

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat memasuki fase dewasa, setiap individu sering kali dihadapkan pada berbagai pilihan yang menuntut keputusan-keputusan yang penting dalam hidupnya, terutama yang berkaitan dengan kewajiban terhadap keluarga dan pencapaian ambisi pribadi untuk mencapai sesuatu yang di inginkan. Banyak yang merasa terperangkap dalam peran sebagai "Generasi Sandwich," di mana mereka berusaha menyeimbangkan dua tuntutan besar seperti tanggung jawab untuk memberikan dukungan, baik secara finansial maupun emosional kepada keluarga, serta hasrat untuk membangun kehidupan mandiri dan mewujudkan impian pribadi untuk mencapai sesuatu yang di inginkan. Istilah *generasi sandwich* pertama kali diperkenalkan oleh Dorothy Miller pada tahun 1981 dalam karyanya yang berjudul *The Sandwich Generation: Adult of the Aging* (Husain et al., 2021). Konsep ini diibaratkan seperti lapisan daging yang terjepit di antara dua potong roti dalam sebuah sandwich. Menurut Ferrante & Derigne (2012), *generasi sandwich* merujuk pada kelompok individu yang berada di antara dua generasi dan harus menjalankan dua peran sekaligus, yaitu sebagai orang tua bagi anak-anak mereka sekaligus sebagai anak yang bertanggung jawab atas kesejahteraan orang tua lanjut usia yang bergantung pada mereka. Fenomena ini sangat sering terjadi dalam konteks masyarakat Indonesia, yang menjunjung tinggi nilai-nilai kekeluargaan, sehingga tanggung jawab terhadap keluarga sering kali menjadi prioritas utama dalam kehidupan, meskipun individu tersebut masih dalam proses mencapai kemandirian dan berproses dalam kehidupan nya.

Beban *generasi sandwich* semakin bertambah rumit ketika generasi muda sering kali dihadapkan pada harapan sosial dan ekspektasi ekonomi dari keluarganya , di saat yang sama mereka berjuang untuk mencapai tujuan hidup yang telah mereka impikan dalam hidupnya. Berdasarkan survei oleh (Katadata Insight Center, 2022), ditemukan bahwa sekitar 65% generasi muda di Indonesia merasakan tekanan untuk mendukung

keluarga secara ekonomi. Selain itu, sekitar 50% dari kelompok yang sama merasa sangat terbebani untuk segera menikah atau mencapai stabilitas ekonomi dalam usia yang relatif sangat muda. Fakta ini menunjukkan bahwa banyak individu muda yang harus membawa tanggung jawab yang sangat besar sejak awal, di mana kewajiban untuk mendukung keluarga sering kali mendominasi dalam hal tersebut, meskipun mereka memiliki cita-cita dan harapan pribadi yang ingin diwujudkan dalam kehidupannya.

Peran ganda yang tanggung oleh "Generasi Sandwich" ini tidaklah sederhana dan sangat rumit. Penelitian yang dilakukan oleh *Journal of Family Psychology* oleh (Norris dan Givertz, 2019) menunjukkan bahwa konflik diantara harapan keluarga dan ambisi pribadi yang tidak terpenuhi dapat berpengaruh signifikan terhadap kesehatan mental. Hal ini dapat memicu stres, kecemasan, serta krisis identitas. Ketika individu merasa terjepit antara dua tuntutan besar tanggung jawab sosial kepada keluarga dan ambisi pribadi risiko terjadinya konflik internal sehingga berdampak buruk pada kesehatan mental pun meningkat dan kehilangan jati diri. Ini mencerminkan betapa beratnya beban yang harus dihadapi oleh generasi muda pada saat ini dalam upaya memenuhi ekspektasi sosial, sembari berusaha mencapai kehidupan yang mereka impikan dalam waktu tertentu.

Dalam konteks ini, sangat penting untuk memiliki media yang dapat mencerminkan kondisi emosional serta konflik batin yang dialami oleh generasi *sandwich* ini. Oleh karena itu, penciptaan karya seni film berjudul "Di Antara Dua Beban" dihadirkan untuk menggambarkan dinamika emosi dan kompleksitas kehidupan generasi muda yang terjebak dalam peran ganda. Dengan memilih genre eksperimental, film ini menawarkan pendekatan simbolis untuk mengekspresikan perasaan tanpa bergantung pada narasi yang eksplisit, sehingga penonton dapat menafsirkan dan merasakan emosional sehingga makna yang mereka rasakan sesuai dengan pengalaman pribadi mereka. (Elsaesser, 2002) menjelaskan bahwa film eksperimental memiliki kekuatan untuk mengekspresikan kedalaman emosi dan makna melalui teknik visual yang tidak konvensional dan baru dalam Sebuah karya berupa Film eksperimental, yang mampu

membawa penonton merasakan pengalaman yang dihadapi oleh tokoh utama secara mendalam.

Film eksperimental ini berusaha mengajak penonton mengikuti perjalanan emosional seorang individu yang menghadapi dilema antara dua pilihan hidup yang berbeda. Satu sisi adalah untuk memenuhi harapan keluarga untuk mencapai stabilitas dalam ekonomi dan tuntutan untuk menikah yang sudah di harapkan , sementara sisi lainnya adalah dorongan untuk mengejar kebahagiaan dan cita-cita pribadi. Visualisasi dalam film ini dirancang untuk menunjukkan bagaimana kedua sisi tersebut sering kali bertolak belakang, dengan setiap keputusan yang diambil berdampak signifikan pada kehidupan tokoh utama dan keluarga yang bergantung padanya. Melalui simbol-simbol visual yang kuat, dalam penciptaan karya film eksperimental ini tidak hanya menggambarkan dilema yang dihadapi generasi muda, tetapi juga mengundang penonton untuk merasakan ketegangan emosional yang muncul dari situasi dilematis tersebut dalam karya film eskperimental ini.

Film *Di Antara Dua Beban* mengadopsi teknologi Virtual Reality (VR) untuk merepresentasikan konflik batin "Generasi Sandwich" yang terjebak antara tanggung jawab keluarga dan ambisi pribadi. Menurut Kusumadewi et al. (2019), *Virtual Reality* merupakan teknologi yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan objek imajinatif melalui komputer. Teknologi ini menciptakan pengalaman dalam lingkungan tiga dimensi yang terasa nyata dengan bantuan perangkat seperti kacamata *Virtual Reality* (VR Cardboard atau Box). Dunia VR dalam film ini terbagi menjadi dua sisi kontras: satu mencerminkan tekanan keluarga—tagihan menumpuk, tradisi pernikahan, ekspektasi sosial—sementara sisi lainnya merepresentasikan kebebasan dan mimpi pribadi. Pendekatan ini menciptakan pengalaman imersif bagi penonton, memungkinkan mereka merasakan langsung dilema yang dihadapi karakter utama. Seperti yang dijelaskan Elsaesser (2002), film eksperimental mampu mengekspresikan kedalaman emosi melalui visual nonkonvensional, menjadikan VR dalam film ini lebih dari sekadar alat naratif, tetapi juga simbol kompleksitas psikologis generasi muda saat ini.

Film *Di Antara Dua Beban* juga terbilang merupakan karya eksperimental pertama di Indonesia yang secara khusus mengintegrasikan teknologi Virtual Reality (VR) sebagai medium utama dalam penyampaian narasi. Berdasarkan penelusuran literatur dan perkembangan perfilman Indonesia, beberapa karya VR sebelumnya, seperti film pendek horor *The Road* (2015) dan karya seni VR *Replacements* (2020), memang sudah ada, namun keduanya tidak masuk dalam kategori film eksperimental secara khusus. Perfilman eksperimental di Indonesia sendiri masih dalam tahap perkembangan dengan sedikit karya yang mengeksplorasi bentuk dan teknologi baru (Kompas, 2020). Sementara itu, teknologi VR dalam sinema eksperimental berpotensi besar menciptakan pengalaman imersif dan membuka dimensi baru dalam penceritaan (Arkipel, 2023). Oleh karena itu, *Di Antara Dua Beban* menempati posisi pionir sebagai film eksperimental pertama di Indonesia yang menggunakan VR secara mendalam, membuka ruang baru bagi eksplorasi seni film eksperimental berbasis teknologi canggih.

Karya ini bertujuan membangun empati di kalangan penonton, khususnya mereka yang mengalami situasi serupa, dengan menjadi media refleksi dan pemahaman terhadap tekanan kompleks yang dialami “Generasi Sandwich” dalam memenuhi harapan dan tanggung jawab. Melalui visualisasi simbolis, film ini menyampaikan bahwa posisi sebagai generasi yang terjepit antara dua tuntutan besar—tanggung jawab keluarga dan ambisi pribadi—bukanlah hal mudah, karena setiap keputusan membawa konsekuensi signifikan bagi diri sendiri maupun keluarga. Film ini berperan sebagai cermin untuk memahami dinamika emosional dan tekanan struktural yang dihadapi generasi muda, membuka ruang refleksi bagi penonton lintas generasi terhadap ekspektasi sosial yang seringkali tidak sejalan dengan realitas ekonomi dan psikologis saat ini, sehingga mendorong empati dan mengurangi stigma terhadap generasi muda yang dianggap lambat dalam mencapai kemandirian.

Dengan hadirnya karya seni film eksperimental ini, diharapkan untuk dapat terciptanya ruang diskusi yang lebih luas tentang pentingnya dukungan sosial dan penghargaan terhadap generasi muda yang menghadapi tantangan kompleks ini. "Di

"Antara Dua Beban" berusaha untuk lebih dari sekadar menyampaikan cerita film ini mengajak masyarakat untuk memahami kompleksitas emosi yang dialami oleh generasi muda yang terperangkap dalam situasi dilematis, serta memberikan penghargaan atas perjuangan mereka dalam menjalani peran ganda antara memenuhi harapan keluarga dan mengejar kehidupan yang mereka impikan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana visualisasi Generasi Sandwich dalam karya film berjudul Di Antara Dua Beban menjadi sebuah karya Film Eksperimental ?
2. Bagaimana eksplorasi medium kerja film eksperimental dalam karya film berjudul Di Antara Dua Beban?

1.3 Batasan Masalah

Dalam membatasi permasalahan dalam film "Di Antara Dua Beban" fokus pada penggambaran konflik internal yang dialami oleh tokoh utama yang terjebak diantara dua pilihan penting yaitu memenuhi harapan keluarganya dan mengejar impiannya sendiri. Dalam film ini, digunakan dua warna pencahayaan utama, yaitu merah dan biru, untuk mewakili dua sisi yang berlawanan. Untuk cahaya warna merah melambangkan tekanan dan ekspektasi yang datang dari keluarga atau lingkungan sekitar, sedangkan Untuk cahaya warna biru menggambarkan harapan dan keinginan pribadinya. Tokoh utama Ditempatkan di tengah ruang yang sederhana, menciptakan visual yang menunjukkan perpecahan antara dua sisi tersebut, sehingga menghasilkan suasana dilematis tanpa menggunakan dialog verbal.

Perubahan emosi tokoh ditampilkan secara bertahap melalui variasi warna dan intensitas cahaya, serta setiap ekspresi wajah dan gerakan tubuh yang mencerminkan tekanan emosional yang dirasakannya. Film ini dibatasi pada satu lokasi tertutup yang dirancang sederhana, untuk menciptakan suasana yang menjiwai dan mendalam. Durasi film yang ditetapkan tidak lebih dari 5 menit agar pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan jelas, padat dan ringkas. Dengan memanfaatkan

simbolisme warna, pencahayaan, dan pengaturan ruang, film ini bertujuan untuk memperkuat tema konflik batin tanpa bergantung pada narasi atau dialog eksplisit.

1.4 Tujuan Berkarya

Karya film eksperimental berjudul *Di Antara Dua Beban* dibuat dengan tujuan utama untuk menyampaikan gagasan mengenai konflik psikologis yang dialami oleh individu muda dalam menghadapi dua tekanan besar dalam hidupnya, yakni tuntutan dari keluarga dan keinginan pribadi yang bersifat idealistik. Film ini mengangkat isu sosial yang relevan, terutama terkait dilema yang kerap dialami oleh generasi muda ketika harus memilih antara memenuhi harapan keluarga atau mengejar cita-cita pribadi yang sesuai dengan panggilan batin. Melalui pendekatan visual simbolik, seperti penggunaan pencahayaan dengan warna merah dan biru, karya ini merepresentasikan dua kutub emosional yang saling bertolak belakang, merah melambangkan tekanan dan ekspektasi eksternal, sementara biru mencerminkan ketenangan serta harapan dari dalam diri. Dengan demikian, film ini tidak hanya menjadi medium ekspresi artistik, tetapi juga sarana membangun empati terhadap beban emosional yang kerap tidak terucapkan secara verbal, sekaligus mendorong kesadaran akan pentingnya memahami dinamika relasi antar generasi dalam keluarga.

Penggunaan teknologi Virtual Reality (VR) dalam karya ini dipilih sebagai pendekatan artistik sekaligus strategi komunikasi visual yang memperkuat pengalaman emosional penonton secara imersif dan partisipatif. Dengan format tampilan 360 derajat, penonton diajak untuk masuk ke dalam dunia subjektif karakter utama, mengikuti arah pandangannya, dan merasakan atmosfer emosional yang terus berubah seiring narasi berlangsung. Teknik ini menciptakan sensasi seolah penonton ikut terjebak dalam ruang batin sang tokoh, sehingga konflik psikologis yang dialami menjadi lebih nyata dan dapat dirasakan secara langsung. Pendekatan ini sangat relevan untuk menggambarkan tekanan mental yang sering tidak kasat mata namun berdampak besar. Lebih jauh, pemanfaatan VR juga menunjukkan keterkaitan karya ini dengan perkembangan media baru dalam dunia seni visual, di mana seniman tidak hanya

dituntut menciptakan karya estetis, tetapi juga inovatif dan adaptif terhadap teknologi. Dalam konteks ini, VR menjadi media yang mengaburkan batas antara realitas dan imajinasi, sejalan dengan ide besar film yang mengeksplorasi kondisi batin yang bimbang, rapuh, dan penuh ketidakpastian.

1.5 Sistematika Penulisan

1. BAB 1 PENDAHULUAN

- Latar Belakang Masalah: Penjelasan mendalam mengenai konteks dan urgensi penelitian ini, termasuk relevansinya dengan perkembangan terkini dalam bidang tersebut.
- Rumusan Masalah: Identifikasi permasalahan yang ingin diselesaikan dalam penelitian ini dan penguraian rumusan masalah dengan cermat.
- Batasan Masalah: Penetapan batasan-batasan yang relevan dalam penelitian, mencakup batasan waktu, geografis, populasi, variabel, dan pendekatan penelitian. Tujuan Berkarya: Penguraian tujuan umum dan tujuan khusus penelitian untuk memberikan gambaran yang jelas tentang apa yang ingin dicapai.
- Kerangka Berpikir: Pemaparan mendalam mengenai landasan teoritis dan konseptual yang menjadi dasar dari penelitian ini.

2. BAB II: REFERENSI DAN KAJIAN SASTRA

- Referensi Seniman: Penyajian daftar referensi seniman yang relevan dengan topik penelitian, termasuk karya-karya yang menjadi inspirasi atau rujukan utama.
- Kajian Literatur: Analisis mendalam mengenai teori umum dan teori seni yang relevan dengan penelitian ini, termasuk tinjauan literatur yang mendukung konsep dan metodologi penelitian.

3. BAB III: PENGKARYAAN

- Sinopsis: Ringkasan singkat mengenai isi dan makna karya yang akan dikembangkan, mencakup garis besar cerita atau gagasan utama yang ingin disampaikan.
- Konsep Karya: Penguraian konsep karya yang akan dikembangkan, termasuk ide dasar, tema, dan pesan yang ingin disampaikan.
- Medium Karya: Penjelasan mengenai medium seni yang dipilih untuk mengungkapkan konsep karya, beserta pertimbangan-pertimbangan yang melatarbelakangi pemilihan medium tersebut.

4. BAB IV : PENUTUP

- Kesimpulan: Penyimpulan dari hasil penelitian, termasuk jawaban atas rumusan masalah dan pencapaian tujuan penelitian

1.6 Kerangka Berpikir

