

## POLA GESTIKULASI MCNEILL DALAM FILM *GURU-GURU GOKIL (3G)*

Kalsum Lasubu, Salsabila Magistra Ardelia, Venansius Sandro Bidi, Martutik\*

Sastra Indonesia, Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang

Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

\*Corresponding author, email: martutik.fs@um.ac.id

doi: 10.17977/um064v4i82024p840-849

### Kata Kunci

gestikulasi  
Film 3G  
*Guru-Guru Gokil (3G)*  
teori McNeill  
film edukatif

### Abstrak

Penelitian ini mengkaji gestikulasi dari para tokoh dalam film edukatif *Guru-Guru Gokil (3G)*. Kajian ini didasarkan pada teori McNeill tentang gestikulasi, yang terdiri dari gestikulasi ikonik, metaforis, deiktik, dan ketukan. Gestikulasi muncul secara bersamaan dengan ujaran para tokohnya. Peran penting gestikulasi dalam film edukatif, salah satunya, adalah memudahkan penonton dalam memahami pesan yang disampaikan. Pengkajian gestikulasi ini bermanfaat dalam dunia pendidikan menengah dan pendidikan tinggi sebagai materi pengayaan dalam proses belajar mengajar. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan kontribusi pengetahuan serta menambah dan melengkapi kajian terhadap film 3G yang telah diteliti sebelumnya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik simak dan catat. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu: (1) menyimak sekaligus mencatat gestikulasi berdasarkan dialog para tokoh, (2) mendokumentasi gestikulasi dengan melakukan tangkapan layar, dan (3) memberi kode pada data yang telah dikumpulkan serta menjelaskan konteks dan jenis gestikulasi. Melalui penelitian ini, ditemukan 64 gestikulasi yang terdiri dari 16 gestikulasi ikonik, 8 gestikulasi metaforis, 32 gestikulasi deiktik, dan 8 gestikulasi ketukan.

## 1. Pendahuluan

Komunikasi menjadi komponen penting dalam berinteraksi antarsesama manusia. Dalam proses berkomunikasi seringkali disertai dengan bahasa nonverbal yang dapat berupa berbagai gestikulasi. Gestikulasi yang terintegrasi dalam bahasa lisan berfungsi sebagai penyerta dan pendorong proses berbahasa secara lisan, sehingga membentuk keseluruhan komunikasi yang efektif. Oleh karena itu, Kang (2016) mengatakan bahwa penggunaan gestikulasi dalam komunikasi akan sangat membantu jika memiliki kesesuaian dengan pemikiran maupun bahasa lisan yang diwakilinya. Gestikulasi akan memberikan informasi secara lebih ekspresif tentang perasaan dan pemikiran daripada hanya sekadar kata-kata.

McNeill (Senft, 2022) menyebutkan bahwa *gesticulation* atau *speech framed gesture* selalu menyertai sebuah tuturan secara spontan yang terdiri dari gestur ikonik, gestur metaforis, gestur deiktik, dan ketukan. Gestikulasi yang timbul dari sebuah ujaran seringkali terjadi tanpa terencana. Hal tersebut terjadi karena gestikulasi atau gestur sudah tertanam dalam diri setiap penutur dan mitra tuturnya.

Dalam komunikasi secara langsung, Tegar & Ariusmedi (2023) menyatakan bahwa berkaitan dengan fungsi dan kegunaannya, penerapan gestur bisa sebagai alat komunikasi dan simbol. Di berbagai wilayah penggunaan gestikulasi memiliki fungsi yang berbeda tergantung pada kesepakatan yang didasari pada sebuah kajian bersama. Misalnya, di Indonesia, simbol jempol (dengan gestur menegakkan jempol ke atas) berarti memberi kesan positif atas apa yang

diucapkan. Namun, di negara Irak, simbol jempol berarti ungkapan penghinaan. Hal ini menunjukkan bahwa dalam menggunakan gestikulasi untuk sebuah komunikasi atau percakapan, penutur perlu mengetahui latar belakang mitra tuturnya agar tidak terjadi kesalahpahaman.

Secara tidak langsung, komunikasi juga dapat terjalin melalui media film. Film merupakan serangkaian cerita yang diperankan oleh aktor/aktris. Para pemain film membangun interaksi antartokoh dan alur cerita tidak hanya melalui media komunikasi verbal, tetapi juga melalui gestikulasi. Penggunaan gestikulasi dalam film menyampaikan makna secara lebih global dengan mengandalkan indra penglihatan melalui gambaran visual dan mimesis daripada hanya melalui ucapan dan kata-kata (Meadow, 2014). Gestikulasi dalam film juga berfungsi untuk menguatkan serta menghidupkan karakter tiap tokoh yang berhubungan dengan ekspresi, perasaan, karakter, serta latar belakang yang berbeda.

Menonton film telah menjadi hobi atau kegemaran hampir semua kalangan, termasuk film edukatif. Film jenis ini dapat menjadi sarana penyampaian pesan pengajaran dan pendidikan kepada masyarakat. Untuk memudahkan penyampaian pesan, para pemain melakukan gestikulasi semenarik mungkin. Dengan demikian, penonton diharapkan berminat menyaksikan dan menyerap pesan yang disampaikan melalui film edukatif tersebut. Gestikulasi dalam film edukatif meningkatkan keefektifan penyampaian pesan dan dapat membantu penonton memahami pesan dengan lebih baik. Hal ini dikarenakan gerakan tubuh menonjolkan poin-poin edukatif dalam film. Pola gestikulasi yang tepat membuat film edukatif lebih interaktif dan menarik penonton untuk terlibat dalam proses belajar melalui film.

Pentingnya peran gestikulasi menarik minat penulis untuk melakukan penelitian terkait film edukatif. Penelitian ini memberikan manfaat untuk menambah dan melengkapi kajian terhadap film-film edukatif. Melalui kajian ini, para pengajar dapat memperkaya materi pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia. Hal ini dapat meningkatkan pemahaman pengajar dan pembelajar tentang pentingnya gestikulasi dalam komunikasi. Jika diterapkan dalam proses pembelajaran, gestikulasi menjadi materi pengayaan pada kegiatan bermain peran di tingkat pendidikan menengah maupun pendidikan tinggi. Selain itu, *Guru-Guru Gokil* (3G) memuat nilai-nilai edukasi sehingga film ini layak sebagai objek penelitian yang dikaji pada aspek gestikulasinya.

Film *Guru-Guru Gokil* (3G) disutradarai oleh Sammaria Simanjuntak dan rilis pada tahun 2020. 3G disajikan dalam genre komedi yang dibintangi oleh aktor tenar Indonesia, seperti Gading Marten dan Dian Sastrowardoyo. Penceritaan berkisah tentang Taat Pribadi (Gading Marten) yang berambisi mengejar keberhasilan dalam segi materi. Baginya, keberhasilan hidup adalah memiliki banyak uang. Namun, apapun profesi yang dijalannya selalu gagal. Ketika tidak ada lagi pekerjaan yang dapat ia lakukan, Taat terpaksa bekerja sebagai guru di SMA Gunung Asri, tempat dulu ia bersekolah. Tak lama kemudian, sekolah menghadapi peristiwa yang tidak terduga, yaitu hilangnya uang gaji karena dirampok. Taat bersama tiga rekan guru melakukan penyelidikan dan pengejaran. Dengan berbagai macam aksi, drama, dan humor, uang gaji itupun ditemukan. Melalui proses interaksi dengan rekan-rekan guru dan para siswa, akhirnya Taat mengubah pandangannya tentang keberhasilan. Ia berpendapat bahwa bukan limpahan materi yang menentukan keberhasilan seseorang, melainkan karakter dan sikap dalam menghadapi setiap masalah.

Kajian terhadap *Guru-Guru Gokil* pernah dilakukan dalam aspek pesan moral, kesantunan berbahasa, dedikasi guru, dan deiksis. Penelitian-penelitian terdahulu tersebut diuraikan

sebagai berikut. Pertama, penelitian berjudul Pesan Moral Film *Guru-Guru Gokil* oleh Zulfa (2021) mengungkap pesan moral yang terdapat dalam film berdasarkan analisis semiotik Roland Barthes, seperti menolong sesama, menjalankan ibadah, dan pentingnya pendidikan. Kedua, kajian kesantunan berbahasa oleh Khoerunisa (2021) mendeskripsikan bidal-bidal kesantunan berbahasa yang dipatuhi dan dilanggar, serta implikatur percakapan. Ketiga, kajian nilai-nilai dedikasi guru oleh Hidayat (2021) menunjukkan nilai dedikasi dalam film, seperti keikhlasan dan semangat kerja tinggi. Keempat, penelitian deiksis oleh Ayudia, dkk (2021) menganalisis jenis-jenis deiksis dan penggunaannya dalam film.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada pembahasan keseluruhan gestikulasi dalam film *Guru-Guru Gokil*. Penelitian ini menawarkan pendekatan yang berbeda dengan mengkaji secara mendalam pola gestikulasi McNeill, mengidentifikasi dan mengklasifikasikan jenis-jenis gestikulasi yang digunakan dalam film, serta menghubungkannya langsung dengan penguatan karakter dan penyampaian pesan dalam film. Ayudia, Ramadhani, dan Lubis (2021) fokus pada deiksis dalam film, menganalisis bagaimana gerakan dan bahasa berfungsi dalam konteks pragmatik, sedangkan Perdana dan Alfian (2022) lebih menekankan pada strategi dakwah yang disampaikan melalui film tanpa mendalami spesifik gestikulasi. Cahyaningsih, Wardiah, dan Puspita (2023) mengeksplorasi nilai-nilai kemanusiaan dan pendidikan karakter, yang berkaitan dengan tetapi tidak terfokus secara khusus pada penggunaan gestikulasi sebagai elemen terpisah. Mahfian dan Fitriyah (2024) menganalisis plot film, memberikan perhatian pada struktur naratif tanpa mengkhususkan diri pada aspek gestikulasi. Pendekatan ini memperdalam pemahaman tentang bagaimana gestikulasi spesifik berkontribusi pada dimensi karakter dan narasi dalam film *Guru-Guru Gokil*, menambahkan lapisan analisis baru yang belum diungkapkan dalam studi-studi sebelumnya.

Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoritis dalam kajian gestikulasi film tetapi juga memberikan manfaat praktis, khususnya dalam konteks pendidikan dan pembelajaran. Dengan mengidentifikasi dan menganalisis pola gestikulasi McNeill, penelitian ini membantu memperkaya pemahaman tentang bagaimana gerakan tubuh berfungsi dalam membangun karakter dan menyampaikan pesan dalam film. Temuan dari penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi untuk pengajaran bahasa dan sastra, serta dalam merancang materi pembelajaran yang melibatkan analisis film. Selain itu, hasil penelitian ini dapat digunakan oleh pembuat film dan aktor untuk meningkatkan teknik gestikulasi mereka, sehingga memperkuat penyampaian pesan dan karakter dalam film.

## 2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sumber data berasal dari film *Guru-Guru Gokil*. Data yang dianalisis meliputi gestikulasi atau gerakan yang menyertai ujaran langsung maupun tidak langsung para tokoh. Berdasarkan klasifikasi McNeill (2005), terdapat empat jenis gestikulasi yang diperhatikan: 1) gerakan tangan yang memegang objek, 2) gerakan tangan tanpa memegang objek, 3) gerakan tangan menunjuk, dan 4) gerakan tangan/jari ke atas-bawah atau ke depan-belakang (gerakan mengetuk). Instrumen pengumpulan data adalah human instrument, di mana peneliti berperan sebagai perencana, pengumpul data, penganalisis data, dan pelapor hasil analisis. Teknik pengumpulan data melibatkan simak dan catat dengan tiga langkah utama: 1) menyimak sekaligus mencatat gestikulasi para tokoh, 2) mendokumentasi gestikulasi dengan tangkapan layar, dan 3) memberi kode pada data yang telah dikumpulkan.

Data yang diperoleh dianalisis melalui lima tahapan: 1) memilih dan memeriksa kejelasan serta kelengkapan data yang terkumpul, 2) mengidentifikasi data berdasarkan jenis gestikulasi, termasuk gestikulasi ikonik, gestikulasi metaforis, gestikulasi deiktik, dan ketukan, 3) mengelompokkan data, 4) mendeskripsikan data, dan 5) menyimpulkan hasil penelitian. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk gambar gestikulasi, transkrip percakapan, serta deskripsi gestikulasi (Purnama et al., 2023; Hadi & Prabowo, 2024).

### 3. Hasil dan Pembahasan

Dalam sebuah film, gestikulasi para pemeran atau tokoh memainkan peran krusial dalam memperkuat dan menghidupkan karakter, terutama dalam mengekspresikan emosi, perasaan, dan latar belakang yang berbeda. Gestikulasi, atau gerakan tubuh yang menyertai ujaran verbal, dapat memperkaya makna komunikasi dan membantu penonton memahami nuansa karakter secara lebih mendalam (Kendon, 2020). Salah satu panduan gestikulasi yang dapat digunakan sebagai acuan adalah teori gestikulasi atau *speech framed gestures* dari McNeill (2005). Teori ini mengategorikan gestikulasi dalam empat jenis utama: 1) gestikulasi ikonik, yang merepresentasikan objek atau aksi; 2) gestikulasi metaforis, yang menggambarkan ide abstrak; 3) gestikulasi deiktik, yang mengarahkan perhatian pada elemen tertentu dalam komunikasi; dan 4) ketukan, yang seringkali digunakan untuk menekankan poin penting atau menunjukkan tempo (McNeill, 2005; Kimbara et al., 2022).



Gambar 1. Poster film *Guru-Guru Gokil (3G)* 2020

Dalam analisis film *Guru-Guru Gokil (3G)* menggunakan teori gestikulasi McNeill, ditemukan sebanyak 64 data yang mencakup semua jenis gestikulasi yang disebutkan. Data tersebut menunjukkan bagaimana berbagai jenis gestikulasi digunakan untuk mengkomunikasikan informasi dan emosi yang kompleks, yang tidak hanya memperdalam pemahaman karakter tetapi juga meningkatkan pengalaman menonton secara keseluruhan. Rincian data dapat dilihat dalam tabel berikut (Purnama et al., 2023; Hadi & Prabowo, 2024). Rincian data dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 1. Rekapitulasi Gestikulasi dalam Film *3G*

No.	Gestikulasi	Jumlah
1.	Ikonik	16
2.	Metaforis	8
3.	Deiktik	32
4.	Ketukan	8
	Total	64

Melalui tabel, dapat diketahui jumlah gestikulasi yang muncul dalam film 3G paling banyak adalah deiktik. Namun, pembahasan dalam artikel ini tidak difokuskan pada frekuensi kemunculan gestikulasi, melainkan pada keberadaan empat jenis gestikulasi tersebut dalam film 3G. Selanjutnya dipaparkan tentang gestikulasi McNeill dalam film *Guru-Guru Gokil (3G)*.

### 3.1. Gestikulasi Ikonik

Gestikulasi ikonik adalah gerakan yang dilakukan oleh tubuh maupun tangan untuk menggambarkan suatu objek atau benda. Abdul Rani (2022) berpendapat bahwa gestur ikonik menghadirkan wujud benda atau tindakan secara konkret. Dalam film 3G, ikonik digunakan untuk memproduksi gambaran visual yang sifatnya nyata dan teraba. Oleh karena itu, sebuah gerakan harus memunculkan rupa entitas atau tindakan konkret untuk dapat disebut sebagai gestikulasi ikonik.

#### Data 1



**Gambar 2. Menit 2:57**

Konteks tuturan: Mantan murid Pak Pur memberikan sebuah bingkai foto sebagai hadiah ulang tahunnya.

Transkripsi:

Mantan murid Pak Pur: "Ah ini, lihat dulu, Pak Pur. "

Pada data 1, terlihat seorang perempuan memegang dan memberikan sebuah bingkai foto sebagai kado ulang tahun Pak Pur. Tindakan perempuan tersebut termasuk gestikulasi ikonik. Gerakan ikonik pada data 1 dilakukan dengan tindakan memberi kado dan menghadirkan objek konkret kado, yaitu bingkai foto. Konsep ikonik tersebut sejalan dengan pendapat Zadeh (2023) bahwa gestikulasi ikonik merupakan tindakan yang menghadirkan bentuk konkret suatu benda.

#### Data 2



**Gambar 3. Menit 4:55**

Konteks tuturan: Taat tidak bisa mengunggah video ke media sosial karena paket datanya habis kemudian pergi ke tempat jual pulsa untuk membeli paket data.

Transkripsi:

Taat: "Kok kuotanya sudah habis saja sih, Kang?" (menunjukkan hp).

Pada data 2, terlihat Taat sedang menunjukkan hp-nya kepada penjual pulsa dan menanyakan penyebab kuotanya cepat habis. Pada adegan ini, Taat melakukan gestikulasi ikonik. Gestur memegang dan menunjukkan hp disertai tuturan tersebut dilakukan Taat agar

penjual pulsa dapat melihat dan mengecek penyebab kuotanya cepat habis. Pernyataan tersebut sejalan dengan pernyataan yang disampaikan McNeill dalam (Abdul Rani, 2022) gestikulasi ikonik merupakan sebuah gerakan yang menampilkan tindakan konkret, yakni tampak menggenggam sambil menyampaikan tuturan.

### 3.2. Gestikulasi Metaforis

Gestikulasi metaforis merupakan gestur yang merepresentasikan ide abstrak (Novack dan Meadow, 2016). Gestur metaforis berfungsi untuk memberi makna pada sesuatu yang abstrak melalui media gerakan tubuh maupun tangan sehingga seolah-olah memiliki bentuk atau ruang. Gestur metaforis dibutuhkan dalam film agar penonton dapat menangkap maksud dari pikiran pemeran film meskipun tanpa menghadirkan objek konkret.

#### Data 3



**Gambar 4. Menit 7:39**

Konteks tuturan: Taat tertarik melihat brosur lowongan pekerjaan menjadi staff kapal pesiar.

Transkripsi:

Taat: “Kang, saya ini serius kang. Saya kerja apa aja pasti bener dah. Ada lowongan kerja apa gitu (melihat brosur di sampingnya). Nah.. ini sih cocok kayaknya nih.

Pemilik agen tenaga kerja: “Lima puluh juta” (melebarkan kelima jari tangan).

Pada data 3, ketika mendengar Taat ingin bekerja di kapal pesiar, pemilik agen menyampaikan besaran biaya yang harus Taat keluarkan agar diterima bekerja di kapal pesiar luar negeri. Untuk menghadirkan wujud abstrak uang lima puluh juta yang sangat banyak, pemilik agen cukup melakukan gestikulasi metaforis dengan melebarkan kelima jari tangannya. Gestikulasi metaforis mengacu pada makna suatu ekspresi atau tindakan yang menggambarkan dasar metafora untuk merujuk pada sasarannya (Zadeh, 2023). Sesuai dengan pendapat tersebut, gestur tangan membentuk angka lima untuk mewakili lima puluh juta pada data 3 bertujuan agar uang yang tidak dapat dihadirkan tetap dapat dibayangkan wujudnya. Dengan begitu, apa yang dimaksud oleh penutur lebih mudah dan cepat dimengerti oleh mitra tutur.

#### Data 4



**Gambar 5. Menit 1:26:00**

Konteks tuturan: Pak Le' menanyakan kelanjutan rencana kerjasama selanjutnya kepada Taat.

Transkripsi:

Pak Le': "Terus, guru-guru ini enaknya diapain?"

Taat: "Jangan ada yang jadi saksi. Sekap di Gedung, bakar gedungnya"  
(mengibaskan kedua tangannya ke atas)

Pada data 4, pimpinan perampok, Pak Le', meminta saran Taat tentang cara menangani guru-guru yang disandera. Taat yang saat itu berpura-pura berpihak pada Pak Le' menyarankan agar guru-guru disekap di gedung kosong kemudian membakarnya. Pada saat melakukan tuturan tersebut, Taat menyertainya dengan gerakan tangan seperti meragakan kobaran api. Gerakan seolah-olah menghadirkan api yang dilakukan Taat pada data 4 disebut gestikulasi metaforis. Menurut Kang (2016), gestikulasi metaforis atau gerakan tangan yang menyertai tuturan berfungsi untuk mewakili dan menyerupai suatu konsep abstrak yang ingin disampaikan.

### 3.3. Gestikulasi Deiktik

Gestikulasi deiktik adalah gerakan menunjuk pada rujukan ujaran (McNeill dalam Abdul Rani, 2022). Gerakan menunjuk pada gestikulasi deiktik dapat dilakukan dengan menggunakan jari tangan maupun alat bantu lain sebagai artian menunjuk pada suatu benda, seseorang, tempat, atau yang lainnya. Gestikulasi ini disebut pula isyarat deiktik (Novack dan Meadow, 2016).

#### Data 5



**Gambar 6. Menit 43:50**

Konteks : Pak Taat sedang menerangkan tugas ke siswa yang bernama Saulina dan Ipang.

Transkripsi

Pak Taat : "Tugasnya apa, kamu tanya sama Ipang." (menunjuk ke arah Ipang).

Dalam data 5, Taat sedang menyampaikan tugas kepada Saulina dan Ipang. Sebenarnya Taat sengaja memberikan tugas kepada mereka berdua karena ia ingin membantu Ipang untuk mendekati Saulina. Pada saat itu Taat meminta Saulina menanyakan tugas yang dimaksud kepada Ipang dengan menyertakan gerak tangannya menunjuk ke arah Ipang. Gerakan menunjuk ke arah Ipang termasuk dalam jenis gestikulasi deiktik persona. McNeill dalam (Abdul Rani, 2022) menerangkan bahwa gestur deiktik menunjuk pada rujukan sebuah ujaran (sebagaimana telah disampaikan sebelumnya di atas).

## Data 6



**Gambar 7. Menit 1:25:32**

Konteks: Taat bersiasat mengajak Pak Le' bekerja sama untuk mencuri/merampok gaji guru satu kabupaten

Transkripsi:

Pak Taat: "Saya dapat itu dari orang tua wali murid, komite pengawas pendidikan. Gimana? Saya punya otak, situ punya tenaga" (menunjuk kepala kemudian menunjuk pa Le').

Pada data 6, gestikulasi deiktik dilakukan tokoh Taat saat mengucapkan kata "otak" dengan menunjuk kepala dan kata "situ" sambil menunjuk ke arah Pak Le' menggunakan jari telunjuk. Hal ini sejalan dengan pendapat Kang (2016) yang mengatakan bahwa gerak tubuh maupun tangan yang efektif harus selaras dengan objek dan makna yang ditujunya. Lebih lanjut, Zadeh, dkk (2023) juga menambahkan terkait gestikulasi deiktik bahwa isyarat menunjuk pada umumnya menggunakan jari telunjuk yang terulur dan menunjuk ke arah suatu objek atau tempat yang dirujuknya.

### 3.4. Ketukan

Gestikulasi ketukan adalah gerakan tangan ke atas atau ke bawah, ke depan atau ke belakang untuk memusatkan perhatian secara berirama pada puncak tutur prosodik (McNeill dalam Abdul Rani, 2022). Gestikulasi menggerakkan tangan secara berirama dan berulang yang menyertai tuturan dapat berfungsi untuk menjaga ritme berbicara dan menekankan atau menguatkan suatu hal. Fungsi gestur ketukan ini selaras dengan Novack dan Meadow (2016) bahwa ketukan memberikan penekanan pada struktur wacana.

## Data 7



**Gambar 8. Menit 1:07**

Konteks: Pak Pur menyebutkan nama mata pelajaran yang diampunya setelah menulis nama mata pelajaran tersebut di papan tulis.

Transkripsi:

Pak Pur: "Bahasa In-do-ne-sia" (menggerakkan tangan secara berirama ke depan dan ke belakang).

Pada data 7, tokoh Pak Pur sebagai guru bahasa Indonesia menggunakan bantuan gerakan tangan untuk menjelaskan materi kepada murid-muridnya. Gerakan tangan ke depan dan ke

belakang yang berirama dan sesuai ketika mengeja kata “In-do-ne-sia” termasuk dalam gestikulasi ketukan. Menurut Zadeh, dkk (2023), gestikulasi ketukan tidak memiliki hubungan bermakna dengan tuturan pengiringnya. Gerakan tersebut dihasilkan melalui koordinasi antara kinesik dengan prosodi (irama, tempo, intonasi) tuturan untuk menekankan suatu hal atau keadaan.

#### Data 8



**Gambar 9. Menit 42.34**

Konteks: Rahayu memberikan penguatan kepada Nirmala yang sedang hamil.

Transkripsi:

Nirmala: “Nggak jadi aja lahirannya, Nggak ada bapaknya, ibunya juga nda siap.”

Rahayu: “Bu, kalau memang semuanya bisa dilakuin sendiri, lakuin sendiri, Bu.”

(menepuk punggung Nirmala beberapa kali).

Pada data 8, Rahayu terlihat sedang memberikan penguatan kepada Nirmala. Saat itu Nirmala sedang sedih dan menangis nasibnya ditinggalkan suami di tengah kehamilannya. Rahayu menggerakkan tangan ke atas dan ke bawah pada pundak Nirmala yang sedang bersedih (gerakan mengusap pundak). McNeill dalam (Abdul Rani, 2022) menerangkan bahwa ketukan merupakan sebuah gerakan tangan tampak seperti waktu berdetak ke atas dan ke bawah atau dengan gerakan ke depan serta ke belakang dengan memusatkan pandangannya secara berirama dalam sebuah tuturan prosodik.

#### 4. Simpulan

Film adalah bentuk narasi yang diperankan oleh aktor dan aktris, di mana gestikulasi yang efektif dan menarik sangat penting untuk menyampaikan pesan secara maksimal. Gestikulasi yang dilakukan dengan tepat tidak hanya membantu penonton memahami cerita tetapi juga mempertahankan minat mereka hingga akhir film. Selain itu, gestikulasi memainkan peran penting dalam memperkuat dan menghidupkan karakter, dengan menghubungkan ekspresi, perasaan, karakter, dan latar belakang yang berbeda. Dalam film *Guru-Guru Gokil (3G)*, total gestikulasi yang dianalisis meliputi empat kategori—ikonik, deiktik, metaforis, dan ketukan—dengan total 64 gestikulasi. Analisis data menunjukkan bahwa gestikulasi deiktik muncul paling sering, sebanyak 32 kali, diikuti oleh gestikulasi ikonik sebanyak 16 kali. Gestikulasi metaforis dan ketukan masing-masing muncul sebanyak 8 kali. Gerakan tangan yang teridentifikasi mencakup menunjuk objek, tempat, atau seseorang; memberi atau memegang benda konkret; memperagakan bentuk abstrak; dan menggerakkan tangan secara berulang ke arah depan/belakang atau atas/bawah. Dengan menyajikan data gestikulasi secara rinci, penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru kepada pembaca tentang peran penting gestikulasi dalam film.

#### Daftar Rujukan

Ayudia, A. M., Ramadhani, L., & Lubis, R. W. (2021). *Deiksis dalam film Guru-Guru Gokil: Analisis pragmatik. Jurnal Bahasa dan Sastra*, 6(1), 20-34.

- Cahyaningsih, F., Wardiah, D., & Puspita, Y. (2023). *Nilai-nilai kemanusiaan dan pendidikan karakter dalam film Guru-Guru Gokil karya Rahabi Mandra. Raudhah Proud To Be Professionals: Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 8(1), 122-140.
- Hadi, S., & Prabowo, A. (2024). *Analisis gestikulasi dalam film sebagai bentuk komunikasi nonverbal. Jurnal Studi Komunikasi*, 15(2), 112-126.
- Hidayat, M. F. (2021). *Nilai-nilai dedikasi guru yang terkandung dalam film Guru-Guru Gokil dan relevansinya dengan kompetensi kepribadian guru PAI* (Doctoral dissertation, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta).
- Kang, S., & Tversky, B. (2016). From hands to minds: Gestures promote understanding. *Cognitive Research: Principles and Implications*. <https://doi.org/10.1186/s41235-016-0004-9>
- Kendon, A. (2020). *Gesture: Visible action as utterance*. Cambridge University Press.
- Khoerunisa, N. (2021). *Kesantunan berbahasa dalam wacana percakapan film Guru-Guru Gokil 2020* (Undergraduate thesis, Universitas Negeri Semarang).
- Kimbara, T., Kawai, M., & Iizuka, H. (2022). *Gesture and meaning in communication: Theoretical insights and empirical findings*. Routledge.
- McNeill, D. (2000). *Language and gesture* (Vol. 2). Cambridge University Press.
- McNeill, D. (2005). *Gesture and thought*. University of Chicago Press.
- McNeill, D. (2006). Gesture and communication. In *Concise Encyclopedia of Pragmatics* (pp. 299-307). Elsevier.
- McNeill, D. (2017). Speech-gesture mimicry in performance: An actor → audience, author → actor, audience → actor triangle. In *Gesture and film* (pp. 18-32). Routledge.
- Meadow, S. G., & Alibali, M. W. (2014). Gesture's role in speaking, learning, and creating language. *Annual Review of Psychology*, 64, 257-283. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143802>
- Novack, M. A., & Goldin-Meadow, S. (2017). Gesture as representational action: A paper about function. *Psychonomic Bulletin & Review*, 24(2), 652-665. <https://doi.org/10.3758/s13423-016-1145-z>
- Perdana, D. A., & Alfian, A. (2022). *Strategi pengelolaan pesan dakwah kepada mad'u dalam film Guru-Guru Gokil. Al-Din: Jurnal Dakwah dan Sosial Keagamaan*, 8(1), 15-30.
- Purnama, D., Sari, N., & Rahman, E. (2023). *Metode deskriptif kualitatif dalam penelitian film. Jurnal Penelitian Media*, 22(4), 45-59.
- Rani, A. (2022). *Memahami pragmatik* (Martutik, Ed.; Abdul Rani, Trans.). Surya Pena Gemilang Publishing. ISBN 978-602-6854-55-1
- Tegar, M., & Ariusmedi, A. (2023). *Gestur dalam karya seni grafis relief print. Serupa The Journal of Art Education*, 12(1), 34. <https://doi.org/10.24036/stjae.v12i1.117580>
- Zadeh, O. K., et al. (2023). Gestural embodiment of intensifiers in iconic, metaphoric, and beat gestures. *Behavioral Sciences*, 13(2), 147. <https://doi.org/10.3390/bs13020174>
- Zulfa, V. I. (2021). *Pesan moral film Guru-Guru Gokil: Analisis semiotik Roland Barthes* (Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya).