bisa kita gunakan untuk merepresentasikan dunia dan memungkinkan kita untuk bisa mengartikan benda baik dalam benak maupun di luar benak kita. Kedua, bahasa (*language*) yang melibatkan semua proses dari konstruksi arti (*meaning*).

Representasi dalam budaya masyarakat merupakan pemaknaan tentang berbagai kebiasaan hidup masyarakat yang dialami sebagai pembuktiaan atas pemaknaan itu sendiri. Maka dalam konsep inilah setiap masyarakat yang memiliki kebudayaan akan mendapatkan arti tentang representasinya itu sendiri. Pemaknaan representasi juga diberikan kajian terhadap kehidupan setiap kelompok masyarakat. Hal ini sesuai dengan kebiasaan setiap manusia yang berbeda dari jaman satu kepada zaman sebelumnya. Misalnya saja kebiasaan dalam merepresentasi radio, lalu bernajak pada Koran, film/televisi, dan sekarang pada youtube atau media sosial (Steffe dkk, 2002:47).

2.2.2 Film

Film adalah suatu alat untuk menyampaikan berbagai pesan kepada khalayak umum melalui media cerita, dan juga dapat diartikan sebagai media

ekspresi artistic bagi para seniman dan insan perfilman untuk mengungkapkan gagasan ide cerita yang dimilikinya. Sedangkan menurut UU No.33 tahun 2009 tentang perfilman, mengatakan bahwa film adalah sebuah karya seni budaya yang merupakan suatu pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat atas dasar kaidah sinematografi dengan ataupun tanpa suara dan dapat ditayangkan. Gambar bergerak atau yang disebut juga film ialah bentuk dominan dari komunikasi massa visual di belahan dunia (Nugraha, 2021)

Film berperan sebagai sarana baru yang digunakan untuk menyebarkan hiburan yang sudah menjadi kebiasaan terdahulu, serta menyajikan cerita, peristiwa, musik, drama, lawak, dan sajian teknis lainnya kepada masyarakat umum (Oktavianus, H, 2015). Masyarakat pasti mengenal apa yang dinamakan film. Film telah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sejak kemunculannya yang pertama berupa gambar bergerak berwarna hitam putih, hingga saat ini diproduksi film dengan konsep tiga dimensi (3D) yang menggunakan teknologi canggih.

Film termasuk ke dalam jenis karya sastra karena segala macam mode presentasi film sesuai dengan fitur teks sastra dan dapat dijelaskan dalam kerangka tekstual (Andriani, B., & Abidin, S, 2020). Tujuan utama menonton film adalah untuk hiburan. Namun, selain itu di film pun dapat mengandung fungsi informatif maupun edukatif bahkan persuasive (Rarasati, B, 2019). Hal tersebut sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979 yang mengatakan bahwa selain sebagai media hiburan, film juga dapat

digunakan sebagai media pendidikan untuk pembinaan generasi muda dalam membangun karakter.

2.2.3 Film Sebagai Media Komunikasi Massa

Komunikasi merupakan suatu kegiatan penyampaian pesan dari seseorang komunikator kepada komunikan dimana komunikan akan memberikan umpan balik kepada komunikator sebagai umpan balik atau tanggapan dari pesan yang di terimanya, komunikasi dapat berupa komunikasi internal merupakan sebuah komunikasi yang dilakukan sebuah individu terhadap dirinya sendiri mengenai apa yang hendak dilakukan. Disisi lain terdapat juga sebuah komunikasi yang disebut komunikasi massa yakni sebuah komunikasi yang ditujukan kepada khalayak dengan menggunakan media massa atau dapat juga komunikasi secara langsung seperti halnya pada acara seminar-seminar atau diskusi panel (Lubis, 2020).

Dalam istilah lain, komunikasi atau *communication* berasal dari bahasa latin *communication* dan bersumber dari kata *communis* yang berarti sama sama dalam pengertian di atas adalah sama maknanya.¹ dari pengertian komunikasi yang telah di kemukakan, maka jelas bahwa komunikasi antar manusia hanya bisa terjadi, jika ada seseorang yang menyampaikan pesan kepada orang lain dengan terjuan tertentu. Komunikasi hanya bisa terjadi jika di dukung oleh sumber, pesan, media, penerima, efek (Deddy Mulyana, 2021).

Kemunculan istilah komunikasi massa dapat dikatakan merupakan hasil perkembangan panjang dari proses komunikasi manusia yang sejalan dengan perkembangan manusia itu sendiri artinya keinginan manusia untuk maju dan berkembang telah membawa peningkatan kualitas komunikasi sehingga melahirkan penemuan, modifikasi dan perkembangan bentuk komunikasi yang kita gunakan hingga saat ini. Komunikasi massa adalah komunikasi melalui media massa (media cetak dan elektronik) Artinya sebuah komunikasi dapat dikatakan sebagai komunikasi massa apabila dihasilkan dari saluran teknologi-teknologi modern. Komunikasi massa sendiri berasal dari pengembangan kata, *media of mass communication*. Massa disini menunjuk kepada khalayak, audience, penonton, pemirsa, pendengar, atau pembaca (Nuridin, 2020)

2.2.4 Sandwich Generation

Sandwich generation lahir ditandai dengan beberapa penyebab, salah satunya adanya literasi keuangan. Minimnya literasi keuangannya dapat mengakibatkan sebuah dorongan individu untuk menyiapkan bahwa dalam sebuah sandwich generation seorang generasi pertama tidak dapat mengumpulkan uang pensiun, sehingga ketika mereka sudah memasuki usia tidak produktif yang mana mereka sudah tidak sanggup untuk mencari uang dalam pemenuhan kebutuhan sehari-hari mereka maka dengan demikian diperlukan generasi kedua yang mana dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan hidup. Akan tetapi, dalam hal ini seorang generasi kedua dalam pengangguran beban tersebut sudah memiliki keluarga dan mempunyai anak,

dalam hal ini anak termasuk tergolong ke dalam generasi ketiga. Dengan demikian dapat diartikan bahwa *sandwich generation* terjadi pada seseorang pria maupun wanita dalam rentang usia 23 hingga 40 tahun. Akan tetapi, di era milenial seperti sekarang ini *sandwich generation* lebih banyak dialami oleh kaum wanita (Nuryasman, 2023).

Sandwich generation dapat diartikan bahwa terdapat beberapa macam untuk membagi penyeimbangan peran dalam membimbing anak dan orang tua serta pekerjaannya. Maka dari itu, *sandwich generation* memiliki kaitan erat dengan pengasuhan, yang mana mendapatkan sebuah tuntutan pengasuhan yang berasal dari orang tua ataupun anak mereka. Beban menjadi seorang *sandwich generation* dapat berpotensi pada permasalahan beban fisik, beban sosial, beban ekonomi serta beban emosional. Dengan demikian, pengertian dari *sandwich generation* merupakan seorang individu yang mempunyai sebuah tanggungan atas pola asuh mereka kepada orang tua yang sudah berusia lanjut atau dalam masa tidak produktif untuk bekerja dan juga seseorang yang bertanggung jawab terhadap pola didik anak mereka serta mereka juga merencanakan sesuatu untuk masa depan. Ciri dan kriteria *sandwich generation* terdiri dari Tanggung jawab ganda, beban finansial, mengorbankan kebutuhan pribadi, serta menunda impian (Nuryasman, 2023):

1. Tanggung Jawab Ganda

Tanggung jawab ganda pada generasi *sandwich* merujuk pada kondisi di mana seorang individu secara bersamaan harus memikul kewajiban untuk merawat dan membiayai dua generasi (orang tua yang

sudah lanjut usia dan anak-anak yang masih bergantung secara finansial maupun emosional). Dalam budaya seperti Indonesia, nilai-nilai kekeluargaan yang kuat menuntut anak untuk berbakti kepada orang tua, sementara di sisi lain, kebutuhan anak-anak juga harus dipenuhi. Situasi ini membuat individu yang berada di posisi “isi sandwich” harus membagi waktu, tenaga, dan sumber daya yang dimilikinya untuk memastikan kesejahteraan kedua generasi tersebut. Tanggung jawab ganda ini tidak hanya terbatas pada aspek finansial, seperti membayar tagihan atau membantu kebutuhan sehari-hari orang tua, tetapi juga mencakup dukungan emosional dan fisik. Generasi Sandwich seringkali harus merawat orang tua yang sakit, membantu aktivitas sehari-hari mereka, sekaligus mendampingi tumbuh kembang anak-anak. Akibatnya, generasi sandwich rentan mengalami stres, kelelahan fisik dan mental, serta perasaan tertekan karena tuntutan yang saling bertumpuk dari kedua pihak yang bergantung padanya. Dampak dari tanggung jawab ganda ini sangat luas, mulai dari meningkatnya pengeluaran rumah tangga, menurunnya proporsi tabungan, hingga berkurangnya waktu untuk diri sendiri dan mengejar impian pribadi. Fenomena ini memperlihatkan betapa kompleks dan beratnya beban yang harus ditanggung oleh generasi sandwich dalam upaya menjaga keseimbangan antara kewajiban terhadap keluarga dan kebutuhan pribadi mereka sendiri.

2. Beban Finansial

Dalam kehidupan sehari-hari, beban finansial bisa berupa biaya rutin seperti pembayaran listrik, air, makanan, sewa rumah, transportasi, hingga biaya pendidikan dan kesehatan. Selain itu, beban finansial juga meliputi pengeluaran yang sifatnya tidak rutin, misalnya biaya perbaikan rumah atau kendaraan, pengobatan saat sakit, serta pembayaran cicilan utang. Setiap individu atau keluarga yang memiliki beban finansial harus mengelola pendapatan yang dimiliki agar bisa memenuhi seluruh kebutuhan tersebut tanpa mengalami kesulitan keuangan. Jika beban finansial terlalu besar dibandingkan dengan penghasilan yang diterima, maka risiko mengalami masalah keuangan seperti utang menumpuk atau kesulitan memenuhi kebutuhan pokok akan semakin tinggi. Dengan kata lain, beban finansial adalah biaya yang dikeluarkan oleh individu untuk memperoleh atau mempertahankan sumber daya keuangan. Beban finansial juga bisa muncul dari tanggung jawab terhadap orang lain, seperti membiayai kebutuhan keluarga inti, orang tua, atau bahkan kerabat yang membutuhkan bantuan.

3. Mengorbankan kebutuhan pribadi

Mengorbankan kebutuhan pribadi merupakan tindakan menunda, mengesampingkan, atau melepaskan keinginan dan kebutuhan diri sendiri demi memenuhi tanggung jawab atau kepentingan orang lain, terutama dalam konteks keluarga. Sikap ini sering didorong oleh rasa

kasih sayang tanggung jawab di mana individu rela berkorban demi kebahagiaan dan kesejahteraan anggota keluarga lainnya. Hal ini juga bisa terjadi karena

Tidak ada pilihan lain selain mengalah demi menghindari konflik yang mungkin bisa saja muncul, dalam konteks generasi sandwich individu kerap kali harus mengutamakan kenyamanan serta kebutuhan anggota keluarga diatas kebutuhan dirinya sendiri.

4. Menunda Impian diri sendiri

Menunda impian diri sendiri merupakan situasi di mana seseorang harus mengesampingkan keinginan atau cita-cita pribadi untuk sementara waktu demi memenuhi kewajiban atau tanggung jawab yang lebih mendesak, terutama yang berkaitan dengan kebutuhan keluarga atau orang lain. Dalam kehidupan sehari-hari, banyak individu yang harus menahan diri untuk tidak segera mengejar mimpi, misalnya melanjutkan pendidikan lanjut, memulai bisnis, melakukan perjalanan, atau menekuni hobi tertentu, karena harus memprioritaskan urusan yang dianggap lebih penting, seperti membiayai pendidikan anak, merawat orang tua yang sakit, atau membayar cicilan hutang. Akibatnya, impian dan aspirasi pribadi seringkali harus ditunda hingga waktu yang tidak pasti, atau bahkan mungkin tidak pernah tercapai jika situasi keuangan atau tanggung jawab terus membebani. Hal ini tidak jarang menimbulkan perasaan kecewa, sedih, atau stres, karena seseorang merasa terbatas dan tidak bebas dalam menentukan arah hidupnya

sendiri. Namun, di sisi lain, menunda impian juga bisa menjadi bentuk pengorbanan yang tulus demi kebaikan orang-orang terdekat, serta menunjukkan kedewasaan dalam mengambil keputusan dan mengelola prioritas hidup.

2.2.5 Film Home Sweet Loan

Home Sweet Loan adalah film drama Indonesia tahun 2024 yang disutradarai oleh Sabrina Rochelle Kalangie berdasarkan novel berjudul sama karya Almira Bastari. Novel Home Sweet Loan terbit di Gramedia Pustaka Utama. Film sekaligus novel ini diproduksi Visinema Pictures ini dibintangi oleh Yunita Siregar, Derby Romero dan Fita Anggriani. Home Sweet Loan tayang perdana di bioskop pada tanggal 26 September 2024. Home Sweet Loan merupakan film keluarga yang menceritakan seorang perempuan pekerja kantoran bernama Kaluna (Yunita Siregar) mendambakan rumah impian. Ia merupakan anak bungsu yang tinggal bersama orang tua dan keluarga kecil kakak-kakaknya (Ariyo Wahab). Kondisi rumah yang ramai seringkali membuat Kaluna terganggu dan tidak nyaman. Bahkan beranggapan sebagai seorang anak yang menumpang di rumah orang tua. Hampir seluruh kebutuhan rumah dipenuhi sendiri tanpa bantuan kakak-kakaknya.

Kekesalan yang tak terbendung membuat Kaluna bertekad ingin punya rumah impian. Ia bersama teman-temannya mencari rumah impian dengan harga yang sesuai. Usaha keras untuk menabung dan hidup sederhana dilakukannya demi rumah impian. Sayangnya, sebagai generasi sandwich

yang harus membantu menghidupi keluarga besar ditambah penghasilan yang minim membuat keinginannya tidak mudah untuk dicapai. Masalah keluarga yang datang membuat impian Kaluna terhambat. Seolah dipaksa untuk memilih antara keluarga atau cita-cita yang ingin diwujudkan.

2.2.6 Analisis Semiotika Roland Barthes

Istilah "semiotika" pertama kali diperkenalkan oleh seorang filsuf Swiss, Ferdinand de Saussure, pada awal abad ke-20. Menurut Saussure, tanda terdiri dari dua komponen: signifier (pembawa makna) dan signified (makna yang dibawa). Semiotika juga mempelajari bagaimana tanda-tanda ini digunakan dalam konteks budaya, sosial, dan linguistik untuk menyampaikan pesan, makna, dan nilai. Semiotika juga melibatkan analisis dan interpretasi tanda-tanda dalam berbagai konteks, seperti seni, sastra, media, iklan, serta tanda-tanda dalam kehidupan sehari-hari. Studi semiotika melibatkan pemahaman tentang bagaimana tanda-tanda dibentuk, digunakan, dan dipahami oleh masyarakat, serta bagaimana mereka dapat digunakan untuk memahami budaya, identitas, dan pemahaman manusia tentang dunia. Semiotika juga dapat membantu dalam menggali makna yang tersembunyi, semiotika dapat membantu kita memahami bagaimana tanda-tanda dan makna diciptakan, dipahami, serta digunakan dalam berkomunikasi, disamping itu semiotika juga dapat membantu kita untuk memahami bagaimana tanda dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan, nilai serta identitas budaya. Terdapat beberapa tokoh-tokoh utama dalam

semiotika yaitu, Ferdinand de Saussure, Charles Sanders Pierce, dan Roland Barthes. (Heru,2023) .

Roland Barthes merupakan salah satu tokoh paling berpengaruh dalam pengembangan teori semiotika strukturalis dan post-strukturalis. Sebagai kritikus sastra, filosof, dan teoretikus budaya Prancis, Barthes mengembangkan konsep semiotika Ferdinand de Saussure dengan memperkenalkan sistem tanda tingkat kedua yang mencakup denotasi, konotasi, dan mitos. (Mahfud, 2019) .

1. Denotasi

Denotasi adalah tingkat pertama sistem penandaan yang merujuk pada makna literal, eksplisit, dan langsung dari sebuah tanda. Pada tingkat denotasi, hubungan antara penanda (signifier) dan petanda (signified) bersifat sederhana dan langsung.

2. Konotasi

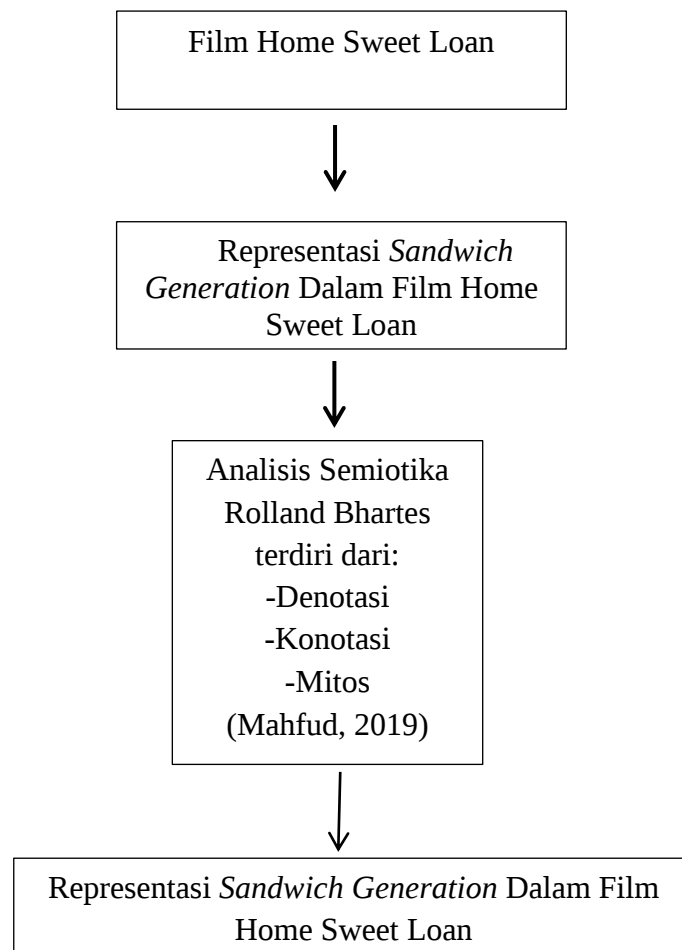
Konotasi adalah tingkat kedua sistem penandaan yang beroperasi di atas sistem denotasi. Pada tingkat ini, tanda denotatif menjadi penanda baru yang menghasilkan makna tambahan yang bersifat subjektif, emosional, dan kultural.

3. Mitos

Mitos dalam konsep Barthes bukan cerita tradisional, melainkan sistem komunikasi yang mengubah sejarah menjadi alam (nature). Mitos beroperasi pada tingkat konotasi dan berfungsi untuk menaturalisasi ideologi dominan dalam masyarakat.

2.3. Kerangka Berpikir

Data yang terkumpul mengenai Representasi *Sandwich Generation* Dalam Film Home Sweet Loan dengan menganalisisnya menggunakan semiotika Roland Barthes untuk mengidentifikasi konotasi dan makna mitologis dari data tersebut. Luaran yang diterima atau diharapkan disini merupakan Representasi *Sandwich Generation* Dalam Film Home Sweet Loan



Sumber : Olahan Peneliti.

Bagan 2. 1 Kerangka Berpikir

Berdasarkan kerangka berpikir pada gambar, langkah-langkah penelitian dimulai dengan mengidentifikasi objek utama, yaitu film *Home Sweet Loan*, sebagai sumber data primer. Peneliti terlebih dahulu memahami isi film secara menyeluruh, termasuk latar belakang cerita, karakter tokoh, serta konflik sosial yang ditampilkan. Fokus penelitian diarahkan pada isu *Sandwich Generation*. Isu ini dicari dan dikenali melalui adegan-adegan yang menunjukkan beban ganda tersebut, baik secara verbal dalam dialog, maupun secara visual dalam tindakan tokoh utama. Langkah selanjutnya adalah mengumpulkan data melalui observasi langsung terhadap film. Peneliti mencatat adegan, narasi, simbol visual, dan dialog yang relevan dengan tema *Sandwich Generation*. Setelah data terkumpul, tahap analisis dilakukan menggunakan teori semiotika Roland Barthes yang mencakup tiga level makna, yaitu denotasi, konotasi, dan mitos.

Pada tahap denotasi, peneliti menguraikan makna literal dari adegan atau simbol tertentu, misalnya adegan ketika tokoh utama memberikan uang kepada keluarganya. Tahap berikutnya adalah konotasi, yaitu menafsirkan makna yang lebih dalam dari tindakan tersebut, yang mencerminkan beban tanggung jawab sosial. Selanjutnya, tahap mitos digunakan untuk mengungkap nilai-nilai ideologis atau budaya yang tersirat dalam film, seperti anggapan bahwa anak sulung terutama perempuan harus bertanggung jawab atas keluarga. Setelah analisis dilakukan, peneliti menafsirkan representasi *Sandwich Generation* dalam film tersebut dan menjelaskan bagaimana ideologi atau konstruksi budaya dibentuk melalui narasi film.

Langkah akhir adalah menyusun hasil temuan dalam bentuk laporan penelitian yang sistematis, mencakup pendahuluan, kajian pustaka, metodologi, hasil dan pembahasan, serta kesimpulan. Dengan langkah-langkah ini, penelitian dapat menjelaskan secara menyeluruh bagaimana realitas sosial mengenai Sandwich Generation direpresentasikan dalam film *Home Sweet Loan* melalui pendekatan semiotika Barthes.