

## POLA GESTIKULASI MCNEILL DALAM FILM GURU-GURU GOKIL 2020

Martutik, Kalsum Muhamad Yusuf Lasubu,  
Salsabila Magistra Ardelia, dan Venansius Sandro Bidi

Universitas Negeri Malang, Malang

[kalsum.muhamad.2302118@students.um.ac.id](mailto:kalsum.muhamad.2302118@students.um.ac.id)

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

**Kata kunci:** Gestikulasi, film edukatif, teori McNeill

### 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 (dalam Rani, 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, 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 para 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 gajinya pun 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 3G pernah dilakukan dalam aspek pesan moral, aspek kesantunan berbahasa, aspek dedikasi guru, dan aspek deiktik. Penelitian-penelitian terdahulu tersebut diuraikan sebagai berikut. *Pertama*, penelitian berjudul *Pesan Moral Film Guru-Guru Gokil* oleh Zulfa (2021). Penelitian tersebut merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mengetahui pesan moral yang terdapat dalam film berdasarkan analisis semiotik Roland Barthes. Hasil kajian menunjukkan bahwa film *Guru-Guru Gokil* tidak hanya menggambarkan

kondisi dunia pendidikan saat ini, tetapi juga mengandung pesan moral seperti menolong sesama, tetap menjalankan ibadah di tengah kesibukan sebagai guru, menjaga adab dalam menuntut ilmu, menyadari pentingnya pendidikan, dan menunjukkan bakti kepada orang tua.

*Kedua*, kajian terkait kesantunan berbahasa dalam film *Guru-Guru Gokil* oleh Khoerunisa (2021). Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mendeskripsikan bidal-bidal kesantunan berbahasa yang dipatuhi dan dilanggar serta implikatur percakapan akibat pelanggaran kesantunan berbahasa dalam film. Dari penelitian yang dilakukan, ditemukan adanya bidal-bidal kesantunan berbahasa yang dipatuhi dan dilanggar, meliputi bidal ketimbangrasaan, bidal kemurahhatian, bidal keperkenanan, bidal kerendahhatian, bidal kesetujuan, bidal kesimpatian, bidal permintaan maaf, bidal pemberian maaf, bidal berpendapat, dan bidal perasaan. Sementara itu, implikatur yang ditemukan, meliputi menyindir, menyombongkan diri, menghina, mencari keuntungan, merasa kesal, marah, menuduh, bergurau, menolak sesuatu, mengungkapkan kekecewaan, menyembunyikan sesuatu dan mengancam.

*Ketiga*, kajian yang membahas nilai-nilai dedikasi guru dalam film *Guru-Guru Gokil* oleh Hidayat (2021). Penelitian tersebut termasuk penelitian literer atau kepustakaan. Hasil penelitian menunjukkan adanya nilai-nilai dedikasi yang menggambarkan tentang kebermaknaan seorang pendidik bagi para siswa, keikhlasan dan tujuan pengabdian bukan karena materi, mampu menginspirasi orang lain, serta memiliki semangat dan etos kerja yang tinggi. Peneliti menghubungkan nilai dedikasi tersebut dengan indikator kompetensi kepribadian yang harus dimiliki seorang guru PAI (Pendidikan Agama Islam).

*Keempat*, penelitian berjudul *Deiksis dalam Film Guru-Guru Gokil: Analisis Pragmatik* oleh Ayudia, dkk (2021). Penelitian ini bertujuan menemukan, mendeskripsikan, menganalisis, dan mengklasifikasi jenis-jenis deiksis dan penggunaannya dalam film *Guru-Guru Gokil*. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan metode analisis deskriptif. Pengumpulan data dilakukan dengan menonton film dan mengidentifikasi bagian-bagian yang mengandung deiksis. Selanjutnya, data dianalisis berdasarkan tipe-tipe deiksis dan penggunaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa film tersebut memuat deiksis persona sebanyak 571 buah, deiksis tempat 16 buah, deiksis waktu 8 buah, deiksis wacana 5 buah, dan deiksis sosial sebanyak 6 buah.

Berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada pembahasan tentang keseluruhan gestikulasi dalam film *3G*. Penulis akan menguraikan makna gestikulasi yang ditinjau dari sudut pandang pragmatik. Gestikulasi yang dipaparkan sesuai dengan teori McNeill (dalam Rani, 2022) yang mencakup gestikulasi ikonik, metaforis, deiktik, dan ketukan.

## METODE

Deskriptif kualitatif digunakan sebagai metode dalam penelitian ini. Sumber data berasal dari film *Guru-Guru Gokil*. Data yang digunakan berupa gestikulasi atau gerakan yang membersamai ujaran langsung maupun tidak langsung para tokoh. Terdapat empat macam data berdasarkan klasifikasi McNeill, yaitu 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*, yaitu peneliti bertindak sebagai perencana, pengumpul data, penganalisis data, dan pelapor hasil analisis. Data-data tersebut dihimpun dengan teknik simak dan catat. Adapun pengumpulan data dilakukan melalui tiga langkah, yakni, 1) menyimak sekaligus

mencatat gestikulasi para tokoh, 2) mendokumentasi gestikulasi dengan membuat tangkapan layar, 3) memberi kode pada data yang telah dikumpulkan.

Data-data yang diperoleh dianalisis dengan lima tahapan, yaitu 1) memilih dan memeriksa kejelasan serta kelengkapan data yang terkumpul, 2) mengidentifikasi data-data yang mengacu pada gestikulasi ikonik, gestikulasi metaforis, gestikulasi deiktik, dan ketukan, 3) mengelompokkan data, 4) mendeskripsikan data, 5) menyimpulkan hasil penelitian. Data penelitian disajikan dalam bentuk gambar gestikulasi, transkrip percakapan, serta deskripsi gestikulasi.

## TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada sebuah film, gestikulasi para pemeran atau tokoh sangat dibutuhkan untuk menguatkan serta menghidupkan karakter yang berhubungan dengan ekspresi, perasaan, serta latar belakang yang berbeda. Salah satu panduan gestikulasi yang dapat digunakan sebagai acuan adalah teori gestikulasi atau *speech framed gestures* McNeill. Apabila film *Guru-Guru Gokil* (3G) dianalisis menggunakan teori gestikulasi McNeill, ditemukan sebanyak 64 data yang merepresentasikan gestikulasi ikonik, gestikulasi metaforis, gestikulasi deiktik, serta ketukan. Rincian data dapat dilihat dalam tabel berikut.

**TABEL 1. JUMLAH 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).

### Gestikulasi Ikonik

Gestikulasi ikonik adalah gerakan yang dilakukan oleh tubuh maupun tangan untuk menggambarkan suatu objek atau benda. McNeill (dalam 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



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."* (Menit 2:57)

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



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). (Menit 4:55)

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 yang disampaikan McNeill (dalam Rani, 2022) gestikulasi ikonik merupakan sebuah gerakan yang menampilkan tindakan konkret, yakni tampak menggenggam sambil menyampaikan tuturan.

#### Gestikulasi Metaforis

Gestikulasi metaforis merupakan gestur yang merepresentasikan ide abstrak (Novack & 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



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). (Menit 7:39)

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, perkataan yang dimaksud oleh penutur lebih mudah dan cepat dimengerti oleh mitra tutur.

### Data 4



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). (Menit 1:26:00)

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.

### Gestikulasi Deiktik

Gestikulasi deiktik adalah gerakan menunjuk pada rujukan ujaran (McNeill dalam 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 & Meadow, 2016).

#### Data 5



Konteks tuturan:

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). (Menit 43:50)

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 Rani, 2022) menerangkan bahwa gestur deiktik menunjuk pada rujukan sebuah ujaran (sebagaimana telah disampaikan sebelumnya di atas).

#### Data 6



Konteks tuturan:

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 Pak Le'). (Menit 1:25:32)

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) 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.

### 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 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 & Meadow (2016) bahwa ketukan memberikan penekanan pada struktur wacana.

### Data 7



Konteks tuturan:

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). (Menit 1:07)

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



Konteks tuturan:

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). (Menit 42.34)

Pada data 8, Rahayu terlihat sedang memberikan penguatan kepada Nirmala. Saat itu Nirmala sedang sedih dan menangisi 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 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.

## KESIMPULAN

Film merupakan serangkaian cerita yang diperankan oleh aktor/aktris. Untuk memudahkan penyampaian pesan, gestikulasi yang tepat dan menarik perlu dilakukan oleh para pemain agar penonton bertahan sampai akhir film dan menyerap pesan yang disampaikan. Gestikulasi dalam film juga berfungsi untuk menguatkan serta menghidupkan karakter tiap tokoh yang berhubungan dengan ekspresi, perasaan, karakter, serta latar belakang yang berbeda.

Total gestikulasi McNeill yang terbagi menjadi gestikulasi ikonik, deiktik, metaforis, dan ketukan dalam film *Guru-Guru Gokil* (3G) sebanyak 64 gestikulasi. Dari hasil klasifikasi data, dapat disimpulkan bahwa frekuensi kemunculan gestikulasi terbanyak adalah deiktik, yakni 32 gestikulasi. Setelah itu, diikuti dengan 16 gestikulasi ikonik. Urutan ketiga adalah gestikulasi metaforis dan ketukan, masing-masing sebanyak 8 data. Analisis data menunjukkan bahwa gestikulasi McNeill dalam film berupa gerakan tangan 1) menunjuk objek, tempat, dan seseorang, 2) memberi atau memegang benda konkret, 3) memperagakan bentuk abstrak dari suatu hal atau keadaan, serta 4) menggerakkan tangan ke depan/ke belakang, ke atas/ke bawah secara berulang. Dengan disajikan data tentang gestikulasi secara lengkap, diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dalam menambah wawasan serta pengetahuan baru.

## REFERENSI

- 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.
- 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, Seokmin & Barbara Tversky. (2016). From Hands to Minds: Gestures Promote Understanding. *Cognitive Research: Principles and Implication*. DOI: 10.1186/s41235-016-0004-9
- Khoerunisa, Nisrina. (2021) *kesantunan berbahasa dalam wacana percakapan film guru-guru gokil 2020*. Under Graduates thesis, Universitas Negeri Semarang.
- Meadow, Susan Goldin & Martha Wagner Alibali. (2014). Gesture's Role in Speaking, Learning, and Creating Language. *Annu Rev Psychol*; 64: 257-283. DOI: 10.1146/annurev-psych-113011-143802
- Novack, M.A., Goldin-Meadow, S. Gesture as representational action: A paper about function. *Psychon Bull Rev* 24, 652–665 (2017). <https://doi.org/10.3758/s13423-016-1145-z>
- Rani, Abdul. (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, Omid Khatin, dkk. (2023). Gestural Embodiment of Intensifiers in Iconic, Metaphoric, and Beat Gestures. *behavioral science*, 13, 147. <https://doi.org/10.3390/bs13020174>

Zulfa, Vivin Indana (2021) *Pesan Moral Film Guru-Guru Gokil: analisis semiotik Roland Barthes.*  
Undergraduate thesis, UIN Sunan Ampel Surabaya.